

**LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias
Sociales y Humanidades, Asunción, Paraguay.**

ISSN en línea: 2789-3855, 2025, Volumen VI

**Caso de estudio: influencia de la tecnología digital en la
educación de habitantes en Atlixco, Puebla**

Case study: The influence of digital technology on the education of
residents in Atlixco, Puebla

Lorena Martínez Zacatenco

orena.martinez@itsatlixco.edu.mx
<https://orcid.org/0009-0009-4511-9869>
TecNM: Instituto Tecnológico Superior de
Atlixco
Puebla – México

Fabiola Olvera Torres

engolvera@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-2232-0801>
TecNM: Instituto Tecnológico Superior de
Atlixco
Puebla – México

Lizzeth Hernández Carnalla

lizzeth.hernandez@itsatlixco.edu.mx
<https://orcid.org/0000-0001-5393-9212>
TecNM: Instituto Tecnológico Superior de
Atlixco
Puebla – México

Adriana Rodríguez Bobadilla

adriana.rodriguez@itsatlixco.edu.mx
<https://orcid.org/0009-0006-3047-8154>
TecNM: Instituto Tecnológico Superior de
Atlixco
Puebla – México

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v6i6.4991>

Artículo recibido: 07 de agosto de 2025.
Aceptado para publicación: 09 de diciembre
de 2025.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.



NÚMERO

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v6i6.4991>

Caso de estudio: influencia de la tecnología digital en la educación de habitantes en Atlixco, Puebla

Case study: The influence of digital technology on the education of residents in Atlixco, Puebla

Lorena Martínez Zacatenco

lorena.martinez@itsatlixco.edu.mx

<https://orcid.org/0009-0009-4511-9869>

TecNM: Instituto Tecnológico Superior de Atlixco
Puebla – México

Fabiola Olvera Torres

engolvera@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-2232-0801>

TecNM: Instituto Tecnológico Superior de Atlixco
Puebla – México

Lizzeth Hernández Carnalla

lizzeth.hernandez@itsatlixco.edu.mx

<https://orcid.org/0000-0001-5393-9212>

TecNM: Instituto Tecnológico Superior de Atlixco
Puebla – México

Adriana Rodríguez Bobadilla

adriana.rodriguez@itsatlixco.edu.mx

<https://orcid.org/0009-0006-3047-8154>

TecNM: Instituto Tecnológico Superior de Atlixco
Puebla – México

Artículo recibido: 08 de agosto de 2025. Aceptado para publicación: 10 de diciembre de 2025.

Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen


En la era digital, la tecnología ha revolucionado la forma en que se enseña y se aprende. Este estudio cuantitativo explora la influencia de las tecnologías digitales en la educación de Atlixco, Puebla. Como técnica para recolección de datos se utilizó el instrumento propuesto por RELDI (Red de Estudios Latinoamericanos de Internet), que se basó en la entrevista cara a cara por medio de dispositivo digital. La muestra estuvo compuesta por 503 personas que radican en Atlixco, Puebla y usan tecnologías digitales para diversos usos. Los resultados muestran que el uso de tecnologías digitales se asocia con el desarrollo integral de los estudiantes. Los análisis mediante gráficas revelaron que la frecuencia de uso de tecnologías digitales para fines educativos es un predictor significativo del acceso a una amplia variedad de recursos en línea en cualquier momento y lugar. Además, se encontró que las tecnologías digitales pueden ser herramientas efectivas para mejorar la motivación y la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Los hallazgos de este estudio tienen implicaciones importantes para la práctica educativa y la política educativa. Sugieren que la integración efectiva de tecnologías digitales en el aula puede mejorar los resultados educativos y preparar a los estudiantes. Sin embargo, se necesitan más investigaciones para explorar las limitaciones y los desafíos asociados con la implementación de tecnologías digitales en la educación.

Palabras clave: tecnologías digitales, educación, estudio cuantitativo

Abstract

In the digital age, technology has revolutionized the way we teach and learn. This quantitative study explores the influence of digital technologies on education in Atlixco, Puebla. The data collection technique used was the instrument proposed by RELDI (Latin American Internet Studies Network), which was based on face-to-face interviews using a digital device. The sample consisted of 503 individuals residing in Atlixco, Puebla, who use digital technologies for various purposes. The results show that the use of digital technologies is associated with students' overall development. Graph analyses revealed that the frequency of use of digital technologies for educational purposes is a significant predictor of access to a wide variety of online resources anytime, anywhere. Furthermore, it was found that digital technologies can be effective tools for improving student motivation and engagement in the learning process. The findings of this study have important implications for educational practice and policy. They suggest that the effective integration of digital technologies in the classroom can improve educational outcomes and prepare students. However, further research is needed to explore the limitations and challenges associated with implementing digital technologies in education.

Keywords: digital technologies, education, quantitative study

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicado en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons. 

Cómo citar: Martínez Zacatenco, L., Olvera Torres, F., Hernández Carnalla, L., & Rodríguez Bobadilla, A. (2025). Caso de estudio: influencia de la tecnología digital en la educación de habitantes en Atlixco, Puebla. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 6 (6), 1574 – 1566. <https://doi.org/10.56712/latam.v6i6.4991>

INTRODUCCIÓN

Es importante resaltar que el nativo digital no llega al mundo “digital” de forma innata, sino que se convierte en uno. No posee de manera natural criterios ni habilidades para seleccionar y filtrar información, ni tampoco comprende cómo usar la tecnología de manera ética y segura. En cambio, los adultos suelen tener una mayor capacidad y experiencia para discernir entre lo que es valioso, lo que no sirve y lo que puede resultar dañino, a pesar de que puedan carecer de ciertas habilidades tecnológicas. La simple capacidad técnica no se aproxima a la verdadera competencia digital requerida. Esta reflexión se vuelve esencial para comprender o incluso cuestionar la dicotomía mencionada por Prensky. Tal vez los nativos digitales solo están “habitando” en algunas plataformas sociales y aplicaciones de mensajería, dedicándose principalmente a compartir imágenes, divertirse con juegos sencillos o ver videos de determinados youtubers. Pero, ¿realmente saben cómo trabajar con internet y maximizar su uso? En realidad, carecen de competencias digitales y, quizás más que nativos, ¿no deberían ser llamados huérfanos digitales? Aceptan con resistencia cualquier consejo, orientación o recomendación tecnológica de generaciones mayores. (Aretio, 2019)

El objetivo de esta investigación es analizar influencia de la tecnología digital de las personas de 0 a 60 años, que radican en Atlixco, Puebla, enfocándose en el uso de las tecnologías digitales. Se pretende localizar patrones de uso dedicados a la educación, realizando un análisis de las 3 preguntas siguientes: ¿Para qué usas el internet?, ¿Qué dispositivos digitales usas? y ¿Qué plataformas digitales usas?, con esto se busca abordar la falta de información en las obras escritas, ofreciendo detalles concretos que contribuyan a la formulación de políticas educativas y métodos de enseñanza que sean más inclusivos y efectivos. En este contexto, es importante analizar cómo estamos utilizando el internet y qué impacto está teniendo en nuestras vidas. ¿Estamos aprovechando al máximo el potencial del internet para el aprendizaje y el desarrollo personal, o estamos permitiendo que el entretenimiento y el consumo excesivo dominen nuestro tiempo en línea? La respuesta a esta pregunta es crucial para entender cómo podemos utilizar el internet de manera más efectiva y saludable.

El rendimiento académico, por otro lado, se define como el resultado de la enseñanza-aprendizaje facilitados por tecnologías de la información y la comunicación, orientándose hacia la formación de un repertorio cultural occidental. Esto brinda a los estudiantes una mejor preparación para el ingreso a la educación superior en lugar de a la industria laboral. En este contexto, la labor del profesor es clave en: a) la elección y presentación de los materiales, lecturas y autores que fortalezcan los temas tratados, dado que estos son esenciales para dicho rendimiento, b) la manera en que se comparte el conocimiento utilizando TIC, y c) las estrategias que ha decidido implementar para que los estudiantes se acerquen al descubrimiento. De este modo, la conexión entre objetivos, contenido y métodos es más productiva al integrar TIC, ya que permite adoptar y desarrollar habilidades adicionales para resolver y afrontar desafíos. (Etelvina Archundia Sierra, 2019)

En este sentido, es fundamental que seamos conscientes de cómo estamos utilizando el internet y que tomemos medidas para asegurarnos de que estamos aprovechando al máximo su potencial. Esto puede incluir establecer límites al uso del internet, buscar recursos educativos y de desarrollo personal en línea, y ser más críticos con el contenido que consumimos. Al hacerlo, podemos asegurarnos de que el internet sea una herramienta que nos permita crecer y prosperar, en lugar de simplemente una fuente de entretenimiento.

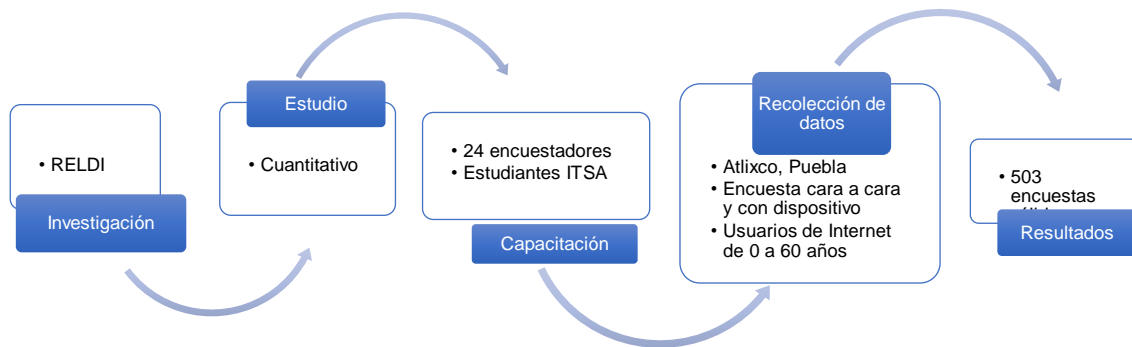
METODOLOGÍA

En el presente trabajo se desarrolla un estudio cuantitativo, que se efectuó durante los meses de febrero y marzo del año 2025, la presente investigación es una iniciativa de la Red de Estudios Latinoamericanos de Internet (RELDI, 2025). Se centra en la recopilación de datos relacionados con el uso de internet, el tiempo, las tecnologías aplicadas, entre otras.

El estudio utilizó la encuesta proporcionada por (RELDI, 2025), como herramienta de recopilación de datos para analizar el uso de internet en Atlixco, Puebla, obteniendo información numérica para su análisis, como encuestadores se seleccionaron a 24 estudiantes con un rango de edad de entre 18 y 24 años, pertenecientes a la carrera de Ingeniería Industrial del Instituto Tecnológico Superior de Atlixco (ITSA), los cuales tuvieron conocimientos básicos a cerca de uso de celular, laptop o Tablet, recibieron una capacitación de forma presencial para realizar las entrevistas cara a cara y con dispositivo lo que permitió recopilar información de manera precisa y eficiente.

Figura 1

Metodología



Fuente: elaboración propia.

La encuesta está integrada por 18 secciones como se muestra en la Tabla 3. "Contenido de la encuesta RELDI 2025", que son las siguientes: Género, Acceso y dispositivos, Supervisión y seguridad, Hábitos de consumo y desarrollo, Acceso internet, Actividades en línea, Uso educativo, Seguridad y ciberacoso, Redes sociales y salud mental, Videojuegos, hábitos y seguridad, Comercio electrónico, Creación de contenido, Inteligencia artificial, Confianza en las apps, Ciberseguridad, Soberanía tecnológica, Economía de las apps, Trámites gubernamentales y los rangos de edad que son: 0 - 6 años, 7-17 años, 18 - 26 años, 27 - 59 años, 60 y más años, en color azul se observa el contenido de cada encuesta.

Tabla 1

Contenido de la encuesta RELDI 2025

Sección	0 - 6 años	7-17 años	18 - 26 años	27 - 59 años	60 y más años
Género					
Acceso y dispositivos					
Supervisión y seguridad					
Hábitos de consumo y desarrollo					
Acceso internet					
Actividades en línea					
Uso educativo					
Seguridad y ciberacoso					
Redes sociales y salud mental					
Videojuegos, hábitos y seguridad					
Comercio electrónico					
Creación de contenido					

Inteligencia artificial					
Confianza en las apps					
Ciberseguridad					
Soberanía tecnológica					
Economía de las apps					
Trámites gubernamentales					

Fuente: elaboración propia.

El objetivo principal de esta encuesta fue recopilar datos cuantitativos y descriptivos que ayuden a determinar la influencia del uso de internet en el entorno educativo. Los resultados obtenidos permitirán identificar patrones y tendencias en el uso de internet y su impacto en la educación.

Para realizar la entrevista cara a cara mediante dispositivo, solicitamos a los participantes que dedicaran aproximadamente 20-30 minutos para responder la encuesta. Se indagó sobre la frecuencia y duración del uso de internet, género, edad y propósito de uso (educativo, laboral, redes sociales, trámites gubernamentales, etc.). También se incluyó en la muestra a padres y madres con hijos pequeños (0-6 años) que utilizan dispositivos móviles de manera pasiva. Esto permitió recopilar datos sobre el uso de internet en hogares con niños pequeños y analizar cómo afecta el entorno educativo.

El análisis temático sobre el uso y la influencia de las tecnologías digitales es un estudio que busca identificar patrones y temas en la forma en que las personas utilizan internet y cómo este medio impacta en su vida diaria. A través de entrevistas, grupos focales y análisis de textos, se pueden identificar temas como el acceso y la brecha digital, el uso y las actividades en línea, la influencia en la comunicación y las relaciones, la educación y el aprendizaje, los riesgos y la seguridad en línea, y el impacto en la sociedad y la cultura. Los resultados pueden revelar que las tecnologías digitales son herramientas fundamentales para la comunicación y el acceso a la información, pero también puede tener impactos negativos en la salud mental y física si se utiliza de manera excesiva. Además, se destaca la importancia de la educación y la conciencia sobre el uso seguro y responsable, para maximizar sus beneficios y minimizar sus riesgos. En general, este análisis temático ofrece una visión profunda sobre la compleja relación entre las personas y el internet.

La investigación sobre el uso de las tecnologías digitales en el ámbito educativo requiere consideraciones éticas cuidadosas para garantizar la protección de los participantes y la integridad de la investigación. La privacidad y confidencialidad de los datos personales y de navegación de los participantes deben ser garantizadas, y el consentimiento informado debe ser obtenido de manera clara y transparente. La protección de menores es especialmente importante, y los investigadores deben tomar medidas para proteger a los menores de edad que participan en la investigación. Además, la investigación no debe perpetuar la brecha digital y debe garantizar que todos los participantes tengan acceso equitativo a los beneficios de la investigación. El uso responsable de la tecnología también es fundamental, y los investigadores deben promover prácticas seguras y saludables en línea. La transparencia y la honestidad son esenciales en la presentación de los resultados y en la divulgación de la información. Los investigadores deben ser conscientes de los posibles impactos negativos del uso del internet en la salud mental y física de los participantes y tomar medidas para mitigarlos. En general, la investigación sobre el uso del internet en el ámbito educativo requiere una consideración cuidadosa de las implicaciones éticas y un compromiso con la protección de los participantes y la integridad de la investigación. Al abordar estas consideraciones éticas, los investigadores pueden garantizar que su investigación sea válida, confiable y beneficiosa para la sociedad. La investigación responsable y ética es esencial para avanzar en nuestra comprensión del uso del internet en la educación y para promover un uso saludable y seguro de la tecnología.

DESARROLLO

En el libro “Los inicios de internet en México” de la autora Gloria Koenigsberger, se hace referencia que el internet se considera un sistema global de información, que cumple con tres características principales: la primera es la interconectividad a nivel lógico en un entorno global de trayectorias centradas en el Internet Protocol (IP), la segunda es la habilidad de desarrollar las comunicaciones aplicando el Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP) y la tercera es brindar servicios que integran a base de niveles estratificados a la infraestructura de comunicaciones (Koenigsberger, 2014).

En el libro de “El uso de las TIC en la formación de estudiantes en Instituciones de Educación Superior (IES)” del autor Lenin Martínez Pérez, se documentó la investigación sobre las “Tendencias en el uso de las TIC, en la formación de estudiantes del área Económico-Administrativa”, el estudio se centró en diez tendencias tecnológicas, su enfoque en el que se describe sus características y por último el año en el que se mantuvo vigente la tendencia (Pérez, 2018).

Tabla 2

Tendencias Tecnológicas

Tendencias Tecnológicas	Enfoque	Año
1. Mobile learning.	El celular como el dispositivo clave de trabajo en el aula.	2012
2. Cloud computing.	La preferencia de uso de aplicaciones web en lugar de las de escritorio.	2015-2017
3. Computación uno a uno.	Cada estudiante debería tener acceso a un dispositivo conectado a internet (celular o tablet).	2015-2016
4. Aprendizaje obicuo.	Redefinición de los espacios con base a la conectividad en internet y posibilidad de trabajo en cualquier momento.	2012-2017
5. Juegos o gamificación.	Uso de juegos para generar competencias profesionales y transversales.	2012-2014
6. Aprendizaje personalizado.	Adaptado a las necesidades de cada estudiante.	2013-2017
7. Redefinición de los espacios de aprendizaje.	Espacios luminosos, de colores agradables y diseño flexible que permita promover un aprendizaje colaborativo, interdisciplinario y centrado en el alumno.	2015-2017
8. Contenidos abiertos generados por el profesorado.	La tendencia a sustituir los textos escolares por materiales adecuados a las necesidades de cada grupo o estudiante.	2012-2013
9. Evaluación a través de portafolios.	Que permita al docente identificar posibles lagunas de aprendizaje y generar estrategias de mejora.	2012-2016
10. Rol del profesorado.	Mentores, dinamizadores de los procesos identificadores de recursos, facilitadores de espacios colaborativos	2013-2017

Fuente: (Pérez, 2018).

La siguiente tabla muestra las herramientas digitales, el título, el autor y el año de la investigación sobre el proceso de la educación, realizada por (Gustavo Mauricio Romo-Padilla, 2023), quien destaca la inclusión de las mismas en la educación primaria, secundaria, bachillerato y nivel superior.

Tabla 3

Herramientas digitales

Herramientas digitales	Título	Autor y año
1. Juegos educativos de Cokitos (Aplicación)	El uso de herramientas tecnológicas en el aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes de segundo de básica	Macías, Y., & Acuña, I. (2022)
2. Presentaciones, juegos de computadora, aplicaciones hipertexto, entornos de prueba, programas interactivos, materiales de demostración gráfica y videos	Teaching Uzbek Language and Literature Based on Interactive Technologies	Abdujabbarova, F. (2020)
3. Google (YouTube, Docs, Search, Drive, Sites y Accounts), así como herramientas de programación encuestas Survey y como Monkey, EventBrite y Signup Genius. También se destacó el uso de la herramienta de comunicación Smore, junto con Zoom	Trends in Educational Technology: What Facebook, Twitter, and Scopus Can Tell us about Research Practice Current and Practice	Kimmons, R., Rosenberg, J. & Allman, B. (2021)
4. Canva, Liveworksheets, EducaPlay, Wordwall	Fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo de EGB	Macías, E. (2022)
5. Pizarra, proyectores y presentaciones PowerPoint: Pizarras digitales interactivas y herramientas de compilación en línea; Amazon Web Services (AWS); Google Classroom; Vídeos DIY de YouTube	A Study on the usage of Information Communication Technology tolos in the Teaching – Learning Process of Engineering Education	Ramya, D. & Poongodi, O. (2021)
6. Correo electrónico, WhatsApp, redes sociales (Twitter, Instagram, Facebook, Telegram), blogs, aplicaciones como Widgets o Padlet, gestores o plataformas educativas como Moodle, Google Classroom, Edmodo, tutoriales, simuladores, repositorios, plataformas de búsqueda y herramientas deconstrucción, entre otros.	Herramientas digitales como recurso de aprendizaje innovador en los estudiantes de lengua y literatura	Vélez, M. & Delgado, L. (2023)
7. Padlet	Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes	Mero (2021)
8. Plataforma Adaptativa de Matemática (PAM) and GeoGebra.	Uso de plataformas y herramientas digitales para la Enseñanza de la Matemática	Vaillant, D., Zidán, E. & Biagas, G. (2020)
9. Mobile learning	Estrategias didácticas para la virtualización del proceso enseñanza aprendizaje en tiempos de COVID 19	Vialart, M. (2020)
10. Juego Barrier o el Programa Polygraph de Desmos	A Systematic Review on Mathematical Language Learning Using PRISMA in Scopus Database	Mohamed, R., Ghazali, M. & Samsudin, M. (2020)
11. Biblioteca digital, Orientación Andujar y Mundo Primaria.	Estrategias lúdicas para la comprensión de textos mediante	Pilcorema, S. & Quintuña, K. (2022)

	herramientas digitales en estudiantes de quinto año EGB	
12. Zoom, Google Meets y Moodle	Leveraging digital tools for a better virtual teaching learning process in a private university of Lima	Andrade, L., Nunez, D. & Sotomayor, C. (2021)
13. Google, WhatsApp, Kahoot, Jamboard, Padlet	Herramientas digitales más eficaces en el proceso enseñanza aprendizaje	Padilla, J., Rojas, L. & Valderrama, C. (2022)
14. TIC	Integración didáctica de las TIC para la educación literaria en la formación inicial docente	González, C. (2019)
15. Plataforma digital llamada DIYLabHub	Transforming the teaching and learning culture in higher education from a DIY perspective	Miño, R., Domingo, M., & Sancho, J. (2018)
16. Microsoft Teams, Zoom, and WhatsApp	La enseñanza de la Lengua y la Literatura en tiempos de pandemia en la Región Sur de Ecuador"	Paladines, L. & Álvarez, M. (2022)
17. CmapTools, Jclic, Hot Potatoes, Lim, Plataforma virtual	Aplicación de nuevas tecnologías en la enseñanza de lengua y literatura	Herrera, M. (2023)
18. TIC	Integración de las Tecnologías de Información y Comunicación en el proceso de enseñanza aprendizaje	Cedeño, F. & Zambrano, J. (2023)
19. Whatsapp	Los recursos tecnológicos como estrategias de aprendizajes en la asignatura de lengua y literatura	Vélez, H., Bernal, Ä., Vinueza, Q. & Borrero, L. (2022)
20. Microsoft Planner Trello CoRubrics (complemento para Hojas de cálculo)	El método ECO y los nuevos entornos de aprendizaje: valoración de herramientas y estrategias metodológicas para la enseñanza de la lengua española	Lucas, I., García, J. & Torrez, J. (2022)
21. Google Hangouts Meet, Webex, Zoom, Google Classroom	Use of Modern Technologies and Digital Tools in the Context of Distance and Mixed Learning	Dudar, V., Riznyk, V., Kotsur, V., Pechenizka, S. & Kovtun, O. (2021)
22. Moodle	Herramientas digitales para la evaluación de competencias transversales en el Grado de Educación primaria en contextos de docencia híbrida	Cano, E. & Bellowa, L. (2023)
23. Canva	Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura	Arcentales, M., García, D., Cárdenas, N. & Erazo, J. (2020)
24. Sistemas de tutoría inteligente, simulaciones como herramientas matemáticas dinámicas y sistemas de hipertexto.	The potential of digital tools to enhance mathematics and Science learning in secondary schools: A context-specific meta-analysis	Hillmayr, D., Ziernwald, L., Reinhold, F., Hofer, S. & Reiss, K. (2020)

25. TIC	Online learning readiness of junior high school students in Denpasar	Dwiyanti, K., Pratama, I, Candra, (2020)
26. TIC	Teachers' Perceptions of Adopting Information and Communication technologies in teaching and learning At Rural Secondary Schools in Eastern cape, South Africa"	Chisango, G., Marongwe, N., Thembisile, M. (2020)

Fuente: (Gustavo Mauricio Romo-Padilla, 2023).

RESULTADOS

Uso de internet de habitantes de Atlixco, Puebla.

Se presenta a continuación los resultados con respecto al uso de internet y los usuarios correspondientes.

Como primer resultado se tienen los datos de los usuarios de internet de 0 a 6 años de edad, en la tabla 4. Usuarios de internet de 0 a 6 años, se muestran los usos del internet y el porcentaje de usuarios.

Tabla 1

Usos de internet

Uso de internet	% Usuarios de internet de 0 a 6 años
Aplicaciones educativas	1%
Aplicaciones educativas / Música y canciones infantiles	1%
Juegos interactivos	5%
Juegos interactivos / Aplicaciones educativas	1%
Juegos interactivos / Música y canciones infantiles	1%
Música y canciones infantiles	19%
Videos Educativos	11%
Videos Educativos / Aplicaciones educativas	1%
Videos Educativos / Juegos interactivos	3%
Videos Educativos / Juegos interactivos / Música y canciones infantiles	3%
Videos Educativos / Música y canciones infantiles	3%
Videos Educativos / Otro	3%
Videos entretenimiento	23%
Videos entretenimiento / Juegos interactivos / Música y canciones infantiles	3%
Videos entretenimiento / Música y canciones infantiles	12%
Videos entretenimiento / Videos Educativos	10%

Fuente: elaboración propia.

Como resultado se tienen los datos de los usuarios de internet de 7 a 17 años de edad, en la Tabla 5. Usos de internet, se muestran los usos del internet y el porcentaje de usuarios.

Tabla 2

Usos de internet

Uso de internet	Usuarios de internet de 7 a 17 años	Porcentaje
Crear contenido / Educación / Entretenimiento / Redes Sociales	1	1%
Crear contenido / Entretenimiento	2	2%
Crear contenido / Entretenimiento / Redes Sociales	1	1%
Educación	12	13%
Educación / Entretenimiento	15	16%
Educación / Entretenimiento / Otro	1	1%
Educación / Entretenimiento / Redes Sociales	13	14%
Educación / Redes Sociales	3	3%
Entretenimiento	26	29%
Entretenimiento / Redes Sociales / Otro	12	13%
Otro	1	1%
Redes Sociales	4	4%

Fuente: elaboración propia.

Como resultado se tienen los datos de los usuarios de internet de 18 a 26 años de edad, en la Tabla 6. Usos de internet, se muestran los usos del internet y el porcentaje de usuarios.

Tabla 3

Uso de internet

Uso de internet	Usuarios de internet de 18 a 26 años	Porcentaje
Educación	56	44%
Entretenimiento	26	20%
Redes Sociales	21	16%
Trabajo	26	20%

Fuente: elaboración propia.

Como resultado se tienen los datos de los usuarios de internet de 27 a 59 años de edad, en la Tabla 7. Usos de internet, se muestran los usos del internet como son: educación, trabajo, entretenimiento, noticias, comunicación, redes profesionales, redes sociales y se percibe, la cantidad de usuarios con su respectivo porcentaje.

Tabla 4

Usos de internet

Uso de internet	Usuarios de internet de 27 a 59 años	Porcentaje
Educación	1	1%
Educación/ Entretenimiento	7	6%
Educación / Noticias / Entretenimiento / Comunicación	3	3%
Entretenimiento Comunicación	5	4%
Entretenimiento	20	17%
Entretenimiento / Educación / Redes profesionales	1	1%

Entretenimiento / Redes profesionales	1	1%
Entretenimiento Noticias / Comunicación	6	5%
Entretenimiento Noticias / Educación	1	1%
Noticias / Entretenimiento	5	4%
Entretenimiento Otro	1	1%
Otro Comunicación	1	1%
Otro Noticias / Entretenimiento	1	1%
Redes Sociales Comunicación	1	1%
Redes Sociales Educación	3	3%
Redes Sociales Entretenimiento / Educación / Comunicación	5	4%
Redes Sociales Noticias / Entretenimiento / Comunicación	2	2%
Redes Sociales Noticias / Entretenimiento / Educación / Otro	1	1%
Redes Sociales Noticias / Otro	1	1%
Redes Sociales Noticias / Redes profesionales / Comunicación	1	1%
Redes Sociales Otro	2	2%
Trabajo / Comunicación	4	3%
Trabajo / Educación	2	2%
Trabajo Educación / Redes profesionales	1	1%
Trabajo /Entretenimiento	7	6%
Trabajo Entretenimiento / Educación / Comunicación	4	3%
Trabajo Entretenimiento / Educación / Redes profesionales	3	3%
Trabajo Entretenimiento / Redes profesionales	2	2%
Trabajo Entretenimiento / Redes profesionales / Comunicación	1	1%
Trabajo Noticias / Educación / Comunicación	7	6%
Trabajo Noticias / Educación / Redes profesionales / Comunicación	1	1%
Trabajo Noticias / Entretenimiento	5	4%
Trabajo Noticias / Entretenimiento / Educación / Comunicación	6	5%
Trabajo Noticias / Entretenimiento / Otro	1	1%
Trabajo Noticias / Entretenimiento / Redes profesionales	1	1%
Trabajo Otro	2	2%
Trabajo Redes profesionales	3	3%
Trabajo Redes profesionales / Otro	1	1%

Fuente: elaboración propia.

Como resultado se tienen los datos de los usuarios de internet de 60 años y más, en la Tabla 8. Usos de internet, se muestran los usos del internet como son: educación, trabajo, entretenimiento, otros, redes sociales y se percibe, la cantidad de usuarios con su respectivo porcentaje.

Tabla 8

Usos de internet

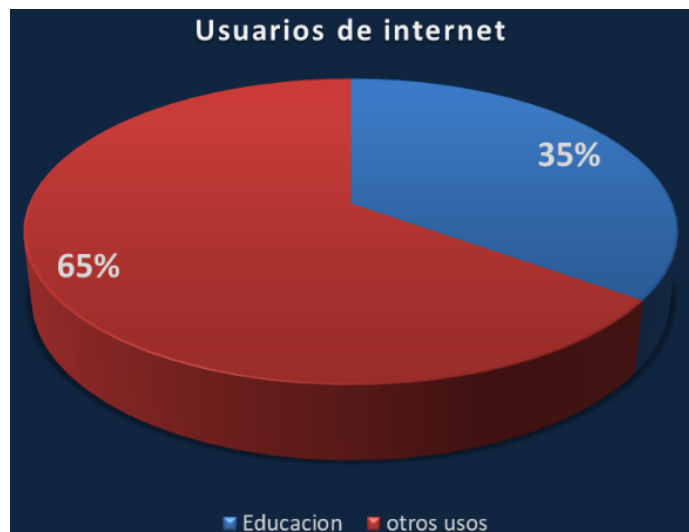
Uso de internet	Usuarios de internet de 60 años y mas	Porcentaje
Educación	6	7%
Entretenimiento	61	68%
Otro	14	16%
Redes Sociales	6	7%
Trabajo	3	3%

Fuente: elaboración propia.

Como resultado general del uso de internet que se realizó a 503 personas, en la Grafica 1. Uso de internet, se observan los usos de internet, en la que 176 usuarios que corresponde al 35% utilizan el internet para fines educativos y 327 usuarios correspondientes a 65% aplican esta herramienta para otros usos.

Gráfico 1

Uso de internet en la educación



Fuente: elaboración propia.

En la presente Dispositivos digitales utilizados por las personas de 0 a 6 años, se observa el teléfono inteligente, tableta, televisión inteligente, computadora o Laptop que han ocupado las personas para concertarse a internet. Así mismo se presenta el número de usuarios y el porcentaje correspondiente.

Tabla 9

Dispositivos digitales utilizados para fines educativos

Dispositivo digital	Usuarios: 0 a 6 años	Porcentaje
No aplica	8	32%
Tableta	3	12%
Tableta / Teléfono inteligente	1	4%
Tableta / Teléfono inteligente / Televisión Inteligente	1	4%
Teléfono inteligente	7	28%
Teléfono inteligente / Televisión Inteligente	1	4%
Teléfono inteligente / Un dispositivo asignado exclusivamente a los niños	1	4%
Televisión Inteligente	1	4%
Televisión Inteligente / Computadora o Laptop / Un dispositivo asignado exclusivamente a los niños	1	4%
Un dispositivo que antes era de uso de un adulto	1	4%

Fuente: elaboración propia.

En la Tabla 10. Dispositivos digitales utilizados por las personas de 7 a 17 años, se encuentra las siguientes herramientas que las personas de 7 a 17 años ocupan para concertarse a internet; computadora o laptop, tableta, televisión inteligente, consola de video juegos, televisión, teléfono inteligente (Smartphone), también se muestra el número de usuarios (45 en total) con su porcentaje (100% total).

Tabla 10

Dispositivos digitales utilizados por las personas de 7 a 17 años

Dispositivo digital	Usuarios: 7 a 17 años	Porcentaje
Computadora o Laptop	1	2%
Computadora o Laptop / Tableta	2	4%
Computadora o Laptop / Tableta / Televisión Inteligente / Consola de videojuegos	1	2%
Computadora o Laptop / Teléfono inteligente (smartphone)	8	18%
Computadora o Laptop / Teléfono inteligente (smartphone) / Tableta / Televisión Inteligente	2	4%
Computadora o Laptop / Teléfono inteligente (smartphone) / Tableta / Televisión Inteligente / Consola de videojuegos	2	4%
Computadora o Laptop / Teléfono inteligente (smartphone) / Televisión Inteligente	1	2%
Computadora o Laptop / Teléfono inteligente (smartphone) / Televisión Inteligente / Consola de videojuegos	1	2%
Consola de videojuegos	1	2%
Tableta	1	2%
Teléfono inteligente (smartphone)	17	38%
Teléfono inteligente (smartphone) / Consola de videojuegos	1	2%
Teléfono inteligente (smartphone) / Tableta / Consola de videojuegos	2	4%
Teléfono inteligente (smartphone) / Tableta / Televisión Inteligente	1	2%
Teléfono inteligente (smartphone) / Tableta / Televisión Inteligente / Consola de videojuegos	2	4%
Teléfono inteligente (smartphone) / Televisión Inteligente	1	2%
Teléfono inteligente (smartphone) / Televisión Inteligente / Consola de videojuegos	1	2%

Fuente: elaboración propia.

En la Tabla, Dispositivos digitales utilizados por las personas de 18 a 26 años, se observa a la computadora o laptop, teléfono inteligente (Smartphone), tableta y televisión inteligente como las tecnologías que emplean los 56 usuarios para concertarse a internet para estudiar.

Tabla 11

Dispositivos digitales utilizados por las personas de 18 a 26 años

Dispositivo digital	Usuarios de 18 a 26 años	Porcentaje
Computadora o Laptop	3	5%
Computadora o Laptop / Teléfono inteligente (smartphone)	10	18%
Computadora o Laptop / Teléfono inteligente (smartphone) / Tableta	1	2%
Computadora o Laptop / Teléfono inteligente (smartphone) / Televisión Inteligente	7	13%

Computadora o Laptop / Televisión Inteligente	1	2%
Otro	1	2%
Tableta	1	2%
Teléfono inteligente (smartphone)	28	50%
Teléfono inteligente (smartphone) / Televisión Inteligente	4	7%

Fuente: elaboración propia.

En la Tabla, Dispositivos digitales utilizados por las personas de 27 a 59 años, se observa a la computadora o laptop, teléfono inteligente (Smartphone), tableta y televisión inteligente como los dispositivos que utilizan los 44 usuarios para concertarse a internet con fines educativos.

Tabla 12

Dispositivos digitales utilizados por las personas de 27 a 59 años

Dispositivo digital	Usuarios de 27 a 59 años	Porcentaje
Computadora o Laptop	1	2%
Computadora o Laptop / Teléfono inteligente (smartphone)	10	23%
Computadora o Laptop / Teléfono inteligente (smartphone) / Otro	1	2%
Computadora o Laptop / Teléfono inteligente (smartphone) / Tableta	2	5%
Computadora o Laptop / Teléfono inteligente (smartphone) / Tableta / Televisión Inteligente	3	7%
Computadora o Laptop / Teléfono inteligente (smartphone) / Televisión Inteligente	3	7%
Tableta	2	5%
Teléfono inteligente (smartphone)	14	32%
Teléfono inteligente (smartphone) / Televisión Inteligente	6	14%
Televisión Inteligente	2	5%

Fuente: elaboración propia.

En la Tabla, Dispositivos digitales utilizados por las personas de 60 años y más, se observa el teléfono inteligente (Smartphone) y la tableta como las herramientas que utilizan los 6 usuarios para concertarse a internet con fines educativos.

Tabla 13

Dispositivos digitales utilizados por las personas de 60 años y más

Dispositivo digital	Usuarios de dispositivos digitales	Porcentaje
Teléfono inteligente (smartphone)	3	50%
Tableta	3	50%

Fuente: elaboración propia.

En la Tabla, Plataformas digitales para uso de educación, se observa a Facebook, Instagram, Tik Tok, Whatsapp, Telegram, Twitter y YouTube, que de los 45 usuarios de internet ocupan como herramientas para estudiar, también se percibe el número de usuarios con su porcentaje.

Tabla 14

Plataformas digitales para uso de educación

Aplicación digital	Usuarios: 7 a 17 años	Porcentaje
Facebook / Instagram	1	2%
Facebook / Instagram / Tik Tok	1	2%
Facebook / Instagram / Tik Tok / Mensajería (whatsapp, telegram)	3	7%
Facebook / Instagram / Tik Tok / YouTube	1	2%
Facebook / Instagram / Tik Tok / YouTube / Mensajería (whatsapp, telegram)	4	9%
Facebook / Instagram / Twitter / Mensajería (whatsapp, telegram)	1	2%
Facebook / Instagram / YouTube / Mensajería (whatsapp, telegram)	1	2%
Facebook / Mensajería (whatsapp, telegram)	1	2%
Facebook / Tik Tok	2	4%
Facebook / Tik Tok / Mensajería (whatsapp, telegram)	1	2%
Facebook / Tik Tok / YouTube	1	2%
Facebook / Tik Tok / YouTube / Mensajería (whatsapp, telegram)	1	2%
Instagram	2	4%
Instagram / Mensajería (whatsapp, telegram)	1	2%
Instagram / Tik Tok	1	2%
Instagram / Tik Tok / Mensajería (whatsapp, telegram)	3	7%
Instagram / Tik Tok / Twitter / YouTube / Mensajería (whatsapp, telegram) / Otro	1	2%
Instagram / Tik Tok / YouTube / Mensajería (whatsapp, telegram)	1	2%
Instagram / Tik Tok / YouTube / Mensajería (whatsapp, telegram) / Otro	1	2%
No aplica	2	4%
No aplica	4	9%
Tik Tok	5	11%
Tik Tok / Mensajería (whatsapp, telegram)	1	2%
Tik Tok / YouTube	2	4%
Tik Tok / YouTube / Mensajería (whatsapp, telegram)	1	2%
Twitter	1	2%
YouTube	1	2%

Fuente: elaboración propia.

En la Tabla, Plataformas digitales para uso de educación, se observa a Facebook, Instagram, Tik Tok, Whatsapp, Telegram, Twitter y YouTube, que los 56 usuarios de internet ocupan como herramientas para estudiar, también se percibe el número de usuarios con su porcentaje.

Tabla 15

Plataformas digitales para uso de educación

Aplicación digital	Usuarios: 18 a 26 años	Porcentaje
Facebook	3	5%
Facebook / Instagram / Mensajería Instantánea (Telegram/WhatsApp)	2	4%
Facebook / Instagram / Tik Tok	8	14%
Facebook / Instagram / Tik Tok / Mensajería Instantánea (Telegram/WhatsApp)	3	5%

Facebook / Instagram / Tik Tok / YouTube	1	2%
Facebook / Instagram / Tik Tok / YouTube / Mensajería Instantánea (Telegram/WhatsApp)	1	2%
Facebook / Instagram / Twitter, ahora X / Mensajería Instantánea (Telegram/WhatsApp)	1	2%
Facebook / Instagram / Twitter, ahora X / Tik Tok / Mensajería Instantánea (Telegram/WhatsApp)	1	2%
Facebook / Instagram / Twitter, ahora X / Tik Tok / YouTube / Mensajería Instantánea (Telegram/WhatsApp)	1	2%
Facebook / Instagram / YouTube / Mensajería Instantánea (Telegram/WhatsApp)	1	2%
Facebook / Mensajería Instantánea (Telegram/WhatsApp)	1	2%
Facebook / Tik Tok	2	4%
Facebook / Tik Tok / YouTube	1	2%
Facebook / Twitter, ahora X / Tik Tok / YouTube	1	2%
Facebook / YouTube	1	2%
Facebook / YouTube / Mensajería Instantánea (Telegram/WhatsApp)	1	2%
Instagram	6	11%
Instagram / Mensajería Instantánea (Telegram/WhatsApp)	1	2%
Instagram / Tik Tok / Mensajería Instantánea (Telegram/WhatsApp)	1	2%
Instagram / Tik Tok / YouTube	1	2%
Instagram / Tik Tok / YouTube / Mensajería Instantánea (Telegram/WhatsApp)	1	2%
Instagram / Twitter, ahora X / Tik Tok / YouTube / Mensajería Instantánea (Telegram/WhatsApp)	1	2%
Mensajería Instantánea (Telegram/WhatsApp)	5	9%
Tik Tok	5	9%
Tik Tok / Mensajería Instantánea (Telegram/WhatsApp)	1	2%
Twitter, ahora X	2	4%
YouTube	3	5%

Fuente: elaboración propia.

En la Tabla, Plataformas digitales para uso de educación, se muestra que 44 usuarios de internet a uso educativo emplean Facebook, Instagram, Tik Tok, Whatsapp, Telegram, Twitter y YouTube, para la educación y su aprendizaje.

Tabla 16

Plataformas digitales para uso de educación

Aplicación digital	Usuarios de 27 a 59 años	Porcentaje
Facebook	2	5%
Facebook / Instagram / Mensajería Instantánea (Telegram/WhatsApp)	2	5%
Facebook / Instagram / Tik Tok / Mensajería Instantánea (Telegram/WhatsApp)	2	5%
Facebook / Instagram / Tik Tok / YouTube / Mensajería Instantánea (Telegram/WhatsApp)	2	5%
Facebook / Instagram / Twitter, ahora X / Mensajería Instantánea (Telegram/WhatsApp)	2	5%

Facebook / Instagram / Twitter, ahora X / Tik Tok / YouTube / Mensajería Instantánea (Telegram/WhatsApp)	1	2%
Facebook / Instagram / YouTube	1	2%
Facebook / Instagram / YouTube / Mensajería Instantánea (Telegram/WhatsApp)	1	2%
Facebook / Mensajería Instantánea (Telegram/WhatsApp)	6	14%
Facebook / Tik Tok	1	2%
Facebook / Tik Tok / Mensajería Instantánea (Telegram/WhatsApp)	1	2%
Facebook / Tik Tok / YouTube / Mensajería Instantánea (Telegram/WhatsApp)	1	2%
Facebook / Twitter, ahora X / Mensajería Instantánea (Telegram/WhatsApp)	2	5%
Facebook / Twitter, ahora X / YouTube / Mensajería Instantánea (Telegram/WhatsApp)	1	2%
Facebook / YouTube / Mensajería Instantánea (Telegram/WhatsApp)	2	5%
Instagram	1	2%
Instagram / Tik Tok	1	2%
Instagram / Tik Tok / Mensajería Instantánea (Telegram/WhatsApp)	1	2%
Mensajería Instantánea (Telegram/WhatsApp)	3	7%
Tik Tok	3	7%
Tik Tok / YouTube / Mensajería Instantánea (Telegram/WhatsApp)	3	7%
Twitter, ahora X	3	7%
YouTube	2	5%

Fuente: elaboración propia.

En la Tabla, plataformas digitales para uso de educación, se muestra que 6 usuarios de internet a uso educativo emplean Facebook, Instagram, Whatsapp, y YouTube, para contenido educativo.

Tabla 5

Plataformas digitales para uso de educación

Aplicación digital	Usuarios de 60 años y mas	Porcentaje
Instagram	1	16%
No aplica	1	17%
Tik Tok	1	17%
Facebook / WhatsApp / YouTube	2	33%
WhatsApp	1	17%

Fuente: elaboración propia.

DISCUSIÓN

La tecnología educativa está revolucionando el futuro del aprendizaje, abriendo puertas a nuevas posibilidades y oportunidades. Con la integración de la inteligencia artificial, la realidad aumentada y las plataformas de aprendizaje personalizado, estamos a punto de entrar en una nueva era educativa. La enseñanza ya no estará limitada por las cuatro paredes del aula, sino que trascenderá geografías, culturas y capacidades individuales, permitiendo a los estudiantes aprender de manera más flexible y adaptada a sus necesidades. El papel de la tecnología en la educación no se limita a la implementación de dispositivos, plataformas o algoritmos, sino que refleja nuestros valores y objetivos como sociedad. Se trata de diseñar un futuro donde el aprendizaje sea accesible, inclusivo y significativo para todos.

En última instancia, la tecnología educativa tiene el potencial de transformar la educación y mejorar la vida de las personas en todo el mundo. (Gabriel Jose Araujo Bedoya, 2024)

Actualmente en era digital en la que vivimos, el uso de internet se ha convertido en una parte integral de nuestras vidas. Los dispositivos digitales y las plataformas en línea han revolucionado la forma en que nos comunicamos, desarrollamos nuestro aprendizaje educativo, trabajamos y nos entretenemos. Sin embargo, surge la pregunta: ¿Cómo estamos utilizando realmente las tecnologías digitales? Los resultados de nuestra investigación propuesta por la Red de Estudios Latinoamericanos de Internet (RELDI, 2025) revela los porcentajes de uso de las tecnologías digitales por personas que viven en Atlixco, Puebla.

Para la red del internet se tiene que solo el 35% de las personas uso esta herramienta para fines educativos y el 65% para otros usos como: entretenimiento, juegos, música, entre otros. Aunque el entretenimiento es una parte importante de nuestras vidas, surge la pregunta: ¿Estamos utilizando el internet de manera que nos permita crecer y desarrollarnos como individuos, o simplemente estamos consumiendo contenido sin un propósito claro? Una posible explicación para este desequilibrio es la facilidad de acceso a contenido de entretenimiento en línea. Con la expansión de plataformas de streaming y redes sociales, es más fácil encontrar contenido que nos guste y nos mantenga entretenidos. Además, el algoritmo de estas plataformas está diseñado para mantenernos enganchados, lo que puede llevar a un consumo excesivo de contenido.

La incorporación de dispositivos digitales en la educación ha generado un impacto significativo en la forma en que se enseña y se aprende. Los resultados de nuestra investigación revelan que entre las herramientas más usadas por las personas con fines educativos son: teléfono inteligente (Smartphone), computadora o Laptop y Tableta, esto contribuye al acceso a información y recursos educativos en cualquier momento y lugar, desarrollo de habilidades digitales y la posibilidad de personalizar el aprendizaje según las necesidades individuales, sin embargo, también existen limitantes como los problemas de conectividad, problemas de privacidad y seguridad y el riesgo de dependencia excesiva de la tecnología. Entre las implicaciones para la educación se requiere una planificación y ejecución cuidadosa, así mismo es fundamental establecer políticas y normas claras para el uso de dispositivos digitales en el aula, la capacitación a los docentes es cruciales para el éxito y debe ser prioritario la probidad y seguridad.

La adaptación de plataformas digitales en la educación ha revolucionado la forma en que se enseña y se aprende. En la investigación realizada se muestra que Facebook, Instagram, Tik Tok, Whatsapp, Telegram, Twitter y YouTube, son las más empleadas por las personas que usan el internet para la educación, lo que ha implicado un impacto positivo en la experiencia educativa de los estudiantes, debido al acceso a recursos educativos de alta calidad y actualizados, mayor flexibilidad, autonomía en el aprendizaje, reducción de costos, tiempos de desplazamiento y el fomento de la colaboración y la comunicación entre estudiantes y docentes. Sin embargo, existen limitantes como el acceso desigual a la tecnología, la conectividad, riesgo de distracciones, pérdida de enfoque y los problemas de privacidad y seguridad.

Las recomendaciones que se contemplan son las siguientes: Establecer un equilibrio entre el uso de dispositivos digitales y las actividades tradicionales, fomentar el uso responsable y seguro de la tecnología, proporcionar capacitación y apoyo continuo a los docentes, monitorear y evaluar el impacto del uso de dispositivos digitales en la educación, promover la alfabetización digital, la conciencia sobre el uso responsable y desarrollar contenido educativo atractivo. Por lo tanto, aunque el uso de internet, el empleo de dispositivos digitales y la utilidad de las plataformas digitales para la educación son significativos, es claro que la mayor parte de las personas las ocupan para el entretenimiento entre otros usos. Como consecuencia es importante que seamos conscientes de cómo estamos utilizando las tecnologías digitales y que aprovechemos al máximo su potencial para el aprendizaje y el desarrollo

personal. Al hacerlo, podemos asegurarnos de que las tecnologías digitales sean herramientas que nos permitan crecer y prosperar, en lugar de ser simplemente una fuente de entretenimiento.

CONCLUSIÓN

En conclusión, la influencia de la tecnología en la educación es un proceso irreversible que requiere una planificación y ejecución cuidadosas. Es fundamental aprovechar al máximo los beneficios de la tecnología mientras se abordan los desafíos y limitaciones. La capacitación y el apoyo a los docentes, la privacidad y la seguridad, y la equidad en el acceso a la tecnología son aspectos cruciales que deben ser considerados. Así mismo con el avance acelerado de la tecnología y la pandemia del COVID-19, la educación a distancia y el uso de dispositivos digitales se han convertido en una realidad inevitable. En este sentido, es fundamental reflexionar sobre el impacto que ha tenido la tecnología en la educación y cómo podemos aprovecharla para mejorar la calidad de la educación.

Los dispositivos digitales y las plataformas en línea han abierto nuevas oportunidades para el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes acceder a recursos educativos de alta calidad y actualizados en cualquier momento y lugar. Además, la tecnología ha permitido personalizar el aprendizaje según las necesidades individuales de cada estudiante, lo que ha generado un impacto positivo en la motivación y el compromiso de los estudiantes. Sin embargo, la incorporación de la tecnología digital en la educación también ha generado desafíos y limitaciones. La brecha digital y la falta de acceso a la tecnología y la conectividad son problemas que aún persisten en muchas partes del mundo. Además, la dependencia excesiva de la tecnología puede generar problemas de salud y bienestar en los estudiantes. Por lo tanto, es fundamental encontrar un equilibrio entre el uso de la tecnología y las actividades tradicionales.

Adicionalmente es importante mencionar que la capacitación y el apoyo a los docentes son cruciales para el éxito de la integración de la tecnología digital en la educación. Los docentes deben tener las habilidades y los recursos necesarios para aprovechar al máximo la tecnología digital y crear entornos de aprendizaje innovadores y efectivos. Además, es fundamental que los docentes estén dispuestos a adaptarse a los cambios y a innovar en su práctica docente.

A futuro podemos esperar que la tecnología siga evolucionando y mejorando la educación, puesto que la inteligencia artificial, la realidad virtual y la realidad aumentada son solo algunas de las tecnologías que pueden revolucionar el ámbito educativo, a pesar de ello es fundamental que se priorice la equidad, la inclusión y la calidad en la educación para que todos los estudiantes tengan acceso a oportunidades de aprendizaje de alta calidad. En última instancia, el ingreso de la tecnología digital en la educación es un proceso que requiere la colaboración de todos los actores involucrados, incluyendo a los docentes, los estudiantes, los padres y los responsables de la política educativa. Juntos, podemos crear un futuro en el que la tecnología mejore la educación y brinde oportunidades de aprendizaje de alta calidad para todos.

REFERENCIAS

Aretio, L. G. (2019). Necesidad de una educación digital en un mundo digital. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia , 13.

Etelvina Archundia Sierra, M. Á. (2019). La Tecnología Digital como Herramienta de Aprendizaje . Puebla, Pue. México. : BUAP ediciones.

Gabriel Jose Araujo Bedoya, L. R. (2024). Educación y Tecnología Digital . Latinoamerica : CID- Centro de Investigación y Desarrollo .

Gustavo Mauricio Romo-Padilla, C. C.-C.-R.-C. (2023). Herramientas digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje mediante revisión bibliográfica . Polo del Conocimiento, 325-339.

Koenigsberger, G. (2014). LOS INICIOS DE INTERNET . México: UNAM.

Pérez, L. M. (2018). El uso de las TIC en la formación de estudiantes en Instituciones de Educación Superior (IES). Tabasco, México: Cultural de la UJAT .

RELDI . (2025). RELDI, Red de Estudios Latinoamericanos de Internet. (F. P. Peña, Ed.) Obtenido de <https://reldi.redesla.la>

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons 