

**CONTRA LA EXCLUSIÓN SOCIAL Y DIGITAL: EL APRENDIZAJE-SERVICIO
COMO PUENTE ENTRE UNIVERSIDAD, ESCUELA Y COMUNIDAD**

MAR BENEYTO-SEOANE

Departamento de Pedagogía, Facultad de Educación, Traducción, Deporte y Psicología (FETEP), Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya, España
mar.beneyto@uvic.cat | <https://orcid.org/0000-0001-5946-2670>

CARLES BOSCH

Departamento de Ingenierías, Facultad de Ciencias, Tecnología e Ingenierías, Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya, España
carles.bosch@uvic.cat | <https://orcid.org/0000-0003-4179-0451>

RAMON REIG-BOLAÑO

Departamento de Ingenierías, Facultad de Ciencias, Tecnología e Ingenierías, Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya, España
ramon.reig@uvic.cat | <https://orcid.org/0000-0002-7648-4502>

NÚRIA SIMÓ-GIL

Departamento de Pedagogía, Facultad de Educación, Traducción, Deporte y Psicología (FETEP), Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya, España
nuria.simo@uvic.cat | <https://orcid.org/0000-0002-4218-8801>

R E S U M E N

Este artículo presenta cinco experiencias de Aprendizaje-Servicio (ApS) impulsadas por el Laboratorio de Innovación Social y Digital (LISD) de la Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya (UVic-UCC) en colaboración con instituciones educativas y comunitarias de Vic (Barcelona), orientadas a reducir la exclusión digital entre la población joven. Las propuestas han mejorado la competencia digital, el bienestar y la participación social de los participantes, y han fortalecido el vínculo entre universidad y territorio. El LISD ha desempeñado un papel clave en la identificación de necesidades sociodigitales y en la coordinación de proyectos innovadores. Los resultados evidencian el carácter transformador del ApS y su potencial para formar ciudadanos comprometidos. Se destaca la necesidad de ampliar estas experiencias a otros contextos, evaluarlas con instrumentos validados y diseñarlas desde y para la comunidad. El ApS se consolida como una herramienta eficaz para promover la igualdad digital, fomentar la cultura participativa y responder a los desafíos de una sociedad digital en constante cambio.

P A L A B R A S C L A V E

brecha digital; competencia digital; participación ciudadana; jóvenes en situación desfavorecida; aprendizaje-servicio.



SISYPHUS

JOURNAL OF EDUCATION

VOLUME 13, ISSUE 03,

2025, PP 74-92

DOI: <https://doi.org/10.25749/sis.41809>

CC BY-NC 4.0

**CONTRA A EXCLUSÃO SOCIAL E DIGITAL: A APRENDIZAGEM-SERVIÇO
COMO PONTE ENTRE UNIVERSIDADE, ESCOLA E COMUNIDADE**

MAR BENEYTO-SEOANE

Departamento de Pedagogía, Facultad de Educación, Traducción, Deporte y Psicología (FETEP), Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya, Espanha
mar.beneyto@uvic.cat | <https://orcid.org/0000-0001-5946-2670>

CARLES BOSCH

Departamento de Ingenierías, Facultad de Ciencias, Tecnología e Ingenierías, Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya, Espanha
carles.bosch@uvic.cat | <https://orcid.org/0000-0003-4179-0451>

RAMON REIG-BOLAÑO

Departamento de Ingenierías, Facultad de Ciencias, Tecnología e Ingenierías, Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya, Espanha
ramon.reig@uvic.cat | <https://orcid.org/0000-0002-7648-4502>

NÚRIA SIMÓ-GIL

Departamento de Pedagogía, Facultad de Educación, Traducción, Deporte y Psicología (FETEP), Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya, Espanha
nuria.simo@uvic.cat | <https://orcid.org/0000-0002-4218-8801>

R E S U M O

Este artigo apresenta cinco experiências de Aprendizagem-Serviço (ApS) coordenadas pelo Laboratório de Inovação Social e Digital (LISD) Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya (UVic-UCC) em colaboração com instituições educativas e comunitárias de Vic (Barcelona), com o objetivo de reduzir a exclusão digital entre os jovens. As propostas contribuíram para melhorar as competências digitais, o bem-estar e a participação social dos participantes, além de fortalecer o vínculo entre a universidade e o território. O LISD desempenhou um papel fundamental na identificação de necessidades sociodigitais e na coordenação de projetos inovadores. Os resultados evidenciam o potencial transformador da ApS e sua capacidade de promover o compromisso cívico e o desenvolvimento de competências profissionais. O estudo destaca a necessidade de ampliar essas experiências para outros contextos, avaliá-las com instrumentos validados e concebê-las com, desde e para a comunidade. A ApS consolida-se como uma estratégia eficaz para promover a equidade digital, a cultura participativa e respostas significativas aos desafios de uma sociedade digital em constante transformação.

P A L A V R A S - C H A V E

desigualdade digital; competência digital; participação cidadã; jovens em situação de vulnerabilidade; aprendizagem-serviço.



SISYPHUS

JOURNAL OF EDUCATION

VOLUME 13, ISSUE 03,

2025, PP 74-92

DOI: <https://doi.org/10.25749/sis.41809>

CC BY-NC 4.0

**AGAINST SOCIAL AND DIGITAL EXCLUSION: SERVICE-LEARNING AS A
BRIDGE BETWEEN UNIVERSITY, SCHOOL, AND COMMUNITY**

MAR BENEYTO-SEOANE

Departamento de Pedagogía, Facultad de Educación, Traducción, Deporte y Psicología (FETEP), Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya, Spain
mar.beneyto@uvic.cat | <https://orcid.org/0000-0001-5946-2670>

CARLES BOSCH

Departamento de Ingenierías, Facultad de Ciencias, Tecnología e Ingenierías, Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya, Spain
carles.bosch@uvic.cat | <https://orcid.org/0000-0003-4179-0451>

RAMON REIG-BOLAÑO

Departamento de Ingenierías, Facultad de Ciencias, Tecnología e Ingenierías, Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya, Spain
ramon.reig@uvic.cat | <https://orcid.org/0000-0002-7648-4502>

NÚRIA SIMÓ-GIL

Departamento de Pedagogía, Facultad de Educación, Traducción, Deporte y Psicología (FETEP), Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya, Spain
nuria.simo@uvic.cat | <https://orcid.org/0000-0002-4218-8801>

ABSTRACT

This article presents five Service-Learning (SL) experiences led by Social and Digital Innovation Laboratory (LISD) of the University of Vic - Central University of Catalonia (UVic-UCC) in collaboration with educational and community institutions in Vic (Barcelona), aimed at reducing digital exclusion among young people. The projects improved participants' digital skills, well-being, and social participation, while strengthening the relationship between the university and the local community. LISD played a key role in identifying socio-digital needs and coordinating innovative initiatives. The results highlight the transformative potential of SL and its capacity to foster civic engagement and professional competencies. The study emphasizes the need to expand these experiences to diverse contexts, evaluate them using validated tools, and design them with, from, and for the community. SL emerges as an effective strategy to promote digital equity, participatory culture, and meaningful responses to the challenges of an evolving digital society.

KEY WORDS

digital divide; digital competence; civic participation; youth in vulnerable situations; service-learning.



SISYPHUS

JOURNAL OF EDUCATION

VOLUME 13, ISSUE 03,

2025, PP 74-92

DOI: <https://doi.org/10.25749/sis.41809>
CC BY-NC 4.0

Contra la Exclusión Social y Digital: El Aprendizaje-Servicio como Puente entre Universidad, Escuela y Comunidad

Mar Beneyto-Seoane¹, Carles Bosch, Ramon Reig-Bolaño, Núria Simó-Gil

INTRODUCCIÓN

La transformación digital ha generado profundas implicaciones en los ámbitos educativo, social y cultural, especialmente en lo que respecta a la equidad en el acceso, uso y apropiación crítica de las tecnologías. En este contexto, la brecha sociodigital se manifiesta como un fenómeno complejo que afecta de manera particular a niños, niñas y jóvenes en situación de vulnerabilidad, limitando sus oportunidades de participación plena en la sociedad del conocimiento (Masanet et al., 2021). Frente a este desafío, emergen enfoques pedagógicos que buscan articular el compromiso social con la formación académica, como es el caso del Aprendizaje-Servicio (ApS).

El ApS se presenta como una metodología pedagógica que articula el aprendizaje académico con el compromiso social, promoviendo experiencias educativas significativas que vinculan el saber teórico con la acción social transformadora. Esta propuesta se consolida como una estrategia educativa que favorece tanto la excelencia académica como la responsabilidad social. En el ámbito universitario, el ApS adquiere un valor estratégico al fomentar la formación de profesionales socialmente comprometidos, capaces de aplicar sus conocimientos en contextos reales y de contribuir a la construcción de una sociedad más justa e inclusiva, desde el paradigma de la acción común (Vera-Ruiz et al., 2025).

Este artículo presenta los resultados de cinco experiencias de ApS impulsadas por el Laboratorio de Innovación Social y Digital (LISD) de la Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya (UVic-UCC), orientadas a integrar la cultura científica y digital en contextos educativos desde una perspectiva participativa. A través de una metodología de investigación-acción, se identificaron necesidades vinculadas a la brecha sociodigital y se co-diseñaron prácticas educativas inclusivas entre universidad, escuelas y comunidad. El análisis de estas experiencias permite reflexionar sobre el potencial del ApS como estrategia para fortalecer el vínculo universidad-territorio, promover la participación estudiantil y contribuir a una transformación digital más equitativa, orientada al empoderamiento de niños, niñas y jóvenes como agentes activos del cambio social y tecnológico.

¹ Universitat de Vic – Universitat Central de Catalunya (UVic-UCC), Carrer Sagrada Família, 7, 08500 Vic, Barcelona, Spain.



MARCO TEÓRICO

En las últimas décadas, las tecnologías digitales han irrumpido en todos los ámbitos de nuestra sociedad, transformando nuestra cotidianidad, brindando nuevas formas de comunicación, información o formación, digitalizando el acceso a los servicios, entre otros cambios. No obstante, su fuerte y rápida introducción ha comportado la visibilidad, perpetuación y ampliación de antiguas desigualdades sociales que ya venían marcadas por condiciones económicas y culturales, y que especialmente vive aquella población más vulnerable (Bonal & González, 2021). Ante esta situación, diferentes estrategias políticas y territoriales buscan dar respuesta a las no tan nuevas desigualdades. Muestra de ello es la Declaración Europea sobre los Derechos y Principios Digitales (Comisión Europea, 2023) que busca establecer un marco común para la protección de los derechos fundamentales en la era digital, promover valores europeos en el ámbito digital, garantizar la privacidad y la protección de datos, promover la transparencia y responsabilidad de las plataformas virtuales, y fomentar la inclusión y participación ciudadana. Concretamente, se compromete a la protección y empoderamiento de los niños y jóvenes en el entorno digital, lo que significa empoderarlos para tomar decisiones seguras y expresar su creatividad en dicho entorno, brindar oportunidades para que adquieran las competencias y capacidades necesarias para navegar y participar de manera activa y segura, y promover su implicación en el desarrollo de políticas digitales que les afecten. España Digital 2026 (Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital, 2022) aborda tres dimensiones del ámbito digital: infraestructuras y tecnología, empresas y personas. En la dimensión de “personas”, el plan pretende impulsar las competencias digitales de la ciudadanía, garantizar la inclusión digital de toda la población y asegurar la protección de los derechos digitales. Uno de los retos que plantea es reducir la brecha digital existente en la sociedad.

En Cataluña, el Plan de Educación Digital de Cataluña (Departament d'Educació, 2021) promueve la educación digital en el sistema educativo preparando a los estudiantes y docentes para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades que ofrece el entorno digital, a través del desarrollo de infraestructuras, competencias, recursos, formación del profesorado y promoción de una ciudadanía digital responsable. Además, la Carta Catalana para los Derechos y las Responsabilidades Digitales (Departament de Polítiques Digitals i Administració Pública, 2019) promueve el uso responsable de las tecnologías digitales, la protección de los derechos individuales, y la garantía de la capacitación y la inclusión digital. Lo que significa asegurar que toda la población tenga el derecho a formarse sobre y mediante las tecnologías digitales y los nuevos contextos de la era digital, especialmente para los colectivos sociales que requieren una especial atención. Además, la carta se compromete a que los jóvenes se formen en competencias digitales con el fin de desempeñar el papel de agentes activos. En pocas palabras, las actuales estrategias políticas buscan impulsar las competencias digitales de la ciudadanía, garantizar la inclusión digital de toda la población y asegurar la protección de los derechos digitales, especialmente de la población más joven (Cabero-Almenara et al., 2019; Martoni, 2025).

Aunque existen claras voluntades e intenciones políticas de mejorar el bienestar digital de la población, la brecha digital es todavía uno de los grandes desafíos de la sociedad actual, ya que aquellas personas que no tienen suficiente acceso o competencia digital quedan rezagadas y tienen serias dificultades para acceder a oportunidades educativas, sociales y laborales (Boerkamp et al., 2025; Van Dijk, 2005).



Por tanto, potenciar el acceso, la competencia digital y el uso responsable y seguro en la población, especialmente la más joven, se presenta como una necesidad básica para reducir las desigualdades y promover la inclusión y equidad digital de toda la ciudadanía. Esto implica buscar oportunidades que garanticen el acceso equitativo a la tecnología, brindar formación adecuada y fomentar el uso responsable y seguro de las herramientas digitales.

Ante esta situación, el papel de la educación es crucial en el ámbito digital, para que jóvenes - cualquiera que sea su condición familiar, cultural o económica - puedan no solo acceder a la tecnología digital, sino también desarrollar plenamente su competencia digital. La educación, ya sea formal o informal, se ha transformado en el escenario clave donde promover oportunidades de aprendizaje digital para todos los niños y jóvenes.

En este trabajo se presentan las experiencias diseñadas y promovidas por el LISD, las cuales se alinean con las políticas públicas orientadas a mejorar el bienestar digital de la ciudadanía y a ofrecer respuestas locales a desafíos de alcance global. En particular, el LISD aborda los retos, oportunidades y desigualdades que plantea la irrupción de las tecnologías digitales en la sociedad, centrándose en este caso en la población joven, con un enfoque prioritario en el ámbito educativo. Asimismo, acompaña iniciativas formativas universitarias, en este caso, propuestas de Aprendizaje-Servicio (ApS), que buscan fortalecer las competencias digitales de niños, niñas y jóvenes, al tiempo que fomentan el trabajo en red en el territorio.

A partir diferentes revisiones sistemáticas sobre la metodología ApS (Redondo-Corbado & Fuentes, 2019; Salam et al., 2019), se puede definir el Aprendizaje-Servicio como una estrategia pedagógica que integra el servicio a la comunidad con el currículo académico. Esta metodología vincula la experiencia práctica con el conocimiento teórico mediante un proceso reflexivo, de modo que los aprendizajes emergen del compromiso activo del estudiantado con problemáticas reales de su entorno. En este sentido, el ApS se configura como una herramienta clave para el desarrollo de la cultura científica y digital, ya que permite que el saber académico trascienda el aula y se proyecte hacia la transformación social a través de la acción y la reflexión crítica (Granados Alós & Catalán-Gregori, 2025). Martínez (2010) identifica diversos ámbitos prácticos del ApS universitario que promueven procesos de aprendizaje ético mediante la práctica, la observación y la construcción personal. Estos son: 1) el de los contenidos curriculares vinculados con cuestiones sociales y éticamente relevantes; 2) el de la relación de la población con estudiantes y docentes fundamentada en el reconocimiento, el respeto mutuo y la simetría; 3) el de las formas de organización social de las tareas de aprendizaje de carácter cooperativo y colaborativo con momentos de reflexión sobre la práctica; 4) el desarrollo de valores vinculados a la cultura participativa fundamentada en la igualdad, solidaridad y responsabilidad y 5) el de la evaluación transparente, con participación del propio estudiante, de sus compañeros, de miembros de la comunidad y del profesorado responsable de la materia o asignatura en la que se integra la práctica o propuesta de ApS.

En el marco de la cultura científica, el ApS favorece la comprensión de los métodos de investigación, el pensamiento crítico y la capacidad de aplicar el conocimiento científico a problemas concretos. Las personas participantes no solo aprenden ciencia, sino que la practican con un propósito social, desarrollando competencias investigadoras en contextos comunitarios. Paralelamente, las propuestas de ApS presentadas impulsan la cultura digital al integrar herramientas tecnológicas en los procesos de diagnóstico, actuación y comunicación de los proyectos, y al considerar la mirada inclusiva hacia aquello digital. Estas contribuyen al desarrollo de habilidades



digitales básicas, como la gestión de la información, la creación de contenidos digitales y el trabajo colaborativo en línea, competencias fundamentales en la sociedad contemporánea.

Además, el ApS actúa como un puente entre universidad, escuela y comunidad, generando espacios de colaboración en los que: la universidad aporta conocimiento especializado y capacidad investigadora; la escuela y las entidades sociales se convierten en un entorno de aprendizaje y participación ciudadana desde edades tempranas; y la comunidad ofrece el contexto real y las necesidades concretas que dan sentido al proceso educativo (Colvin, 2020; Samino García, 2023). Este triángulo permite construir un ecosistema de aprendizaje compartido, donde el conocimiento científico y digital se convierte en una herramienta para la transformación social, la inclusión y la justicia. Así, el ApS no solo forma profesionales competentes, sino también ciudadanos críticos y comprometidos, capaces de contribuir activamente a una sociedad más equitativa y sostenible (Bär Kwast et al., 2023).

CONTEXTO

El LISD, activo desde 2021 y situado en Vic, una ciudad mediana de la provincia de Barcelona (España), es una actuación del Osona Lab City, un Proyecto de Especialización y Competitividad Territorial (PECT) financiado por la Generalitat de Catalunya y la Comisión Europea (fondos FEDER-OR 49 20/21). La actuación está liderada por un equipo de cuatro investigadores de la UVic-UCC, dos del ámbito tecnológico y dos del ámbito socioeducativo. Los principales objetivos del laboratorio son: identificar los hábitos, consumos, dispositivos y usos digitales de la ciudadanía; conocer situaciones de desigualdad digital de la población; desarrollar estrategias de prevención y actuación para hacer frente a la exclusión digital; y potenciar la accesibilidad y competencia digital de las personas (Benejto-Seoane et al., 2023).

Uno de los principios rectores de las acciones que desarrolla el LISD es el compromiso con el territorio, el cual se concreta en tres sentidos. En primer lugar, es necesario conocer el territorio, sus características y necesidades sociodigitales a través de la voz de los agentes que viven y habitan el territorio, siendo estos: administraciones públicas, instituciones, escuelas, institutos, entidades sociales o personas particulares. En segundo lugar, este reconocimiento del territorio y la identificación de sus necesidades son las premisas que guiarán el diseño y desarrollo de actuaciones de mejora digital. Por último, las actuaciones se crean con la comunidad, participando de todo el proceso de actuación. En otras palabras, el LISD tiene como principal objetivo diseñar, acompañar y desarrollar actuaciones de mejora digital desde, con y para la comunidad, lo que implica una perspectiva metodológica guiada por la investigación-acción (Elliot, 1993; Kemmis & McTaggart, 1988). Para cumplir con este objetivo, el LISD se coordina con otros agentes del territorio que también desarrollan proyectos vinculados con el ámbito digital, educativo y social.

Concretamente, en este trabajo se presentan cinco experiencias de Aprendizaje-Servicio (ApS) digitales desarrolladas en el barrio del Remei de la ciudad de Vic (Barcelona), el barrio con mayor densidad del municipio, con 8.139 personas empadronadas (Ajuntament de Vic, 2021) de los aproximadamente 49.333 habitantes totales que viven en la ciudad (Institut Estadístic de Catalunya, 2024). En el ámbito demográfico, el barrio del Remei destaca por un alto porcentaje de habitantes de origen



extranjero (45% de 54 nacionalidades diferentes) y por un perfil de población en riesgo de pobreza y exclusión social.

METODOLOGÍA

Como se ha señalado anteriormente, el LISD articula su práctica a partir de identificar y analizar las necesidades y particularidades digitales del territorio, con la participación de los agentes de la misma comunidad. El proceso de identificación de la realidad sociodigital del barrio se llevó a cabo en tres fases a través de un diseño de investigación mixto (Folgueiras & Ramírez, 2017). En primer lugar, se identificó la necesidad de articular actuaciones para la reducción de la brecha digital a partir de la participación en las reuniones del consejo del barrio. En estas reuniones es donde los agentes del territorio expresaron la necesidad de mejorar la calidad sociodigital de niños y jóvenes, por lo que se refiere al acceso y a las competencias digitales. La participación en estas reuniones también permitió identificar a las entidades y agentes clave que debían participar en la investigación-acción (Ferrance, 2000; Stenhouse, 1993; Ulvik et al., 2017)

En segundo lugar, y una vez detectada la necesidad, la población diana y los agentes participantes, se realizó una recogida de datos cuantitativos donde se administraron cuestionarios que contestaron 147 niños y jóvenes entre 13 y 35 años. Asimismo, para la recogida de datos cualitativos se realizaron 5 grupos de discusión pre-post con 24 niños y jóvenes del entorno y 6 grupos de discusión con 12 agentes y técnicos clave de la administración municipal y de once instituciones vinculadas a la población joven, como son educadores, monitores o técnicos de inserción sociolaboral. Esta recogida de datos permitió recabar información sobre el acceso a la tecnología, las competencias y los intereses digitales de este perfil de la población. De las once entidades participantes, finalmente se escogieron cinco instituciones con las que indagar sobre necesidades sociodigitales y llevar a cabo las distintas experiencias de ApS.

En tercer lugar, se realizó un mapa de recursos digitales de la ciudad, donde se identificaron infraestructuras, formaciones y servicios digitales disponibles en el municipio, como por ejemplo Puntos TIC, centros cívicos, cursos de alfabetización digital, entre otros. La intención de identificar infraestructuras y servicios fue conocer potencialidades para aprovechar y optimizar recursos existentes en el territorio.

Paralelamente a estas tres fases de identificación de las necesidades educativas, sociales y digitales, y de la selección de las entidades participantes, desde asignaturas del Grado de Educación Social (GES) y del Grado de Multimedia, Aplicaciones y Videojuegos (GMAV) de la universidad del mismo municipio, la UVic-UCC, se mostró interés y motivación para vincular el contenido académico a prácticas del territorio a través de ApS. En la Tabla 1 se especifican las asignaturas que aplicaron la metodología de ApS en su práctica formativa, sus principales características y los intereses académicos a desarrollar a través de prácticas aplicadas al territorio y según las necesidades de este.

Ante esta realidad, donde el territorio presenta necesidades educativas, sociales y digitales y la universidad muestra la voluntad de vincularse al municipio, el LISD desarrolla el papel de coordinación y acompañamiento entre territorio y universidad.



Tabla 1
Asignaturas, características e intereses sociodigitales

Asignatura	Características	Intereses sociodigitales
A1. Proyectos Sociales y Tecnologías de la Información y la Comunicación. 3r curso del Grado de Educación Social	Se orienta al análisis del impacto social de las TIC y al diseño de proyectos de intervención socioeducativa mediante las TIC	Analizar e identificar desigualdades digitales y desarrollar propuestas socioeducativas de mejora
A2. Proyectos Integrados II. 2º curso del Grado de Multimedia, Aplicaciones y Videojuegos	Se desarrollan proyectos en los que se integran conocimientos de diferentes ámbitos multimedia y se capacita para la gestión de proyectos y equipos	Codiseñar y validar los proyectos desarrollados con la población, haciéndoles partícipes de los proyectos

Fuente: Elaboración propia.

OBJETIVOS

Como se mencionó anteriormente, el LISD pretende comprender las realidades, dinámicas, características, infraestructuras y servicios digitales del territorio, en este caso de la ciudad de Vic (Barcelona), incluyendo aspectos como el acceso y el uso de la tecnología de la población joven, para así identificar necesidades y desafíos sociodigitales. A la vez, diseña, acompaña y desarrolla estrategias que involucran a la comunidad en la resolución de las problemáticas sociodigitales identificadas previamente, con un enfoque participativo y colaborativo que promueva la adquisición de competencias digitales.

Con estos propósitos, el LISD acompañó cinco propuestas sociodigitales de ApS desarrolladas en cinco instituciones vinculadas con la atención socioeducativa a niños, niñas y jóvenes en edad escolar. Cada una de estas iniciativas respondió a necesidades específicas previamente identificadas en sus respectivos contextos, integrando saberes académicos y comunitarios, promoviendo el pensamiento científico y fortaleciendo la participación en procesos de transformación social y digital. Concretamente, los objetivos generales de las diferentes propuestas de ApS fueron:

- Fomentar la participación activa de los estudiantes en proyectos sociales y comunitarios.
- Desarrollar habilidades profesionales y sociales.
- Promover el compromiso cívico y la responsabilidad social.
- Fortalecer la relación entre la universidad y la sociedad.
- Promover el uso de tecnologías digitales para mejorar la calidad de vida de la comunidad.
- Fomentar la formación y el desarrollo de habilidades digitales en los participantes.
- Contribuir a la mejora sociodigital del territorio mediante proyectos innovadores y sostenibles.



Además de estos objetivos generales, cada propuesta de ApS tuvo sus objetivos específicos ajustados a la realidad de cada institución. En la Tabla 2 se presentan los distintos centros y los retos sociodigitales que se hallaron en cada uno.

Tabla 2
Instituciones, características y objetivos específicos

Institución	Características	Objetivos específicos
I1. Escuela de educación infantil y primaria de titularidad pública	El 90% de familias del centro son de origen extranjero, no conocen la lengua vehicular de la escuela, ni el lenguaje escolar. Las informaciones relevantes que afectan al alumnado y a su cotidianidad no llegan a las familias y estas no dan respuesta a las peticiones escolares	Conocer las necesidades e intereses escolares de las familias y garantizar que las informaciones sean comprendidas por las familias
I2. Escuela de educación infantil y primaria de titularidad concertada	En el sexto curso del colegio existe un grupo numeroso de alumnos en riesgo de exclusión y abandono escolar. Dicho alumnado muestra baja competencia digital para la transición a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria (ESO)	Garantizar una competencia digital básica del alumnado para facilitar la transición de la educación primaria a la ESO
I3. Centro formativo de personas adultas	Atienden a unos 380 alumnos de 22 nacionalidades diferentes. El centro utiliza el catalán como lengua vehicular, promueve la formación instrumental para la adquisición de competencias básicas y realiza formación en competencia digital	Vincular el aprendizaje de la lengua y la formación instrumental, con la competencia digital
I4. Asociación socioeducativa de infancia, adolescencia, juventud y mujeres en situación de vulnerabilidad	Uno de los proyectos que desarrolla es el de acogida y acompañamiento socioeducativo con niños, adolescentes y jóvenes mayoritariamente hijos de personas de origen extranjero o en situación de riesgo de exclusión social. Sus familias conocen poco la ciudad y sus servicios y recursos. Además, muestran una baja competencia digital	Fomentar el conocimiento del territorio a través de herramientas digitales
I5. Servicio de inserción educativa y profesional dirigido a jóvenes	Proyecto de acompañamiento y formación a personas jóvenes recién llegadas, de 16 a 24 años, que quedan fuera del sistema educativo reglado y se encuentran en situación administrativa irregular, sin conocimiento básico de la lengua y carencia de red social	Promover la competencia digital y el vínculo entre jóvenes de contextos y realidades diversas

Fuente: Elaboración propia.

RESULTADOS

Los resultados obtenidos se agrupan en dos tipologías principales. Por un lado, se identifican aquellos vinculados al diseño y gestión de las experiencias, que permiten comprender cómo se articularon y coordinaron las propuestas de ApS para dar respuesta a los retos y objetivos planteados en la investigación sobre las desigualdades sociodigitales. Por otro lado, se presentan los resultados relacionados con el impacto de las propuestas de ApS, que muestran los efectos generados en los distintos actores y contextos involucrados.



Los resultados relacionados con el diseño y la gestión de las experiencias muestran cómo los distintos agentes implicados - estudiantes universitarios, docentes, profesionales de las instituciones educativas y actores comunitarios - organizaron y planificaron las propuestas de ApS, con el fin de dar respuesta a las necesidades y objetivos específicos definidos por cada institución participante (Tabla 3). El diseño y elaboración de las cinco experiencias de ApS se basaron en un enfoque participativo y colaborativo, donde se involucró a estudiantes, docentes y actores comunitarios vinculados a la población joven de la ciudad en todas las etapas del proceso, y en línea con lo señalado por Bär Kwast et al. (2023), quienes destacan el valor del ApS como ejercicio de ciudadanía activa en contextos locales.

Generalmente, el proceso de desarrollo de todas las propuestas de ApS llevadas a cabo siguieron el mismo formato: necesitaron de cuatro sesiones de preparación, en las que el alumnado y el profesorado universitario trabajaron el contenido académico de las asignaturas y la planificación de las ApS. Además, se realizaron cinco sesiones donde el alumnado acudió a los centros para llevar a cabo las distintas actividades planteadas, o bien fueron los jóvenes de las distintas instituciones que acudieron a la universidad para el desarrollo de las propuestas.

Tabla 3

*Relación de propuestas de ApS según institución, asignatura involucrada y participantes
(I= Núm. institución, A=asignatura)*

ApS	Descripción	I	A	Participantes
Cuestionarios digitales inclusivos	Los agentes cocrearon dos cuestionarios digitales para conocer la opinión e intereses de las familias. Los cuestionarios, en formato digital, permitían diferentes opciones de lengua, como también la lectura de las preguntas para aquellas familias no alfabetizadas	I1	A1	6 estudiantes universitarios 3 educadoras sociales 24 familias
Acompañamiento digital a la transición educativa	Las estudiantes y la integradora social diseñaron y desarrollaron una serie de actividades socioeducativas de mejora de la competencia digital del alumnado, especialmente para su transición a la ESO	I2	A1	7 estudiantes universitarios 1 integradora social 7 alumnos
Aprendizaje de lengua catalana a través de aplicaciones digitales	Los estudiantes y la maestra diseñaron y llevaron a cabo un conjunto de actividades de aprendizaje de la lengua catalana a través de aplicaciones digitales	I3	A1	7 estudiantes universitarios 1 maestra 15 alumnos
Gincana digital para el conocimiento del territorio	Los estudiantes y los jóvenes de la asociación diseñaron y llevaron a cabo una gincana digital para que las familias del centro conocieran nuevos espacios y recursos de la ciudad donde viven	I4	A1	7 estudiantes universitarios 2 educadoras sociales 11 jóvenes y familias
Experiencia interactiva mediante láseres	Los jóvenes del centro participaron en la ideación y diseño de la experiencia interactiva, aportando la experiencia del centro educativo	I5	A2	4 estudiantes universitarios 1 educadora social 8 alumnos

Fuente: Elaboración propia.



Las experiencias evidencian cómo el ApS puede actuar como puente entre universidad, escuela y comunidad, especialmente en contextos marcados por la vulnerabilidad digital. Por ejemplo, la creación de cuestionarios digitales inclusivos (I1) y el uso de aplicaciones para el aprendizaje de la lengua (I3) permitió superar barreras de acceso y comprensión para la población con baja alfabetización, en consonancia con los hallazgos de Boerkamp et al. (2025) sobre los obstáculos que enfrentan las personas en situación de pobreza para apropiarse de tecnologías digitales. Asimismo, la experiencia de acompañamiento digital en la transición educativa (I2) responde a los desafíos señalados por Bonal y González (2021) sobre la desigualdad de oportunidades de aprendizaje en contextos de confinamiento y digitalización acelerada. La gincana digital (I4) y la experiencia interactiva con láseres (I5) muestran cómo la tecnología puede ser utilizada de forma creativa y significativa para fortalecer el vínculo con el territorio y fomentar la participación comunitaria. Estas prácticas, aunque contextualizadas en la ciudad de Vic, presentan elementos transferibles a otros entornos, siempre que se respeten las condiciones de co-diseño, implicación activa de los agentes locales y adaptación a las necesidades específicas de cada comunidad. Tal como señalan Salam et al. (2019) y Vera-Ruiz et al. (2025), la transferibilidad del ApS depende de la flexibilidad metodológica y del compromiso ético con los contextos de aplicación. Además, las experiencias permiten reflexionar sobre el papel del ApS en la construcción de una ciudadanía digital crítica. En este sentido, se alinean con las propuestas de Cabero-Almenara et al. (2019), Martoni (2025) y Tapia Sasot (2020), quienes abogan por una educación digital que no solo forme en competencias técnicas, sino que promueva el acceso equitativo, la participación activa y el empoderamiento de los sujetos.

Los resultados sobre el impacto de las distintas propuestas de ApS, surgen de los grupos de discusión con todos los agentes participantes, que realizó el LISD con el fin de conocer su valoración y las posibles transformaciones en la competencia digital, el trabajo en red y la mejora del bienestar digital. Los resultados vinculados al impacto de las propuestas de ApS nos muestran que las diferentes experiencias desarrolladas han conllevado mejoras en tres sentidos (Tabla 4).

En primer lugar, han contribuido a la mejora de la competencia digital y lingüística, el conocimiento sobre el territorio y habilidades sociales y el acceso digital de los niños y jóvenes, tanto para los de las distintas entidades, como para los estudiantes de la universidad. Estas mejoras se alinean con la perspectiva sobre el potencial de las tecnologías digitales para apoyar el aprendizaje en educación superior (Pinto & Leite, 2020) y el valor del ApS en entornos digitales como estrategia formativa (Paz-Lourido & de-Benito, 2021).

Asimismo, los estudiantes participantes de los dos grados universitarios (GES y GMAV) han desarrollado competencias transversales vinculadas a: el trabajo en equipo, la comunicación, la resolución de problemas, la reflexión crítica, la conciencia social, el liderazgo y la gestión de proyectos. Además, han llevado a la práctica contenidos académicos trabajados en la universidad, poniendo a prueba sus conocimientos y aptitudes, analizando problemáticas sociales desde sus perspectivas de referencia y reflexionando de forma crítica sobre su papel como agentes de cambio. Por una parte, los estudiantes del GES han colaborado con instituciones educativas locales para abordar problemáticas sociales, como la exclusión digital o la promoción de la igualdad de oportunidades digitales a través de la educación. Y han diseñado y desarrollado proyectos digitales que han contribuido a mejorar la calidad de vida de diferentes comunidades. Y, por otra parte, los estudiantes del GMAV han colaborado con un centro de inserción laboral para promover el uso de las tecnologías digitales entre los jóvenes participantes, así como estimular la importancia de su aportación en el desarrollo de proyectos universitarios. Estas competencias, consideradas clave en la formación



universitaria (Samino García, 2023; Vera-Ruiz et al., 2025), se han fortalecido mediante la aplicación práctica de contenidos académicos y el análisis de problemáticas sociales desde una perspectiva situada. Esta experiencia ha contribuido a su formación integral como futuros profesionales comprometidos con la transformación social.

Tabla 4
Resultados implementación de las propuestas ApS

ApS	Resultados
Cuestionarios digitales inclusivos	Validación de cuestionarios digitales inclusivos que recogen la opinión e intereses de las familias del centro escolar. Aproximación de las familias al lenguaje escolar. Capacitación de las familias para la participación social y digital.
Acompañamiento digital a la transición educativa	Identificación de herramientas digitales relevantes para el acompañamiento en la transición educativa de educación primaria a la ESO. Capacitación digital del alumnado para la transición a la etapa educativa de la ESO.
Aprendizaje lengua catalana a través de aplicaciones digitales	Identificación de aplicaciones digitales útiles para el aprendizaje de la lengua catalana. Capacitación digital, lingüística e instrumental del alumnado.
Gincana digital para el conocimiento del territorio	Validación de una gincana digital que permite el conocimiento del territorio a través de dinámicas y juegos. Capacitación digital de los niños y jóvenes para fomentar la participación en el territorio. Capacitación digital de las familias para la participación social y digital.
Experiencia interactiva mediante láseres	Capacitación digital de los niños y jóvenes en experiencias tangibles e interactivas. Capacitación de los niños y jóvenes en técnicas de codiseño y desarrollo de proyectos.

Fuente: Elaboración propia.

En segundo lugar, además de los resultados vinculados a los niños, los jóvenes y los estudiantes universitarios, las propuestas de ApS han permitido identificar prácticas que ayudan al diseño y aplicación de cuestionarios digitales inclusivos, de actividades socioeducativas de mejora de la competencia digital, de actividades de aprendizaje de lenguas a través de aplicaciones digitales, de gincanas digitales para el conocimiento del territorio, y de experiencias interactivas y multimedia, que pueden servir de referencia para replicarlas en otros contextos educativos y sociales similares.

En tercer lugar, las experiencias desarrolladas han mejorado la calidad de las relaciones y ampliado el trabajo en red de las distintas entidades e instituciones del municipio vinculadas a jóvenes y al ámbito digital. También han contribuido a mejorar el compromiso de la universidad con la ciudad, con el compromiso social de ser una institución más cercana a las necesidades e intereses de la comunidad. Este fortalecimiento del tejido comunitario refuerza el compromiso de la universidad con la ciudad, posicionándola como agente activo en la promoción de la inclusión digital y la equidad educativa (Masanet et al., 2021; Sierra-Fernández et al., 2021).



Sin embargo, los resultados también muestran ciertas debilidades en el diseño e implementación de las propuestas de ApS. Una debilidad detectada es que el calendario académico universitario condiciona el desarrollo y ajuste de las ApS. En el sentido que las necesidades del territorio frecuentemente no coinciden con las necesidades universitarias por lo que se refiere a la temporalización. Las asignaturas, en concreto su duración, restringen el tiempo de actuación y la profundidad del trabajo realizado en las propuestas. Otra debilidad que se observa es que el éxito del diseño, ejecución, implementación y evaluación de las propuestas de ApS en contextos universitarios depende de la voluntad e interés tanto del profesorado universitario, como de los responsables y dinamizadores del centro donde se llevan a cabo las experiencias de ApS. Visto el impacto positivo de las propuestas de ApS en el territorio y en la misma universidad, sería necesaria una formación específica para el profesorado universitario y los dinamizadores del centro, en cuanto a metodologías y estrategias de ApS y el compromiso globalizado de la universidad en la promoción de ApS como práctica formativa universitaria básica y estable.

En conjunto, los resultados refuerzan la idea de que el ApS no solo contribuye a la formación académica del alumnado, sino que también promueve la inclusión digital y social desde una perspectiva crítica y transformadora. La planificación conjunta y la ejecución compartida de las actividades permiten avanzar hacia una ciudadanía digital más equitativa (Theben et al., 2021). Finalmente, los resultados obtenidos han permitido al LISD mejorar sus prácticas futuras de ApS, abrir nuevas vías de colaboración sociodigital con el territorio y explorar formas de extrapolación del proyecto a otros perfiles poblacionales. Esta evolución se enmarca en los principios de ciudadanía digital activa promovidos por la Comisión Europea (2023) y la Agenda España Digital (Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital, 2022), que abogan por una transformación digital inclusiva y participativa.

CONCLUSIONES

Los resultados expuestos muestran que el LISD ha desarrollado un papel fundamental en la coordinación, diseño e implementación de las propuestas de ApS. A través de la identificación de necesidades y desafíos sociodigitales del territorio, el LISD, juntamente con los actores del territorio, ha dado respuesta a los objetivos planteados construyendo cinco propuestas de ApS en cinco instituciones diferentes, con la clara intención de mejorar el bienestar y reducir la desigualdad digital de la población joven. Las diferentes experiencias han abordado las necesidades particulares de cada institución y mejorado el acceso y las competencias digitales de los participantes (Pinto & Leite, 2020). Además, las distintas propuestas de ApS han demostrado fomentar la participación activa de los estudiantes universitarios en proyectos comunitarios, desarrollar competencias profesionales, fortalecer la relación entre la universidad y el territorio, promover el uso de las tecnologías digitales y contribuir a la mejora sociodigital de la población mediante proyectos innovadores. Es decir, se evidencia el carácter proactivo, cooperativo, problematizador, relacional, reflexivo y transformador de las propuestas de ApS (Vera-Ruiz et al., 2025).

Concretamente, en dichas propuestas se han desarrollado 3 de las 5 dimensiones de aprendizaje ético que plantea Martínez (2010): la vinculación de los contenidos curriculares con cuestiones sociales relevantes, la relación horizontal entre todos los



participantes implicados y el desarrollo de valores vinculados a la cultura participativa fundamentada en la igualdad solidaridad y responsabilidad.

Cabe destacar que, a partir de las experiencias desarrolladas y su impacto positivo en la población joven, el enfoque de ApS se presenta como una herramienta valiosa para la formación de ciudadanos comprometidos con su entorno y capaces de generar cambios sociales significativos. Además, visto que la desigualdad digital es una realidad que afecta a los niños y los jóvenes, incorporar el aprendizaje-servicio en las prácticas educativas universitarias permite a los jóvenes adquirir competencias digitales mientras contribuyen al desarrollo de la cultura digital de su territorio y su comunidad (Paz-Lourido & de-Benito, 2021). El vínculo con el territorio, sus entidades, servicios, agentes y personas también es clave en la formación de los jóvenes. Al conocer de cerca las necesidades y demandas de su entorno, los estudiantes pueden desarrollar soluciones digitales que respondan a problemas sociales y contribuyan al bienestar de la población (Tapia Sasot, 2020). En definitiva, el ApS y el vínculo de la universidad con el territorio pueden ser herramientas fundamentales para promover la igualdad digital, y fomentar la cultura científica y la participación de los jóvenes en la sociedad digital actual (Theben et al., 2021).

El ámbito digital es cambiante, actualmente con la reciente irrupción de la Inteligencia Artificial en todas las esferas sociales. Por este motivo es necesario que periódicamente se analicen las realidades sociodigitales de la población, con el fin de detectar necesidades y establecer propuestas de mejora que contribuyan permanentemente al bienestar digital de toda la población, cualquiera que sea su condición social, económica y cultural. En este sentido el LISD vela por esta revisión constante de las desigualdades digitales y la promoción de proyectos ajustados de mejora del bienestar digital de la población. Además, lo hace con la participación de los diferentes actores de la comunidad y es que, en definitiva, si se persigue promover una inclusión digital plena donde nadie quede fuera, es requisito indispensable que la transformación digital se diseñe y desarrolle con, desde y para la comunidad.

De igual forma, los resultados señalan la necesidad de extender estas experiencias a una mayor diversidad de territorios y poblaciones, especialmente aquellas que enfrentan mayores desigualdades digitales, como las personas mayores o comunidades rurales (Sierra-Fernández et al., 2021). En este sentido, proyectos de investigación-acción y ApS como los presentados pueden contribuir a indagar más profundamente sobre las brechas digitales existentes y a diseñar intervenciones que promuevan el bienestar digital y la equidad en el acceso a las tecnologías.

Para lograr un impacto sociodigital más significativo, se recomienda avanzar hacia procesos de evaluación más compartidos y participativos, incorporando instrumentos validados como el cuestionario de autoevaluación de experiencias de ApS propuesto por López-de-Arana et al. (2020), adaptado a las características de cada contexto. Esta evaluación colaborativa permitiría recoger de forma más precisa las percepciones de todos los agentes implicados y orientar mejoras en futuras implementaciones.

En cuanto a la transferibilidad de las experiencias, los resultados sugieren que las propuestas de ApS pueden ser adaptadas a otros contextos educativos y comunitarios, cuando se cumplan las siguientes condiciones:

- Diagnóstico contextual previo: es esencial conocer las necesidades, intereses y características socioculturales de la comunidad destinataria (Redondo-Corbado & Fuentes, 2019; Vera-Ruiz et al., 2025).
- Implicación activa de los agentes locales: la participación de educadores, dinamizadores comunitarios y familias garantiza la pertinencia y sostenibilidad de las propuestas (Bär Kwast et al., 2023; Sierra-Fernández et al., 2021).



- Flexibilidad metodológica: las experiencias deben adaptarse a los ritmos, recursos y posibilidades de cada entorno, evitando modelos rígidos y promoviendo el codiseño (Stenhouse, 1993; Ulvik et al., 2017).
- Compromiso institucional: la universidad debe asumir un rol activo en la promoción e institucionalización del ApS como práctica formativa estable, ofreciendo formación específica al profesorado y estableciendo alianzas duraderas con el territorio (Salam et al., 2019; Samino García, 2023).
- Evaluación continua y sistematización: para facilitar la replicabilidad, es necesario documentar, evaluar y compartir las experiencias, generando conocimiento útil para otros contextos (Beneyto-Seoane et al., 2023; Folgueiras & Ramírez, 2017; López-de-Arana et al., 2020).

En definitiva, la investigación-acción y las experiencias desarrolladas son una aportación en el ámbito de la educación y la pedagogía social con una metodología de investigación transferible a otros perfiles de la población, más allá de los niños y jóvenes; lo que significa poder conocer otras realidades sociodigitales indagando sobre sus necesidades, intereses, recursos, debilidades y potencialidades, y reforzando el sentido de comunidad. Y, por otro lado, ha identificado y validado un conjunto de buenas prácticas sociodigitales, como el cuestionario digital inclusivo o las herramientas digitales básicas para la transición de etapa educativa, entre otras, que son totalmente replicables en otros contextos que pueda vivir la población joven o adaptables a otras realidades sociales similares.

CONTRIBUCIÓN DE AUTORES

Conceptualización: M. B. y N. S.; Metodología: M. B. y N. S.; Validación: C. B. y R. R.; Análisis formal: M. B. y C. B.; Investigación: M. B. y C. B.; Recursos: R. R.; Redacción - borrador original: M. B.; Redacción - revisión y edición: N. S., C. B. y R. R.; Supervisión: N. S y R. R.

AGRADECIMIENTOS

El Laboratorio de Innovación Social Digital y las actuaciones presentadas contaron con la financiación de la Generalitat de Catalunya y la Comisión Europea (FEDER OR 49 20/21), con el apoyo y la colaboración de la Universidad de Vic - Universidad Central de Cataluña. Agradecemos la implicación de las entidades participantes en las distintas actividades de ApS.

Apreciamos la revisión minuciosa realizada por los revisores del artículo que nos ha permitido mejorar la versión final.



REFERENCIAS

- Ajuntament de Vic. (2021). *Pla estratègic comunitari del barri del Remei*.
- Bär Kwast, B., Escofet Roig, A., & Payá Sánchez, M. (2023). La participación en el entorno local a través del aprendizaje-servicio en la adolescencia: ejercicio y construcción de ciudadanía. *Bordón, Revista de Pedagogía*, 75(2), 159-175. <https://doi.org/10.13042/Bordon.2023.96893>
- Beneyto-Seoane, M., Simó-Gil, N., Bosch-Geli, C. & Reig-Bolaño, R. (2023). Reconèixer la diversitat digital per a l'equitat social. *Fonaments i accions del Laboratori d'Innovació Social Digital. Revista Catalana de Pedagogia*, 23(1). <https://doi.org/10.2436/20.3007.01.188>
- Boerkamp, L. G., van der Zeeuw, A., van Deursen, A. J., van Laar, E., & van der Graaf, S. (2025). Internet appropriation barriers in the lives of Dutch parents living in poverty: A qualitative study. *The Information Society*, 41(3), 195-208. <https://doi.org/10.1080/01972243.2025.2467031>
- Bonal, X., & González, S. (2021). Educación formal e informal en confinamiento: una creciente desigualdad de oportunidades de aprendizaje. *RASE: Revista de Sociología de la Educación*, 14(1), 44-62. <https://doi.org/10.7203/RASE.14.1.18177>
- Cabero-Almenara, J., Torres-Barzabal, L., & Hermosilla-Rodríguez, J. M. (2019). Las TIC y la creación de una ciudadanía crítica e-digital. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 20, 10. https://doi.org/10.14201/eks2019_20_a22
- Colvin, J. W. (2020). Perceptions of Service-Learning: Experiences in the Community. *International Journal of Research on Service-Learning and Community Engagement*, 8(1). <https://doi.org/10.37333/001c.18783>
- Comisión Europea. (2023). *Declaración Europea sobre los Derechos y Principios Digitales*. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/es/library/european-declaration-digital-rights-and-principles>
- Departament d'Educació. (2021). *Pla d'Educació Digital de Catalunya*. <https://educacio.gencat.cat/ca/departament/línies-estrategiques/pla-educació-digital/index.html>
- Departament de Polítiques Digitals i Administració Pública. (2019). *Carta Catalana para los Derechos y las Responsabilidades Digitales*. <https://politiquesdigitals.gencat.cat/ca/ciudadania/drets-responsabilitats/carta/index.html>
- Elliott, J. (1993). *El cambio educativo desde la investigación-acción*. Morata.
- Ferrance, E. (2000). *Action Research*. LAB at Brown University.
- Folgueiras, P., & Ramirez, C. (2017). Elaboración de técnicas de recogida de información en diseños mixtos. Un ejemplo de estudio en aprendizaje-servicio. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 10(2), 64-78. <http://doi.org/10.1344/reire2017.10.218069>



- Granados Alós, L., & Catalán-Gregori, B. (2025). Aplicación de la metodología aprendizaje-servicio en el ámbito universitario. *European Public & Social Innovation Review*, 10, 1-18. <https://doi.org/10.31637/epsir-2025-1243>
- Institut Estadístic de Catalunya. (2024). *El municipi en xifres. Vic (Osona)*. <https://www.idescat.cat/emex/?id=082981>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *Cómo planificar la investigación-acción*. Laertes.
- López-de-Arana, E., Aramburuzabala, P., & Opazo, H. (2020). Diseño y validación de un cuestionario para la autoevaluación de experiencias de aprendizaje-servicio universitario. *Educación XX1*, 23(1), 319-347. <https://revistas.uned.es/index.php/educacionXX1/article/view/23834>
- Martínez, M. (2010). Aprendizaje servicio y responsabilidad social de las universidades. In M. Martínez (Ed.), *Aprendizaje servicio y construcción de ciudadanía activa en la universidad: la dimensión social y cívica de los aprendizajes académicos* (pp. 11-26). Octaedro.
- Martoni, M. (2025). Digital transformation and e-citizenship. Children's access to online services. *Revista de Derecho Privado*, (48), 69-86. <https://revistas.uxternado.edu.co/index.php/derpri/article/view/10102>
- Masanet, M. J., Pires, F., & Gómez-Puertas, L. (2021). Riesgos de la brecha digital de género entre los y las adolescentes. *Profesional de la información*, 30(1), e300112. <https://doi.org/10.3145/epi.2021.ene.12>
- Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital. (2022). *Agenda España Digital*. <https://espanadigital.gob.es/>
- Paz-Lourido, B., & de-Benito, B. (2021). El Aprendizaje-Servicio en el Entorno de las Tecnologías Digitales. *Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (78), 1-7. <https://doi.org/10.21556/edutec.2021.78.2317>
- Pinto, M., & Leite, C. (2020). Digital technologies in support of students learning in Higher Education: literature review. *Digital Education Review*, 37, 343-360. <https://doi.org/10.1344/der.2020.37.343-360>
- Redondo-Corcobado, P., & Fuentes, J. (2019). La investigación sobre el Aprendizaje-Servicio en la producción científica española: una revisión sistemática. *Revista Complutense De Educación*, 31(1), 69-82. <http://doi.org/10.5209/rced.61836>
- Salam, M., Awang Iskandar, D. N., Ibrahim, D. H. A., & Shoaib Farooq, M. (2019). Service learning in higher education: a systematic literature review. *Asia Pacific Educ. Rev.*, 20, 573-593. <https://doi.org/10.1007/s12564-019-09580-6>
- Samino García, R. (2023). A service-learning program assessment: Strengths, weaknesses and impacts on students. *Intangible Capital*, 19(1), 4-24. <https://doi.org/10.3926/ic.2093>
- Sierra-Fernández, M. P., Martínez-Campillo, A., & Fernández-Santos, Y. (2021). Contribución académica de un proyecto de aprendizaje-servicio soportado en las TIC para fomentar el emprendimiento rural femenino. *Bordón. Revista De Pedagogía*, 73(4), 85-100. <https://doi.org/10.13042/Bordon.2021.89544>



- Stenhouse, L. (1993). *La investigación como base de la enseñanza*. Ediciones Morata.
- Tapia Sasot, M. R. (2020). Un itinerario digital para el aprendizaje-servicio ubicuo. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(1), 111-128. <https://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/25389>
- Theben, A., Aranda Juárez, D., Lupiáñez Villanueva, F., Peña López, I., & Porcu, F. (2021). Participación y ciudadanía activa de los jóvenes a través de Internet y las redes sociales. Un estudio internacional. *BiD: textos universitarios de biblioteconomía i documentació*, 46. <https://dx.doi.org/10.1344/BiD2020.46.02>
- Ulvik, M., Riese, H., & Roness, D. (2017). Action research - connecting practice and theory. *Educational Action Research*, 1-15. <https://doi.org/10.1080/09650792.2017.1323657>
- Van Dijk, J. A. G. M. (2005). *The deepening divide. Inequality in the information society*. Sage Publications.
- Vera-Ruiz, S., Romera, A. M., Vega-Muñoz, A., & Gil-Marín, M. (2025). Aprendizaje-servicio como práctica pedagógica para el fomento de competencias genéricas en estudiantes universitarios: una revisión sistemática. *Formación Universitaria*, 18(3), 11-24. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062025000300011>

*

Received: May 9, 2025

Revisions Required: August 25, 2025

Accepted: October 13, 2025

Published online: October 31, 2025

