

## Aplicación de nuevas técnicas de enseñanza-aprendizaje con el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el desarrollo de los módulos de la carrera Técnico en Gestión y Desarrollo Turístico de la Universidad Católica de El Salvador, Facultad Multidisciplinaria de Ilobasco

Vilma Marín De Cornejo<sup>1</sup>

Giovanni Bernabé García<sup>2</sup>

Jimmy Alexander Montes<sup>3</sup>

Docentes investigadores, Facultad Multidisciplinaria de Ilobasco, Cabañas

Universidad Católica de El Salvador, El Salvador

Fecha de recepción: 20-12-2017 / Fecha de aceptación: 28-01-2018

### Resumen

Este artículo presenta resultados significativos de la utilización de técnicas de aprendizaje con el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación, que influyen en la adquisición de conocimientos y logro de competencias en los estudiantes universitarios del Técnico en Gestión y Desarrollo Turísticos.

El beneficio principal de la investigación se enmarco en obtener datos relevantes sobre el uso de recursos tecnológicos y de comunicación en los procesos de enseñanza aprendizaje, identificar los obstáculos y limitantes; además de conocer las Técnicas de enseñanza y aprendizaje más utilizadas en los módulos por docentes y alumnos con el uso de TIC para el logro de competencias.

**Palabras clave:** Metodologías, TIC, aplicaciones informáticas, técnicas de enseñanza-aprendizaje.

### Abstract

This article presents significant results of the use of learning techniques with the use of Information and Communication Techniques that influence in the acquisition of knowledge and achievement of competences in the university students of the Tourist Management and Development Technician.

The main benefit of the research was framed in obtaining relevant data about the use of technological and communicative resources in teaching-learning process, identify obstacles and limitations; in addition to know the most used teaching and learning techniques in the modules by teachers and students with the use of ICT for the achievement of skills.

**Key words:** Methodology, ICT, computing applications, teaching-learning techniques.

---

1. Maestra en Asesoría Educativa; email: vilma.marin@catolica.edu.sv

2. Técnico en Gestión y Desarrollo Turístico; email: giovvani.garcia@catolica.edu.sv

3. Técnico en Gestión y Desarrollo Turístico; email: jimmi.montes@catolica.edu.sv

## 1. Introducción

Integrar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)<sup>4</sup> en el aula va más allá del simple uso de la computadora y su software; requiere de la participación activa por parte del estudiante, profesores con disponibilidad de un cambio de metodologías, capacitación y actualización de recursos; la interacción de manera frecuente entre el maestro y el estudiante, la participación y colaboración en grupo para lograr el aprovechamiento de estos recursos.

Más allá del manejo instrumental básico de las TIC, el docente requiere mejorar y enriquecer las oportunidades de aprender a enseñar significativamente a sus estudiantes con apoyo en dichas tecnologías. Esto implica su participación activa en proyectos en el uso de ambientes de aprendizaje enriquecidos con las TIC, que pueda contribuir –posteriormente– a implementar alternativas y estrategias por parte de los educadores para la mejora de la calidad de enseñanza.

De ahí la finalidad de dar respuesta a la siguiente pregunta: ¿en qué medida la aplicación de nuevas técnicas de enseñanza-aprendizaje con el uso de las TIC influyen en el desarrollo efectivo de los módulos de la carrera Técnico en Gestión y Desarrollo Turístico, sede MEGATEC, en el departamento de Cabañas?

El propósito fue obtener datos relevantes sobre factores, alternativas, obstáculos y limitantes

presentes en –mayor o menor proporción– dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje de los alumnos. Además, se presentan una serie de nuevas técnicas que puedan mejorar el desarrollo de metodologías y adquisición de competencias en los diferentes módulos.

## 2. Metodología

En la investigación de tipo descriptiva, participaron docentes y alumnos de los años de ingreso 2016 y 2017, pertenecientes a la carrera de Técnico en Gestión y Desarrollo Turístico, de la Facultad Multidisciplinaria de Ilobasco, departamento de Cabañas. La muestra fue de diez docentes que impartían clases en el primer y segundo año de la carrera, y cincuenta alumnos del programa MEGATEC.

Para obtener datos primarios en la investigación se utilizó la entrevista dirigida para los docentes y alumnos. El cuestionario se diseñó con preguntas abiertas, cerradas y mixtas. Las fuentes secundarias consideradas fueron las siguientes: bibliográfica, documentales, periódicos, datos estadísticos, internet, folletos, revistas, boletines, entre otros.

## 3. Resultados

En cuanto a los obstáculos y limitantes en el uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los estudiantes están de acuerdo en que estas facilitan el aprendizaje y el logro de objetivos, promueven la interacción, fortalecen conocimientos, presentan una inmensa gama de

4. Dentro del documento también se hará referencia a este término mediante su acrónimo.

información y les imprimen a las clases mayor motivación y dinamismo; pero siempre existen factores que obstaculizan el uso efectivo de estas herramientas.

Respecto a los equipos, afirman que son insuficientes para el número de estudiantes que posee la carrera; la disponibilidad es limitada en algunos módulos, ya que generalmente se asignan dos computadoras. Otro factor es la conectividad limitada en muchas aulas, la velocidad y la cobertura del wifi necesitan una mejora urgente en el edificio de Turismo, ya que impide de manera directa el uso de aplicaciones online y la búsqueda de información.

La falta de motivación y la falta de capacitación, tanto en TIC como en el manejo de equipos, son

factores que obstaculizan la implementación de estas herramientas, debido a que los alumnos provienen de instituciones educativas en donde no se les han brindado los insumos suficientes en cuanto a las clases de informática.

Otro de los factores externos de gran importancia es que los estudiantes son de escasos recursos y no cuentan con computadora propia en su casa, por lo que no tienen la experiencia en el uso de esta herramienta. La figura 1 muestra los factores considerados por los estudiantes como limitantes en el uso efectivo de las TIC en el aula.

Uno de los factores fundamental para el éxito del proceso enseñanza-aprendizaje es el manejo que se posee de las TIC; por tanto, se les con-

Factores	Incidencias
Factores que limitan el uso de las TIC en el aula.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desconocimiento de aplicaciones para tareas de los módulos</li> <li>• Insuficientes computadoras</li> <li>• Conectividad limitada en áreas del edificio B</li> <li>• Páginas web poco confiables</li> <li>• Dificultad en el uso de Microsoft Excel</li> <li>• Programas desactualizados</li> <li>• Disponibilidad para aprender</li> </ul>
Factores externos que inciden en la aplicación de las TIC	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brecha digital</li> <li>• Escasos recursos económicos</li> <li>• Insuficientes clases y contenidos sobre aplicaciones informáticas a nivel de Educación Media</li> <li>• Programas que requieren pago</li> <li>• Virus</li> </ul>

**Figura 1.** Factores que limitan el uso de las TIC en el aula.

sultó a los docentes de primer y segundo año de la carrera técnica sobre este tema. El 83% de los docentes afirman que tienen un nivel bueno y el otro 17% dice que posee un nivel suficiente para poder desarrollar sus clases haciendo uso de herramientas tecnológicas. Cabe señalar que el porcentaje menor ha tomado recientemente cursos relacionados al manejo de las TIC y solo el primer porcentaje no ha tenido participación en alguno últimamente. En ese sentido la mayor problemática es no tener tiempo para poder crear material didáctico, lo cual puede ser generado por desconocimiento en el manejo de alguna de las herramientas tecnológicas.

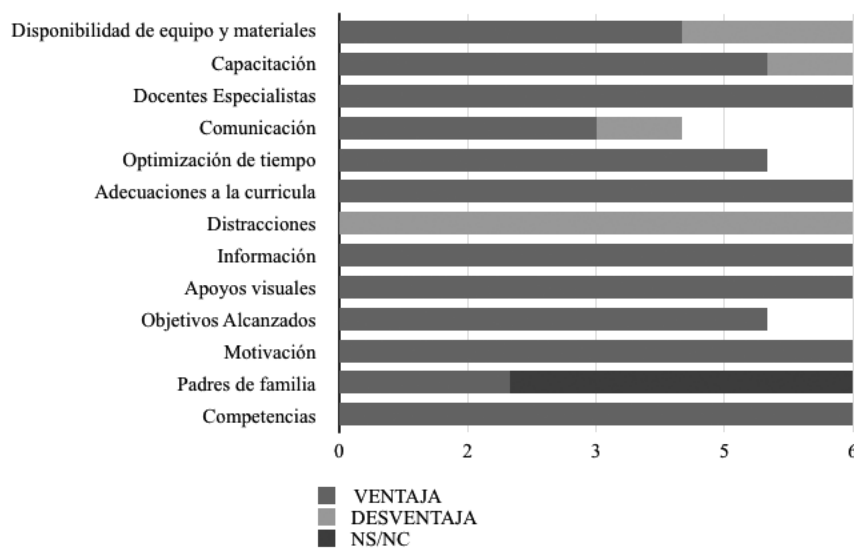
En la práctica educativa, el 81% de los docentes afirman que las TIC son una muy buena fuente para desarrollar de competencias; además de ser útiles como material de apoyo visual e idóneas para la búsqueda de información adecuada al currículo académico. A través de ellas se al-

canzan los objetivos y se genera motivación en los estudiantes.

Pero en cuanto a las desventajas, el 14% de los docentes asegura que las TIC generan distracciones, perjudicando la comunicación. Asimismo, el no contar con la disponibilidad de equipos y materiales, afecta la implementación de nuevas estrategias tecnológicas para el desarrollo de las clases. El porcentaje restante (5%) manifestó desconocer el efecto que puede generar el uso de las TIC en el desarrollo de la comunicación entre padres y docentes con el fin de asegurar el desenvolvimiento académico de sus hijos. (Ver figura 2).

### Utilización

Año con año van apareciendo nuevos software, aplicaciones y dispositivos que facilitan el desarrollo de actividades en el aula, ayudando a los docentes a crear nuevos ambientes de



**Figura 2.** Representación gráfica de las ventajas y desventajas.

aprendizaje; de ahí que un 25% de ellos las utilicen como herramienta de apoyo alternativo para la enseñanza de los diversos contenidos. Un porcentaje igual (25%) manifestó que estas facilitan el trabajo en grupo, la colaboración y la inclusión con sus alumnos; otro 25% aseguró que estas son un recurso importante para mejorar la enseñanza.

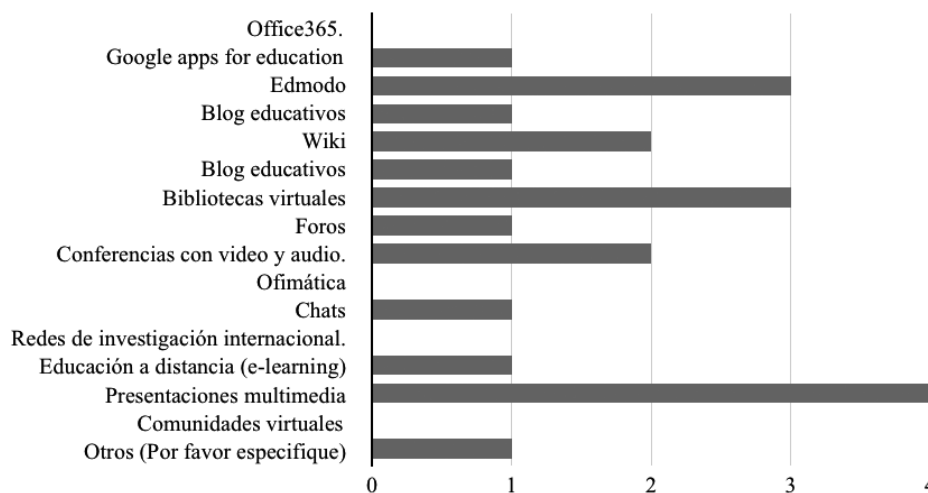
Para un 17% de los docentes, las TIC son una herramienta totalmente prescindible; mientras que para el 8% las mismas promueven el interés y la motivación de sus alumnos. Por su parte, los docentes utilizan diversas plataformas para poder comunicarse con sus estudiantes entre ellas el correo electrónico (27%), los chats (23%), Facebook (18%); dispositivos móviles como whatsapp, telegram, viber, etc. (18%), blogs (5%), Skype (5%) y el uso de plataformas educativas con un 4%. Además, también las utilizan como medio para que los alumnos puedan obtener el material de desarrollo en clase.

Este conjunto de dispositivos y herramientas ofrecen al docente diferentes características y posibilidades de formación acoplándose al tipo de competencia a desarrollar en el estudiante. Partiendo de ahí, existen elementos que se toman en cuenta a la hora de crear los contenidos educativos y la programación de cómo aplicarlos por parte de los docentes dentro de sus cátedras. (Ver figura 3).

También se consultó a los estudiantes respecto a los módulos en los cuales utilizaban con mayor frecuencia las TIC; y cuáles los beneficios de las mismas en cuanto al logro de los contenidos y las competencias. (Ver figura 4).

### Tipo de TIC

Las siguientes aplicaciones fueron señaladas por los alumnos como herramientas para búsqueda de información, comunicación virtual, resolución de problemas, trabajos colaborativos en equipo, creación de información, entre otros. Los resultados se enmarcan en tres categorías.



**Figura 3.** Tipos de software más utilizados en clases.

Nivel Académico	Módulo	Utilidades
Primer año	Aplica las Tecnologías de Información y Comunicación TIC en la Industria Turística	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Microsoft Office</li> <li>• Elaboración de productos promocionales</li> <li>• Editor de video y de audio.</li> <li>• Aplicaciones de viaje en la web</li> <li>• Geografía digital mapas</li> <li>• Promoción turística en la web</li> </ul>
	Gestión e intermediación turísticas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de paquetes</li> <li>• Búsquedas electrónicas de hoteles, vuelos y restaurantes.</li> </ul>
	Realiza Servicio de Alojamiento	Aplicaciones informáticas de gestión hotelera.
	Idioma Inglés en la Industria Turística I	Traductores, Duolingo, aplicaciones para aprender inglés, editor de video, YouTube, etc.
	Desarrolla Eventos y Banquetes	Redes sociales, tutoriales y buscadores.
Segundo año	Técnicas de Guía Turístico	Geografía digital, editor de videos y búsquedas en la web.
	Desarrollar Proyectos de Emprendedurismo Colaborativo	Editor de audio, video y herramientas de diseño.
	Turismo y Cultura Centroamericana	Redes sociales, conferencias y videos en línea.
	Lectura y Composición	Libros digitales

**Figura 4.** Herramientas digitales utilizadas por los alumnos dentro de sus módulos.

**a. Colaboración y compartición de recursos.**

Son utilizadas para promover la participación de los alumnos en su aprendizaje de forma autónoma y responsable. La gráfica muestra las herramientas más usadas en esta categoría. (Ver figura 5).

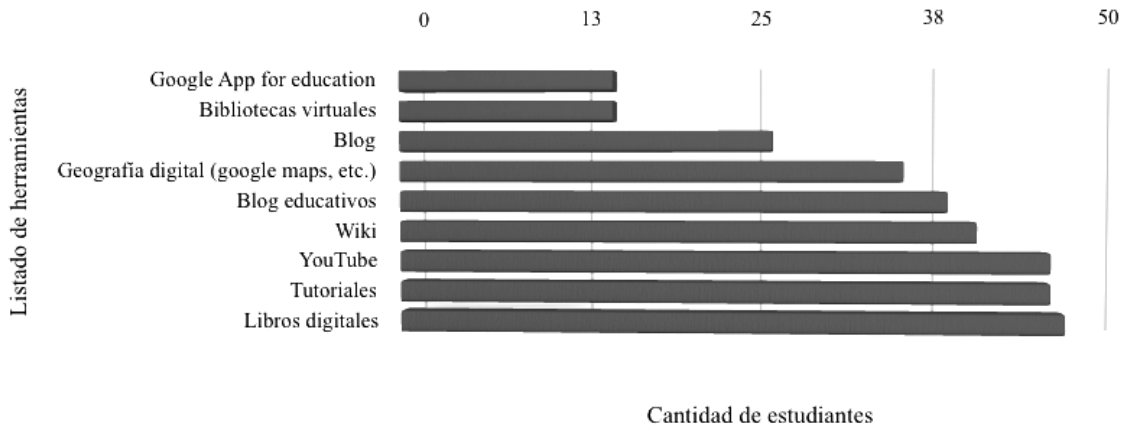
**b. Herramientas para colaborar de forma directa.**

Estas representan un auge en la era digital, permitiendo una comunicación más abierta y activa que favorece la difusión de la información entre los estudiantes y el mismo profesor; además de poder compar-

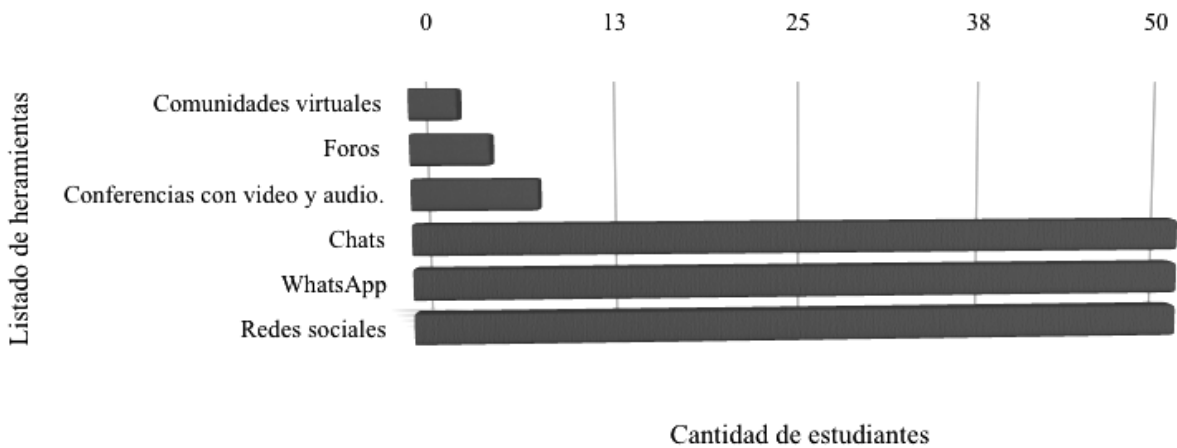
tir contenidos sobre distintos tópicos. Redes sociales como Facebook, WhatsApp y Chats ocupan el primer lugar entre los estudiantes. (Ver figura 6).

**c. Creación de contenidos.**

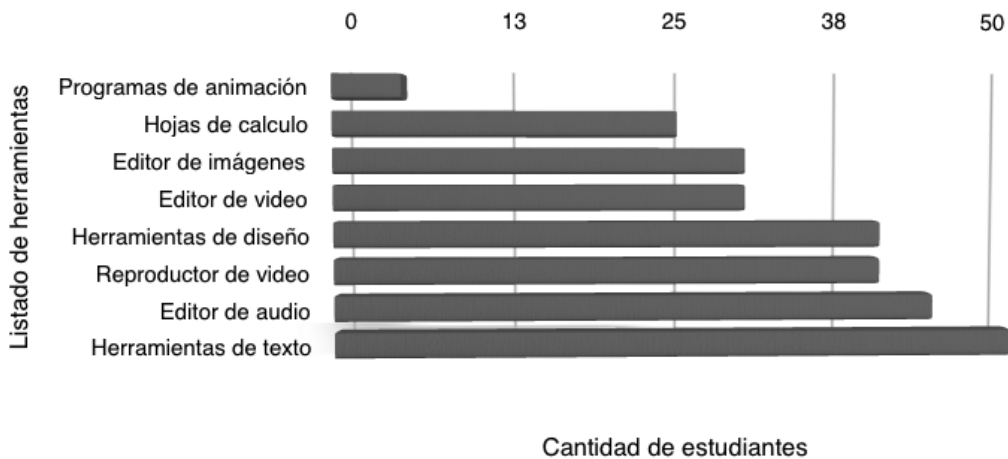
Son aquellas que presentan muchas alternativas como aplicaciones online, offline, portables y ejecutables. El 100% de los estudiantes utiliza herramientas de texto para realizar actividades en los diversos módulos, siendo los programas de animación los que obtuvieron un porcentaje menor. (Ver figura 7).



**Figura 5.** Herramientas tecnológicas de colaboración y compartición de recursos.



**Figura 6.** Herramientas tecnológicas de colaboración directa.



**Figura 7.** Herramientas tecnológicas de creación de contenidos.

#### 4. Discusión

En el desarrollo de la investigación se identificaron aceptables niveles de conocimiento y utilización de herramientas tecnológicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje en los módulos de la carrera Técnico en Gestión y Desarrollo Turístico de la Universidad Católica de El Salvador, a pesar de que existe un déficit en los recursos respecto a la implementación en el desarrollo de las clases.

La “era digital” no es algo que se avecina; es un acontecimiento que se está viviendo; y del cual se debe obtener un desarrollo óptimo dentro de todos los campos de la sociedad. La educación representa una ventana de enorme oportunidad para alcanzar índices de desarrollo positivos; desde esta perspectiva, los estudiantes de la carrera afirman la necesidad de utilizar equipo y herramientas tecnológicas que faciliten su aprendizaje en los módulos relacionados a la carrera.

Es muy importante recalcar que en el país se han hecho esfuerzos por generar ambientes educativos conectados a las necesidades tecnológicas, tal es el caso de la Facultad Multidisciplinaria de Ilobasco, inaugurada en el año 2009, dentro de la cual se implementa el proyecto MEGATEC (Modelo de Enseñanza Gradual Técnica y Tecnológica). Aunque este modelo promueve el uso de equipo tecnológico, aún existen elementos de mejora dentro del mismo y los cuales fueron señalados por los estudiantes.

Aspectos como la conectividad a internet a través de red wifi y la escasez de computadoras impiden crear espacios más digitales; a pesar de que, en la actualidad, la mayor parte de estudiantes poseen teléfonos inteligentes o similares. No obstante, las redes de internet disponibles son limitadas, dificultando así el quehacer digital entre el estudiante y el docente. Aunque desde la docencia se están realizando esfuerzos por conocer nuevas tecnologías y aplicarlas en la clase, lo anterior vuelve lento el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Otro factor a tomar en cuenta es la zona de procedencia de los alumnos, ya que en su mayoría residen zonas rurales, en donde existe poco acceso a las señales de comunicación. De acuerdo a la Superintendencia General de Electricidad y Telecomunicaciones (SIGET, s.f.) el 81.08% del territorio nacional posee cobertura para red móvil; o en su defecto, el otro porcentaje de la población no cuenta con los recursos para pagar la conexión a internet. Esto lleva, en ocasiones, a los estudiantes a que su único sitio de conexión sea la universidad.

Para Aliaga y Bartolomé (2006), existe una paradoja tecnológica en las universidades respecto a la palabra “PC” (Personal Computer): “...es una utopía, debido a que crear aulas de informática supone pasar grandes cantidades de alumnos por las mismas computadoras, relegando dicho recurso únicamente al espacio de lectura y redacción en una interface diferente o mejor dicho moderna”. Esto fue evidente den-



tro de la investigación, ya que todos los estudiantes abordados utilizan la computadora para trabajar procesadores de texto, quedando con menor uso programas creativos o de animación que despierten el aprendizaje divertido. Este último concepto supone un reto para los docentes, ya que se considera muchas veces que la tecnología es desaprovechada.

### Técnicas idóneas

Es importante fomentar en el aula una clase más dinámica e interactiva donde docentes y alumnos se comprometan de forma directa a ser partícipes de esta renovación de ambientes, con metodologías de enseñanza aprendizaje que aprovechen los recursos disponibles para la educación en la era digital.

Sagemüller (2016), en su artículo “Beneficios de la Tecnología en Educación”, menciona que incorporar estas herramientas en la educación aporta una serie de beneficios que ayudan a mejorar la eficiencia y la productividad en el aula, así como aumenta el interés de los alumnos en sus actividades académicas. La autora destaca los siguientes beneficios:

**1. Colaboración:** Animar a los estudiantes a expresarse y relacionarse con otros compañeros ya sea de cursos presenciales o virtuales, lo que permite aprender de forma interactiva y sin depender de encontrarse en un lugar determinado. Para llevar a cabo un trabajo académico, ya no es necesario que un grupo de estudiantes se reúnan personalmente para realizarlo, puesto que pueden realizar trabajos colaborativos.

**2. Optimización del tiempo:** Tanto los docentes como los estudiantes pueden reducir el periodo en que realizan sus actividades, ya que pueden ser más eficientes. En el caso de los académicos, estos puedan dedicar más tiempo a su propia formación, lo que a largo plazo no solo les beneficiará a ellos, sino a sus alumnos.

**3. Flexibilidad y capacidad de adaptación en el aprendizaje:** Los estudiantes más aventajados pueden tener a su disposición contenidos adicionales, y aquellos que necesiten un refuerzo pueden recurrir a materiales de apoyo.

**4. Mayor comunicación con los alumnos:** Las tecnologías fomentan la comunicación entre los docentes y los estudiantes, mediante los entornos virtuales de las asignaturas.

**5. Reducción de costos:** El uso de las nuevas tecnologías en educación permite la reducción de costos. No es necesario material gráfico, ya que todo se puede hacer a través de un programa.

**6. Datos enriquecidos:** Se puede entregar una formación de mejor calidad a los estudiantes, ya que se pueden reunir más elementos y mostrar más miradas sobre una determinada materia.

**7. Exploración:** Las nuevas tecnologías permiten que los estudiantes satisfagan su interés de conocimientos por áreas desconocidas para ellos, auto proporcionándose

nuevos conocimientos (párr. 4-10).

A continuación, se presenta una serie de herramientas y aplicaciones recomendadas para ser utilizadas por los estudiantes y docentes dentro de la carrera Técnico en Gestión y Desarrollo Turístico:

- **Trip advisor, minube, tripwolf, mapcyti:** Aplicaciones de viaje que permitan al estudiante organizar viajes en cualquier parte del mundo.
- **Google for education:** Google site, google map, google earth y streeview. Herramientas de google que pueden generar conocimiento y lograr algunas competencias de diversos módulos como, por ejemplo, Geografía digital.
- **Educaplay:** Herramienta que permite la creación de actividades educativas multimedia para utilizarse en el aula, creando diferentes estrategias como: mapas, adivinanzas, completar, crucigramas, ordenar letras y/o palabras, sopa de letras, etc.
- **ExLearning:** Es un programa de creación de actividades educativas de código abierto de sencillo manejo, que incorpora una gran cantidad de herramientas, como por ejemplo cuestionarios, contenidos formativos, entre otros.
- **Win-ABC:** Programa educativo que consta de un gran número de actividades para trabajar las técnicas instrumentales lectoescrituras.
- **Issuu:** Convierte un PDF en una revista digital en formato flash.
- **Constructor 2.0:** Aplicación para crear actividades interactivas que permiten el diseño de metodologías dentro de la clase.
- **Educalab:** Web para encontrar recursos TIC de todo tipo.
- **Aula planeta:** Permite la búsqueda de una diversidad de recursos TIC.
- **Kahoot:** Herramienta para crear cuestionarios, encuestas y discusiones con un gran componente lúdico y motivador.
- **Info.gram, Piktochart, Easel.ly y Canva:** Herramientas para crear infografías, las cuales ponen al alcance de los usuarios una serie de insumos pedagógicos, creativos y novedosos que se pueden utilizar en el aula.
- **AnswerGarden:** Es una web que funciona sin necesidad de registrarse. Sirve para crear nubes de palabras de manera colaborativa a partir de una lluvia de ideas realizada en clase.
- **ClassDojo:** Aplicación móvil que permite evaluar actitudes en clase, a partir de un sistema de recompensas y penalizaciones que cada profesor puede editar. Además, se puede analizar individual y colectivamente las actitudes de un grupo; enviar informes individuales tanto a los alumnos como a los padres (si así se desea).
- **EdPuzzle:** Es una herramienta fundamental para dinámicas de flipped classroom, ya que permite realizar evaluaciones for-

mativas sobre contenidos que se pueden ir viendo en vídeos agrupados en lecciones. El registro de los resultados es muy bueno.

- **Edulastic:** Aplicación que permite realizar todo tipo de preguntas que se puedan ocurrir, recibiendo los resultados de los alumnos en directo, y permitiendo darles feedback también en el instante.
- **Evernote:** Es una excelente herramienta para utilizar como diario del profesor o diario del alumno. Permite registrar todas las evidencias digitales o analógicas (en forma de foto), compartir el diario con otros, recibir comentarios, etc.
- **Formative:** Con se pueden añadir cuadros de respuesta a cualquier documento, compartirlo, ver y evaluar las respuestas de los alumnos en directo.
- **Mentimeter:** Aplicación para evaluar el proceso de manera confidencial. Los alumnos evalúan a través de su móvil y los resultados se proyectan en la pantalla en directo.
- **Nearpod:** Esta plataforma combina las presentaciones sobre un tema con actividades de evaluación, de manera que se registran todos los resultados de los alumnos ofreciendo estadísticas de cada una de las presentaciones generadas por el profesor.
- **Playposit:** Es una herramienta fundamental para flipped classroom. La interfaz es muy visual y sencilla. Simplemente hay que copiar un enlace de vídeo y editar las preguntas a responder por os alumnos.
- **Plickers:** Es una excelente solución para registrar evaluaciones formativas sin que cada alumno necesite un dispositivo. El profesor lanza una pregunta con su móvil al proyector y los alumnos responden una respuesta con una tarjeta que el profesor escanea con el móvil. Los resultados se obtienen y se muestran en directo.
- **QuickKey:** Permite realizar preguntas, y las respuestas de los alumnos se escriben en unas plantillas que luego se escanean con el móvil.
- **Quizalize:** Permite crear concursos en directo; en esta aplicación, las preguntas salen en la pantalla de cada dispositivo (en lugar de ser proyectadas) y se muestran los resultados por equipos.
- **Socrative:** Es una buena aplicación para hacer pruebas de evaluación, registrando los resultados en directo. Tiene muchas opciones que lo convierten en una herramienta de evaluación formativa, entre ellas la posibilidad de dar feedback a las respuestas de los alumnos, así como variar el tipo de pregunta.
- **Zaption:** Herramienta de evaluación formativa a partir de vídeos; permite crear tareas con varios clips de diferentes vídeos.
- **Quizizz:** Permite modificar y personalizar las preguntas para crear concursos o exá-

menes de una manera divertida y lúdica.

Así como estas y otras herramientas tecnológicas, todas ellas buscan generar beneficios que combinen técnicas de enseñanza con el uso de las nuevas tecnologías. Algunos de ellos son:

- La aplicación de estas tecnologías facilita el aprendizaje y el logro de objetivos. En la carrera técnica en Gestión y Desarrollo Turístico, el docente debe aplicar una educación por competencias y los alumnos deben ser forjadores de su propio aprendizaje, creativo y autodidáctico, por lo que estas aplicaciones buscan crear este tipo de escenarios.
- Las TIC son herramientas que promueven la interacción y fortalecen conocimientos. En internet existen diversidad de herramientas gratuitas que permiten generar

nuevos contenidos y hacer de la clase una experiencia integradora y participativa.

- La inmensa gama de información, extensa bibliografía, conocimientos científicos y puntos de vista del contenido que se quiere desarrollar. Se logra la motivación a la lectura, la atención e interés de los estudiantes; el análisis y la reflexión.

De manera general, es importante acortar la brecha digital en la educación y acercar a los estudiantes a mejores oportunidades de aprendizaje, que les permita abrir oportunidades de mejora en su futuro personal y profesional.

## 5. Referencias

- Aliaga, F. y Bartolomé, A. R. (2006). El impacto de las nuevas tecnologías en Educación. En *Tomas Escudero y Ana Correa: Investigación en Innovación Educativa*, 55-88. Madrid: La Muralla. Recuperado de [http://www.lmi.ub.edu/personal/bartolome/articuloshtml/2006\\_alia-ga\\_bartolome.pdf](http://www.lmi.ub.edu/personal/bartolome/articuloshtml/2006_alia-ga_bartolome.pdf)
- Carneiro, R.; Toscano, J. C. y Díaz, T. (2015). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Organización de Estados Iberoamericanos. Madrid: Fundacion Santillana. Recuperado de

[www.oei.es/historico/metas2021/LASTIC2.pdf](http://www.oei.es/historico/metas2021/LASTIC2.pdf)

El Salvador, Ministerio de Educación (2014). *Plan de estudio de la Carrera Técnico en Gestión y Desarrollo Turístico*.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2004). *Las Tecnologías de la información y la educación en la formación docente*. Montevideo: Ediciones Trilce. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001295/129533s.pdf>

Sagemüller, I. (4 de noviembre de 2016). Beneficios de la tecnología en Educación. [Mensaje en un blog]. U-Planner. Recuperado de <https://www.u-planner.com/es/blog/beneficios-de-la-tecnolog%C3%ADa-en-educaci%C3%B3n>