

EL E-LEARNING, B-LEARNING, M-LEARNING, PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN UNA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO, APLICADO COMO HERRAMIENTAS TECNOLOGICAS EN EL AULA

Autores: Mba, Italo Martillo Pazmiño¹, Mba. Pedro Segarra², Mba. Washigton Hidalgo Hidalgo³, Mba. Silvia Delgado Vera⁴

INTRODUCCIÓN

Las Tecnologías son herramientas muy útiles y versátiles que se enmarcan en un ambiente de Educación digital muy abierta y colaborativa a la evolución, las mismas que son muy asociadas a la informática, la telemática y a las telecomunicaciones. En forma muy frecuente se confunde los términos TI y TIC ; donde T.I. hace referencia a la Tecnología de la Información donde se orienta a el diseño, desarrollo , mantenimiento y administración de la información gracias a la competencia debida de los sistemas informáticos , insertando de forma interactiva a los teléfonos celulares, los periódicos digitales, dispositivos portátiles, redes de telecomunicaciones y las TIC circunscribe a las Tecnologías de la Información y comunicación a través de los soportes y canales que almacenan ,procesan, recuperan y displayan información de la forma más variada; donde ahora podemos hablar de la computadora y el internet como un ente renovador de la información en la sociedad del conocimiento .

Recordando que el nuevo conocimiento se relaciona en su estructura cognitiva de la persona que aprende y transforma al sujeto pensante adquiriendo información relevante , insertándose en el constructivismo volviéndose de esta forma dinámico y pragmático.

Enlazándonos así desde lo conceptual, procedimental y lo actitudinal, llevando así a ejecutar el “saber”, “saber hacer “y “saber ser “, con una perspectiva de evolución del proceso mental. Sin olvidar que la interacción se vuelve ubicua y que el alumno y el profesor interactúan activando así las inteligencias múltiples, logrando así concientizarnos de las necesidades evolutivas.

Teniendo así teorías y corrientes del pensamiento que se interrelacionan como son la teoría Piagetana, Vygotski, Bruner, Novak, teniendo una visión epistemológica, psicológica, educativa y sociocultural.

El aprendizaje significativo en una perspectiva kellyana Para George Kelly (1963), el progreso del ser humano a lo largo de los siglos no ocurre en función de necesidades básicas, sino de su permanente tentativa de controlar el flujo de eventos en el cual está inmerso. Así como un científico, el “hombre-científico” (una metáfora que se aplica a la raza humana) busca prever y controlar eventos. En esta tentativa, la persona ve el mundo a través de moldes, o plantillas, transparentes que construye y entonces intenta ajustar a los mismos las realidades del mundo. El ajuste no siempre es bueno, pero sin estos moldes, patrones, plantillas -- que Kelly denomina constructos personales -- la persona no consigue dar sentido al universo en el que vive (op. cit. p. 9). En general, la persona procura mejorar su construcción aumentando su repertorio de constructos y/o alterándolos para perfeccionar el ajuste y/o subordinándolos a constructos superordenados o sistemas de construcción (ibid.). El sistema de construcción de una persona es un agrupamiento jerárquico de constructos. Hay constructos superordenados y constructos subordinados. En principio, el sistema de construcción de una persona está abierto a cambios.

En este posible cambio en el sistema de construcción está el concepto kellyano de aprendizaje. Sin los constructos personales, el mundo parecería una homogeneidad indiferenciada a la que el ser humano no conseguiría dar sentido. Naturalmente, todas las interpretaciones humanas sobre el universo están sujetas a revisión o sustitución. Siempre existen construcciones alternativas. Pero este alternativismo constructivo no significa indiferencia constructiva, no quiere decir que es indiferente el sistema de construcción que la persona escoge para interpretar el universo. Algunas construcciones alternativas son mejores que otras y algunas son definitivamente pobres. Aunque personales, hay constructos o sistemas de construcción que pueden ser comunicados y compartidos, incluso a gran escala. Algunos sistemas de construcción compartidos a gran escala, o

sistemas públicos, se elaboran para que determinados dominios, o campos, se ajusten a ellos. Por ejemplo, los constructos de la Física para fenómenos físicos y los de la Psicología para fenómenos psicológicos (op. cit. p. 101

Es válido manifestar que revisando las teorías anteriormente mencionadas, surgen las TAC es la sigla de las “tecnologías del aprendizaje y del conocimiento”, las cuales son las TIC empleadas como herramientas didácticas al servicio del aprendizaje.

Permitiendo avanzar haciendo posible la gestión del conocimiento. Ahora que el conocimiento sigue creciendo sin límites a gran velocidad, con las TAC se crea, se comparte, se difunde, se debate simultáneamente en distintos lugares del mundo y se puede participar en tiempo real. El aprendizaje formal y no formal conviven con las TIC, pero ambos se retroalimentan y evolucionan constantemente

Donde en la actualidad las herramientas integradoras como son el M-LEARNING, B-LEARNING, E-LEARNING deben de aplicarse en el aula, para incentivar a una sociedad del conocimiento o al futuro E-CITIZEN.

DESARROLLO

Los orígenes de la Tecnología, se remonta a los años 70, su operatividad en los procesos de negocios y de educación se inserta a mediados del siglo XX, a vísperas de la segunda guerra mundial. Puesto que las grandes potencias ya ensayaban comunicación con técnicas de información y comunicación.

Encaminando así a que las tareas de las organizaciones busquen el debido soporte, apoyándose en la tecnología de información; pero para que las personas

¹ <http://www.if.ufrgs.br/~moreira/apsigsubesp.pdf>
<https://matematicadigitalweb2.files.wordpress.com/2012/04/pag-21-y-22.pdf>

estén preparadas al desafío de operatividad debíamos de capacitarlos y es ahí donde nos enlazamos a la educación como el entorno que va a preparar con contenidos significativos y nacieron profesiones nuevas tales como el analista de sistemas , el licenciado en sistemas y el ingeniero en sistemas.

Llegando las tic poco a poco a gestionar en casi todos las áreas de las empresas y de economía medianas y grandes sus manejos de procesos financieros y transaccionales de las empresas tales como control de inventario, facturación , producción , cobranzas , pagos a proveedores , logrando así gracias a la tecnología networking la comunicación y entrega de información a criterio del usuario.

Las culturas de aprendizaje digitales se conectan y lo que esto significa para la forma en que llevamos a cabo la educación ON LINE.

Dentro de los ejes transversales del concierto de las diferentes ramas del conocimiento, hay que mencionar que las tecnologías de la información y la comunicación hace posible muchas cosas que tal vez hace muchos años no se esperaba, constantemente se exige a científicos y al gobierno la mejora de las tecnologías porque, evidentemente, trae desarrollo tanto en la educación como en la sociedad, es en esta donde se puede apreciar el avance de las tecnologías y que claramente se observa. Las TIC's son herramientas muy complejas en funcionamiento y muy fáciles de utilizar, pero constantemente este exigente mundo pide que se mejore muchas cosas, es por ello que no satisfechos con lo que hasta ahora las tecnologías nos ofrece intentan día a día sacar productos más innovadores y curiosos a la vista del público o de los compradores.

Actualmente es difícil conocer un producto necesario que ayuden y aporten a las comunicaciones y a la informática, uno de los productos que más cosas innovadoras presenta y ha ido presentando son el avance de los celulares, con cámara, filmadora, radio, GPS, etc. , al igual que las computadoras ahora tienen diferentes funciones y muchas cosas y unidades de almacenamiento al igual que medio para acceder al internet (conexión Wi-Fi), además también el internet cada vez aumenta su seguridad y eso es un avance grande debido a que esta es un

medio de comunicación excelente y sumamente importante en estos tiempos por ello es que la seguridad en esta red es de gran importancia.

Constantemente se utilizan estas herramientas en las comunicaciones o en la informática, esperamos que siga este avance porque la educación y la sociedad nos pide porque poder hacer video conferencias o recibir maestrías vía internet aumenta muchas posibilidades de estudio que antes nunca se hubiera pensado hacer, ¿Qué nos espera el futuro? No lo sabemos pero poco a poco llegaremos a una generación nueva de las tecnologías y eso será un gran avance para la humanidad.

Es cotidiano que un joven desarrolle diversas actividades en paralelo al pasar tiempo en una computadora. No requiere enfocarse plenamente en una sola actividad, sino que es capaz de mantener una o múltiples conversaciones y/o procesos, por ejemplo. Esto es conocido como media multi-tasking y es un fenómeno creciente en el mundo.

Todos los procesos Educativos ya sean formal o informal nos convergen a tener una sociedad preparada y lista para la vida; sin dejar a un lado que el trabajo estando capacitado nos libera de tres grandes males: la calamidad, la ignorancia y el vicio. Puesto que los cambios de la sociedad se dan por factores endógenos y exógenos de tecnología, economía, social, cultural y la sociedad de la información, teniendo así un desafío para los nuevos aprendizajes

Los analistas de la Sociedad de la Información han centrado su atención en diferentes aspectos de la misma tales como:

- ✓ Propiedades de los objetos en el espacio digital como el hipertexto, el libro electrónico, la memoria externa o el interfaz (Rodríguez de las Heras 1991 y 2002).
- ✓ Relaciones entre personas y otros agentes en el espacio electrónico o tercer espacio (Echeverría 1999).
- ✓ Universo virtual (Woolley, 1994).
- ✓ Revolución multimedia y la primacía de la imagen (Sartori 1998).
- ✓ Consecuencias de los cambios tecnológicos sobre la

organización del
trabajo y sobre la cultura de los medios de comunicación
(Castells. 1996)

- ✓ AR La expresión “Realidad Aumentada” Augmented Reality en inglés, abreviada comúnmente con el acrónimo AR – se refiere a la tecnología emergente que consiente combinar, en tiempo real, la información digital, elaborada por un computador, con la información proveniente del mundo real por medio de oportunas interfaces computarizadas. La realidad Aumentada tiene que ver con el volver explícita la información que está asociada implícitamente a un contexto, volviendo visible la relación que transita entre el mundo real y el mundo digital. Se trata de una tecnología que ha iniciado a difundirse enormemente a nivel global durante los últimos años, con un gran impacto sobre la sociedad y la actividad humana.
- ✓ La Realidad Virtual el usuario está inmerso en un ambiente virtual completamente reconstruido en la computadora, en la Realidad Aumentada son los elementos virtuales los que se superponen e integran en el espacio físico real. En sustancia, se trata de un proceso inverso respecto a aquél de la Realidad Virtual.

El concepto de "sociedad de la información" hace referencia a la creciente capacidad tecnológica, que permite replantear la estructura de las relaciones sociales, económicas, culturales y políticas, de acuerdo a los desarrollos existentes en la infraestructura de telecomunicaciones¹.

La noción de "sociedad del conocimiento" fue utilizada por primera vez por el filósofo de la gestión empresarial Peter Drucker, quien previamente había acuñado el término "trabajador del conocimiento". En el decenio 1990-2000 fue profundizado en una serie de estudios detallados por autores como Robin Mansel o Nico Stehr.

La sociedad del conocimiento es conceptualizada como una innovación de las tecnologías de la información y las comunicaciones, donde el incremento en las transferencias de la información modificó en muchos sentidos la forma en que desarrollan muchas actividades en la sociedad moderna.

La diferencia de la sociedad del conocimiento y la sociedad de la información es que la información no es lo mismo que el conocimiento, siendo la información un instrumento del conocimiento.

Las sociedades de la información emergen de la implantación de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en la cotidianidad de las relaciones sociales, culturales y económicas en el seno de una comunidad, y de forma más amplia, eliminando las barreras del espacio y el tiempo en ellas, facilitando una comunicación ubicua y asíncrona.

La eficacia de estas nuevas tecnologías -actuando sobre elementos básicos de la persona como el habla, el recuerdo o el aprendizaje-, modifica en muchos sentidos la forma en la que es posible desarrollar muchas actividades propias de la sociedad moderna.

La información no es sinónimo de conocimiento. La información se compone de hechos y sucesos, mientras que el conocimiento se define como la interpretación de dichos hechos dentro de un contexto, encaminada a alguna finalidad.


Para la UNESCO el concepto pluralista de sociedades del conocimiento va más allá de la sociedad de la información ya que apunta a transformaciones sociales, culturales y económicas en apoyo al desarrollo sustentable. Los pilares de las sociedades del conocimiento son el acceso a la información para todos, la libertad de expresión y la diversidad lingüística.

La Sociedad de la información ha centrado algunos puntos preponderantes aplicados al proceso operativo de las áreas tales como:

Ilustración : Tools Tecnológicas por áreas

E-EMPRESA	
ÁREA	Aplicaciones TIC
Empresarial	Intranet - Extranet - Workflow - Ofimática - Foros - Video Conferencia – Survey Monkey - Brandfo - Firma Electrónica – Data Warehouse – Business Intelligence (BI) - portal de información de la empresa (EIP, enterprise information portal) , - Gestión de Procesos de Negocio (en inglés: Business Process Management o BPM)
Aprendizaje Continuo	E-learning B-learning -- M-learning - Diseño y montaje de aulas virtuales en Moodle - Modalidad Virtual - Edmodo --Creación de Recursos Educativos con Herramientas Web 5.0 - Modalidad Virtual
Logística	Sistemas De Localización – Gestión De Almacenes- Sensores Aplicaciones Informatizadas – Domótica
Clientes	Sistema De CRM (Customer Relationship Management) - Uso De TPV E-Commerce E-Facturación – Web Site - Trendistic – BITCOIN ILM (Administración del ciclo de vida de la información) inteligencia empresarial (en inglés "Business intelligence"
Proveedores	Sistema De SCM (Gestión de la cadena de suministro) - Uso EDI - Marketplaces - Aprovisamiento en La Red -- (SRM, Supplier Relationship Management-gestión de relaciones con los proveedores)
Administración Pública	E-Government - Certificados Digitales - B2A - SIGOB E-Ciudadania -- Firma electrónica -- E-Voto - ECUAPASS
Personal	Portales del empleado - E-Recruitment- E-Mail – E-Business - Cloud - Community Management –Blogs - Blog Pulse - Twitter - Facebook – Amazon – OLK - E-CITIZEN

Delegaciones	Red Privada Virtual - Herramientas De Trabajo - Colaborativo - Agenda compartida - Herramientas de intercambio de información (foros electrónicos) – Herramientas de administración de contactos - Herramientas de workflow – Conferencias electrónicas (videoconferencia, chat, etc.)
Empresarial Plataforma operativa universitaria	AVAC,SAUE,SYSFCA, SGA ,SIU
Gestión Interna	ERP'S - TOOLS CAD - CAM - CAE - Base De Datos SQL – Redes -- BPM" (gestión de procesos comerciales) PLM (administración del ciclo de vida del producto) ASP (Proveedor de servicios de aplicación, ASP, acrónimo en inglés de Application Service Provider)
Logística de Comunicación interactiva	Edmodo, Moodle, MySpace, Twitter,
Clientes Presentación Laboral y/o educativa	Power Point , Prezi
Procesos de Proyectos Estructurados y Medición	Project , Visio
WEB 1.0 a WEB 5.0	Herramientas 5.0
Blogs	Blogger, Word Press, Tumblr, Posterous ,Edublogs., Animoto
Microblogging	Twitter, Yammer, Tuenti, Plurk y Identi.ca.
Wiki	Wikipedia, PBWiki, Socialtext, Mediawiki, Editme o Wikispaces.
RSS (Really Simple Syndication)	Google Reader
Podcasting	iVoox, EspacioPodcast, SoundCloud, Odeo, Yodio e iTunes, Blip TV, Flickr
Redes sociales	Las principales son: Facebook, LinkedIn, Google +, Academia.edu, youtube.com y MySpace, Ning,
Marcadores sociales	Del.icio.us, Mister Wong o Diigo, Connotea, Favoriting, Pinterest, Scoop.it y Citeulike
E-Learning	BSCW , Edublogs, Ravalnet, livemocha, Dokeos, Skype llamadas (VoIP),
Multimedia sharing	SlideShare (presentaciones), GoogleDocs (Documentos), TeacherTube (videos de docentes con contenido educativo)

Agregadores y RSS	Bloglines, GoogleReader
<p>Nube (Cloud)</p> 	Dropbox -- Syncplicity --- Cubby ---Huddle -- Egnyte → 3tb Storage Harefile
Netflix	Quiere inyectar vida a la televisión inteligente
Cisco Certified Network Associate	<p>CCNA 1 , 2, 3, 4 Networks</p> <p>CCNP Route , CCNP Troubleshooting, NDG Linux Essentials Powered by LPI - COMPTIA Linux+ , CISCO IP Telephony , Computación Forense y Delitos Informáticos , Ethical Hacking , CCNA Security , entre otros</p>

FUENTE: Elaboración autores Internet ya no es un monólogo, es un diálogo con infinitos interlocutores...

Habiendo revisado la matriz de E-Empresa , donde categorizamos en el aprendizaje continuo y la aplicación de herramientas.

La información es el arma estratégica más importante y poderosa en el mundo moderno .La universidad del siglo XXI debe recurrir al enorme potencial que ofrecen las nuevas tecnologías para mejorar sus procesos educativos. Convirtiéndose y siendo la educación on line una herramienta estratégica de capacitación continua que genera puntos importantes tales como:

- Reducir costos
- Reducir distancias
- Optimizar procesos
- Mejorar tiempos
- Cobertura de conectividad
- Conocimiento ubicuo
- Trabajo colaborativo
- Modelos de aprendizajes combinados
- Modelos de aprendizaje móvil
- Impactos socioeducativos

Describiendo de esta forma la ventaja competitiva e interactiva que nos lleva a roles de herramientas de las E-learning B-learning -- M-learning .

El aprendizaje electrónico también conocido como E-learning es la educación a distancia mediante el uso de los canales de comunicación electrónicos (entre ellos el internet), la cual se lleva a cabo como una alternativa a la educación presencial, en esta modalidad se realizan diversas actividades en línea tales como, chats, foros, wikis, uso de las redes sociales, todas ellas con fines educativos . Dejando acentuado que el internet es un medio que ofrece nuevas formas de enseñar y aprender

El B-learning (aprendizaje combinado) es el aprendizaje que se realiza a través de la combinación de los medios virtuales y físicos. El aprendizaje semipresencial implica actividades presenciales y virtuales. Ni unas ni otras deberían representar menos del 25% del total de las actividades ni más del 75% de las mismas para ser considerado aprendizaje semipresencial.

Good (2006) señala que “el M-Learning es una mezcla entre computación y/o móvil, aprendizaje electrónico, con accesibilidad a los recursos requeridos, capacidad, búsquedas eficientes, riqueza en la interacción, soporte de aprendizaje efectivo y rendimiento”. Donde el uso de dispositivos móviles puede ser más oportuno para llevar a cabo procesos de aprendizaje autónomo.

Las cuales poseen un éxito entre los miles de millones de usuarios, que a futuro serán los e-citizen.

1.4 Pero veamos que nos ofrecen estas herramientas de forma categórica.

Herramienta Tecnológica	Alcance y Tiempo	Actividades y su Radio de Acción
E- LEARNING (electrónico aprendizaje)	Comunicación	Asincrónica
	Versatilidad en tiempo	A criterio del usuario
	Simulación	Ensayo y creación de ABP Aprendizaje basado en problemas
	Razón Geográfica	Acorta distancias
	Costos	Minimiza costos

	Courseware	Cursos on line
	Cursos en plataformas	Educación a distancia
B-LEARNING (Blended – mezcla - mix aprendizaje)	Interés	En incremento y evolución
	Promueve el pensamiento	Se empodera el proceso crítico del pensamiento
	Desarrolla destrezas	Activa el autodescubrimiento
	Sinergia en Tareas	Simbiosis neuronal e informatizada
	Estimula el uso del lenguaje	Desarrolla léxico
	Curva de aprendizaje se activa	Evolución en conocimientos
M-LEARNING (móvil aprendizaje)	Educación	Expandida
	Comunicación	Social multimedia y espontánea
	Ubicuidad	Uso en distintos lugares y tiempos asincrónicos
	Inserción en el medio	Venta más móviles que de computadores
	Geo localización	Contextos ligados al entorno
	Afectividad	Tecnologías personales
	Informalidad	Aprendizaje fuera del contexto formal
	Económico	Implementación a bajo costo
	Social	Genera grupos
	Uso de tecnologías	Ejecuta tareas y/o procesos extraordinarios

CONCLUSIONES

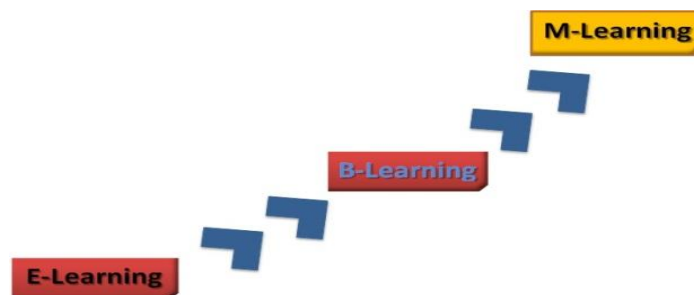
El docente debe de estar altamente capacitado , para poder tener conectividad con sus estudiantes en la fase de creación , diseños de contextos y así explotar al máximo los entornos de las plataformas , logrando así un mejor aprendizaje con ciertas características de los indicadores tales como son:

- a) están orientados al cambio
- b) son contextuales y virtuales
- c) combinan benchmarking externos e internos, subjetivos y objetivos, cualitativos y cuantitativos.

Dentro de grandes áreas de indicadores del proceso define las siguientes:

- Servicio al estudiante
- Recursos de aprendizaje
- Apoyo al profesorado
- Evaluación
- Accesibilidad
- Administrar materiales educativos
- Publicaciones
- Envíos de tareas
- Incentivar experiencias transformadoras
- Comunicación entre profesores y alumnos
- Eficiencia (relacionada con el aspecto educativo)
- Recursos tecnológicos
- Ejecución institucional

Siendo el proceso evolutivo más interactivo y constructivista posible



Recordando que no hay educación que no instruya , ni instrucción que no eduque , pues hagamos los mejores esfuerzos por aprender , cada día más.

BIBLIOGRAFIA

³ Reyes, A. (2004): “Administración moderna” página 3 Limusa Moriega Editores. México. Disponible:

<http://palomacardenas.blogdiario.com/1415150491/opinion-de-los-docentes-de-educacion-primaria-sobre-el-aprendizaje-significativo-y-la-promocion-en-el-aula-de-clases/>

<http://docplayer.es/974913-Uso-efectivo-de-las-tic-en-la-gerencia-moderna.html>

Eiroa, J. (1996): "La prehistoria: La edad de los metales" página 32
Ediciones Akal Madrid Disponible:

[http://books.google.es/books?id=DtihGSMxgwQC&pg=PA32&dq=la+tecnologia+y+su+aparicion+en+la+%C3%A9poca+de+egipto&hl=es-](http://books.google.es/books?id=DtihGSMxgwQC&pg=PA32&dq=la+tecnologia+y+su+aparicion+en+la+%C3%A9poca+de+egipto&hl=es-419&sa=X&ei=ILkLU4bqKdOysQTnzIHwAg&ved=0CDYQ6AEwAQ#v=onepage&q=la%20tecnologia%20y%20su%20aparicion%20en%20la%20%C3%A9poca%20de%20egipto&f=false)

[419&sa=X&ei=ILkLU4bqKdOysQTnzIHwAg&ved=0CDYQ6AEwAQ#v=onepage&q=la%20tecnologia%20y%20su%20aparicion%20en%20la%20%C3%A9poca%20de%20egipto&f=false](http://books.google.es/books?id=DtihGSMxgwQC&pg=PA32&dq=la+tecnologia+y+su+aparicion+en+la+%C3%A9poca+de+egipto&hl=es-419&sa=X&ei=ILkLU4bqKdOysQTnzIHwAg&ved=0CDYQ6AEwAQ#v=onepage&q=la%20tecnologia%20y%20su%20aparicion%20en%20la%20%C3%A9poca%20de%20egipto&f=false)

Reyes, A. (2004): "Administración moderna" página 3 Limusa Moriega Editores. México. Disponible:

[http://books.google.es/books?id=TwnmILyBJIYC&pg=PA2&dq=administraci%C3%B3n+concepto&hl=es-](http://books.google.es/books?id=TwnmILyBJIYC&pg=PA2&dq=administraci%C3%B3n+concepto&hl=es-419&sa=X&ei=w3UYU_uEL6PK0wH9iYE4&sqi=2&ved=0CEQQ6AEwBA#v=onepage&q=administraci%C3%B3n%20concepto&f=false)

[419&sa=X&ei=w3UYU_uEL6PK0wH9iYE4&sqi=2&ved=0CEQQ6AEwBA#v=onepage&q=administraci%C3%B3n%20concepto&f=false](http://books.google.es/books?id=TwnmILyBJIYC&pg=PA2&dq=administraci%C3%B3n+concepto&hl=es-419&sa=X&ei=w3UYU_uEL6PK0wH9iYE4&sqi=2&ved=0CEQQ6AEwBA#v=onepage&q=administraci%C3%B3n%20concepto&f=false)

Ruiz, M.; Callejo, L. y González, M. (2004): "Las TIC, un reto para nuevos aprendizajes: usar

información, comunicarse y utilización de recursos" página 9 Narcea Ediciones. Madrid. Disponible:

[http://books.google.com.ec/books?id=P2DBgKWwP9oC&printsec=frontcover&dq=que+son+las+tic](http://books.google.com.ec/books?id=P2DBgKWwP9oC&printsec=frontcover&dq=que+son+las+tic&hl=es&sa=X&ei=uc0DU8ail5DgsASi9YK4BA&ved=0CCkQ6AEwAA#v=onepage&q=que%20son%20las%20tic&f=false)

[&hl=es&sa=X&ei=uc0DU8ail5DgsASi9YK4BA&ved=0CCkQ6AEwAA#v=onepage&q=que%20son%20las%20tic&f=false](http://books.google.com.ec/books?id=P2DBgKWwP9oC&printsec=frontcover&dq=que+son+las+tic&hl=es&sa=X&ei=uc0DU8ail5DgsASi9YK4BA&ved=0CCkQ6AEwAA#v=onepage&q=que%20son%20las%20tic&f=false)

<http://caribeña.eumed.net/gerencia-moderna/>

Suárez, R. (2010): "Tecnologías de la información y la comunicación: introducción a los sistemas de información y de telecomunicación" página 3 Editorial Ideaspropias Disponible

<http://books.google.es/books?id=oPRegn3QhpgC&pg=PA1&dq=tecnologia+conc>

eptos&hl=es-

419&sa=X&ei=D3cYU5K1GMK80gHngYHoCQ&ved=0CEQQ6AEwBDgK#v=onepage&q=tecnología%20conceptos&f=false

419&sa=X&ei=raALU7WqHOMxsQSEvYGoAw&ved=0CEIQ6AEwAw#v=onepage&q=la%20administración

stración%20y%20su%20aparición%20en%20la%20humanidad&f=false

<http://blog.evoit.com/2011/03/nuevas-tendencias-p-learning-y-u-learning/> -

http://www.uv.es/relieve/v9n2/RELIEVEv9n2_1.htm -