



Tecnologías de la información y la comunicación (TIC's) como herramientas para la creatividad e innovación de los alumnos de negocios internacionales mercadotecnia de la universidad de Guadalajara: caso CUCEA

López-Martínez, Rafael Alejandro¹ y Durán-Hernández, Araceli²

¹ Universidad de Guadalajara

lopezm.alejandro93@gmail.com, Periférico Norte 799 Módulo G-306 Núcleo los Belenes C.P. 4510, Zapopan, Jalisco México, 3770 3300.

² Universidad de Guadalajara

araduranh@gmail.com, Periférico Norte 799 Módulo G-306 Núcleo los Belenes C.P. 4510, Zapopan, Jalisco México, 3770 3300.

*Información del artículo arbitrado e indexado
en Latindex: Revisión por pares
Fecha de publicación: Julio 2019*

Resumen

Este trabajo tiene como objetivo el análisis de las TIC's a nivel superior de los estudiantes de la licenciatura de negocios internacionales y mercadotecnia de la Universidad de Guadalajara, para identificar el uso de las nuevas tecnologías en sus clases y así valorarlas si pueden impactar de manera directa en su creatividad y en la innovación en su formación académica y futuras vidas profesionales. A su vez conocer como los docentes aplican las TIC's durante sus clases y si son capaces de que los alumnos puedan usar las tecnologías tanto dentro y fuera de las clases para su formación académica de igual forma también de manera profesional.

Palabras clave: TIC, Creatividad e Innovación

Abstract

This work aims at the analysis of ICT at the higher level of students of the international business and marketing degree of the University of Guadalajara, to identify the use of new technologies in their classes and to assess them if they can directly impact their creativity and innovation in their academic training and future professional lives. Similarly, we want to know if teachers use ICT during their course in an easy way so that students take advantage of both their academic training and their professional life and if there are some delimitations when using technological tools.

Key Words: ICT, Creativity and Innovation

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo tiene como objetivo el análisis de las TIC's (Tecnologías de la información) en la educación superior, principalmente en la licenciatura de Negocios Internacionales y Mercadotecnia, sin embargo, el análisis también puede aplicarse a estudiantes de otras licenciaturas del Centro Universitario de Ciencias Económico Administrativas (CUCEA), para descubrir como la nueva era digital influye en se creatividad en sus estudios, así mismo al momento de relacionarlo tanto en sus vidas personales como profesionales.

Se debe mencionar que es importante el estudio y análisis de este fenómeno de las TIC's y la aplicación que se tiene en la educación superior, debido como menciona López (2007). El uso de las TIC's en las universidades del mundo ha sido uno de los principales factores de inducción al cambio y adaptación a las nuevas formas de hacer y de pensar iniciadas a partir de los ochenta en los distintos sectores de la sociedad.

Así mismo la educación en México debería ser de calidad y al usar las TIC's puede convertirse es una ventaja competitiva, para que los estudiantes puedan desarrollar diferentes capacidades para resolver problemas con el uso de la creatividad y de otras habilidades que se pueden desarrollar mediante la educación y aún más hoy en día donde la tecnología se ha convertido en una herramienta cotidiana para el ser humano, tanto para sus actividades cotidianas o como para actividades más complejas.

Se debe agregar que las TIC's se tiene que adaptar para apoyar a la educación y creatividad de los estudiantes como menciona Severin (2013). La omnipresencia de las TIC's es al mismo tiempo una oportunidad y un desafío, y nos impone la tarea urgente de encontrar para ellas un sentido y uso que

permita desarrollar sociedades más democráticas e inclusivas, que fortalezca la colaboración, la creatividad y la distribución más justa del conocimiento científico y que contribuya a una educación más equitativa y de calidad para todos.

Así mismo las nuevas tecnologías son una herramienta de apoyo para la educación superior, además de que ayuda para aumentar la creatividad de los alumnos. Debido que la importancia de la creatividad en la educación superior ha sido reconocida por la necesidad de preparar a los jóvenes para un mundo laboral incierto y complejo, que requiere personas idóneas que usen sus capacidades creativas (Clark & White, 2010; Coll, 2008).

1.1 Planteamiento del problema

La evolución tecnología es evidente que avanza a gran escala, pero es bueno saber cómo usarla y más si se usa como una herramienta fundamental para la educación. En el ámbito académico, estas herramientas han facilitado a un gran número de estudiantes el acceso a la información, y han modificado significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje. (López De la Madrid, 2007).

Se tiene que aprovechar principalmente en el ámbito educativo para que los jóvenes estén adaptados a todos los cambios tecnológicos que pueden seguir surgiendo como menciona Pérez (2006). En el ámbito académico, estas herramientas han facilitado a un gran número de estudiantes el acceso a la información, y han modificado significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Pero al igual los docentes tienen que estar capacitados para el uso adecuado de la tecnología, así mismo la forma de aplicarlo como se muestra en la siguiente tabla.

Tabla 1 Principios de buenas prácticas docente usando las TIC's

Principio	Acción	Aplicación de la tecnología
Comunicación	Facilitar la comunicación y el contacto entre los estudiantes	Las tecnologías de comunicación asíncrona

	y el profesorado	facilitan enormemente la oportunidad para relacionarse entre los estudiantes y el profesorado.
Cooperación	Desarrollar la reciprocidad y la cooperación entre estudiantes	Igual que en el punto anterior, los sistemas de comunicación asíncrona mejoran la relación entre estudiantes, lo que refuerza la resolución de problemas en grupo, el aprendizaje colaborativo y la discusión de las tareas encomendadas.
Aprendizaje activo	Utilizar técnicas de aprendizaje activo	La tecnología está facilitando enormemente el learning by doing en lugar de la mera observación. Los mecanismos de búsqueda son utilizables de manera muy sencilla y la simulación de situaciones reales cada vez es más fácil de desarrollar.
interactividad	Retroalimentar con rapidez	Las TIC's aumentan la posibilidad de conseguir una retroalimentación inmediata sobre el progreso en el aprendizaje.

Fuente: Sangrà y González, 2004; adaptado de Freeman y Capper, 1999)

Actualmente las TIC's se han convertido en una herramienta fundamental para el uso diario de las personas, principalmente para la comunicación, de igual forma las redes sociales funcionan como medio de información, sin embargo, no toda la información que se encuentra en ellas son de fuentes confiables. Según Fuchs (2008), algunas de las características más importantes de estos medios sociales son la interacción continua entre los miembros, la existencia de convenciones formales e informales, la voluntad de las personas para interactuar, la

dimensión global y la velocidad con la que las relaciones se desarrollan.

Así mismo como menciona Pérez (2006) comenta que el aprendizaje virtual permite la interactividad y promueve la motivación, la eficiencia y la mejora del conocimiento en un entorno flexible. Con esto la nueva forma de educar se está modificando y adaptando como menciona López De la Madrid (2007), que las instituciones de educación han optado por una habilitación tecnológica continúa

pretendiendo elevar el nivel educativo de las escuelas.

1.2 Pregunta general

¿El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación pueden ayudar a de manera positiva a los estudiantes del CUCEA para mejorar su creatividad e innovación en sus clases?

1.3 Preguntas específicas

1. ¿El uso de las nuevas tecnologías estimulan la creatividad de los alumnos para interactuar más en sus clases?
2. ¿Los alumnos del CUCEA saben usar las TIC's para sus estudios?
3. ¿Las TIC's en verdad son una herramienta que ayuda tanto para los docentes y estudiantes a nivel superior para la competitividad estudiantil?

1.4 Objetivo General

El objetivo principal de esta investigación es analizar el impacto de las TIC's y sus usos por los estudiantes del CUCEA para su creatividad e innovación en clases.

1.5 Objetivos específicos

1. Comparar la creatividad e innovación de los estudiantes que usan las TIC's en sus clases.
2. Explicar el impacto de los estudiantes del CUCEA de las TIC's dentro y fuera de clases.
3. Relacionar el uso de las TIC's para el desempeño de la creatividad en los estudiantes a nivel superior.

1.6 Hipótesis

H1 A mayor uso de las TIC's mayor creatividad e innovación por parte de los estudiantes.

H2 A menor uso de las TIC's menor auto aprendizaje por parte de los estudiantes.

H3 A mayor creatividad de los estudiantes, mayor aprovechamiento de las nuevas tecnologías.

2. MARCO TEÓRICO

El acrónimo TIC's se toma para representar la tecnología de la información y la comunicación o, alternativamente, la tecnología de la información y la comunicación. El número diferente de la palabra "comunicación" es significativo porque la forma singular se refiere a la interacción humana, mientras que el plural generalmente se toma para referirse a todo el campo de la infraestructura de comunicaciones de datos. (Lloyd, 2005).

Se ha producido un movimiento incremental demostrable de manera similar de las TIC's a la corriente principal de la vida escolar, a medida que se avanza hacia el objetivo nacional específico de "integrar la tecnología de la información y las comunicaciones en todas las facetas de la educación y la capacitación, incluidas las funciones administrativas y las comunicaciones electrónicas. Modelos de negocio requeridos para apoyar el aprendizaje "(Bruniges, 2003).

El término "integración de las TIC's" connota una variedad de entornos de aprendizaje, desde una computadora independiente en un aula a una situación en la que la enseñanza se realiza mediante la computadora a través de "cursos a prueba de maestros" (Laferrrière, 1999).

Las TIC's son el núcleo de la enseñanza y el aprendizaje en el siglo XXI. El futuro depende de qué tan exitosamente integramos las TIC's en el currículo y el aprendizaje y la enseñanza diarios. Muchos maestros ya usan computadoras para animar la enseñanza e inspirar a los estudiantes. Para construir un sistema escolar del siglo XXI ..., necesitamos que los maestros entiendan cómo las TIC's promueven habilidades de pensamiento de orden superior y profundizan la comprensión en todas las áreas clave de aprendizaje. (Estado de Queensland, 2002)

Pero el término "computadora", particularmente en un entorno escolar, es un término connotativo en lugar de denotativo porque puede referirse a cualquier cosa, desde máquinas de alta tecnología conectadas de alta velocidad hasta algo anticuado, independiente

o mal mantenido. La configuración de las computadoras en las escuelas puede abarcar desde máquinas individuales hasta modelos distribuidos y redes sofisticadas (Ryan, 1999).

Integrar es combinar a la perfección componentes, partes o elementos en un todo complejo pero armonioso. La noción de la perfección está implícita en la definición de que la integración de las TIC's es el grado en que las TIC's "desaparecen en el fondo" del aula (Fluck, 2003).

Respecto a la creatividad como menciona Abanto, (2018) que el desarrollo de la creatividad constituye una meta prioritaria de la educación; para lograrla, se requiere que el docente y toda la institución educativa reorienten su misión, visión, desde una reflexión crítica de las nuevas necesidades sociales; desde la interiorización de las teorías que explican cuál es el rol de los seres humanos en este nuevo ámbito social.

Así mismo menciona que, nueva cultura en donde el conocimiento se convierte en el primer potencial de desarrollo y en la primera herramienta económica de las grandes potencias; cultura que coloca a la educación ante nuevos paradigmas y ante nuevos conceptos como: capital intelectual, gestión de conocimiento, cultura de innovación, aprendizaje creativo, aprendizaje proactivo, situado; entre otros. (Abanto, 2018).

La creación de conocimientos requiere creatividad, razonamiento, capacidad para identificar y resolver problemas, capacidad de autoaprendizaje y manejo de la información con criterios científicos. (Rivero, 2016).

Abanto (2018) define la creatividad como la idea de creatividad no puede concebirse sin asociarla a la idea de "desarrollo humano", y desarrollo humano implica un proceso integral (crecimiento-maduración-formación) de ejercitación reflexiva y continua.

Es posible que el término innovación no se haya utilizado ampliamente, los procesos asociados con la innovación y el cambio económico y tecnológico se percibieron como importantes (Lorenzi et al., 1912; Veblen, 1899; Schumpeter, 1934).

Zahra y Covin (1994, p. 183) sugieren que "la innovación es ampliamente

considerada como la sangre vital de la supervivencia y el crecimiento corporativo". Se reconoce que la innovación desempeña un papel central en la creación de valor y el mantenimiento de una ventaja competitiva.

La innovación está estrechamente unida al cambio, ya que las organizaciones utilizan la innovación como herramienta para influir en un entorno o debido a sus entornos cambiantes (internos y externos) (Damanpour, 1991).

Sin embargo, la innovación puede implicar una amplia gama de diferentes tipos de cambios, dependiendo de los recursos, capacidades, estrategias y requisitos de la organización. Los tipos comunes de innovación se relacionan con nuevos productos, materiales, nuevos procesos, nuevos servicios y nuevas formas organizativas (Ettlie y Reza, 1992).

3. MÉTODO

La investigación será mixta por lo que se tomará en cuenta las características tanto cualitativas como cuantitativas, como mención Sampieri (2010).

De igual manera se hará una investigación exploraría para analizar el uso de las TIC's como una herramienta que ayude a los estudiantes a ser más creativos e innovadores y así poder ser mayor productiva tanto en clase como en sus vidas cotidianas, según Sampieri (2010). Los estudios exploratorios se realizan cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes.

Siguiendo la propuesta de Hernández (2010), examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes. Considerando que las TIC's pueden tener un gran impacto en los usuarios, es necesario que en el sector educativo estén informados de sus avances debido a que su evolución es constante.

Así mismo será hará una investigación descriptiva para conocer las herramientas tecnológicas utilizadas por los alumnos del CUCEA y el uso que le dan para un auto

aprendizaje. La investigación descriptiva es un nivel básico de investigación, el cual se convierte en la base de otros tipos de investigación; además, agregan que la mayoría de los tipos de estudios tienen, de una u otra forma, aspectos de carácter descriptivo. (Augusto, 2010).

Los datos que se utilizaran en el trabajo, serán recabados mediante una encuesta piloto aplicada principalmente a los estudiantes de la licenciatura de negocios

internacionales y mercadotecnia sin embargo también se tomaran en cuenta carreras similares a estas como pueden ser administración, turismo, economía entre otras que tengan un enfoque empresarial del CUCEA, donde se enfatizara el cómo aprovechan las TIC's para sus estudios así mismo si sus profesores aplican las tecnologías como apoyo y así poder ser mayores competitivos y el impacto que tiene en la creatividad de los alumnos al usarlos.

4. RESULTADOS

La muestra de esta investigación fueron de 230 encuestas. De los resultados Obtenidos fueron los siguientes:

Tabla 1

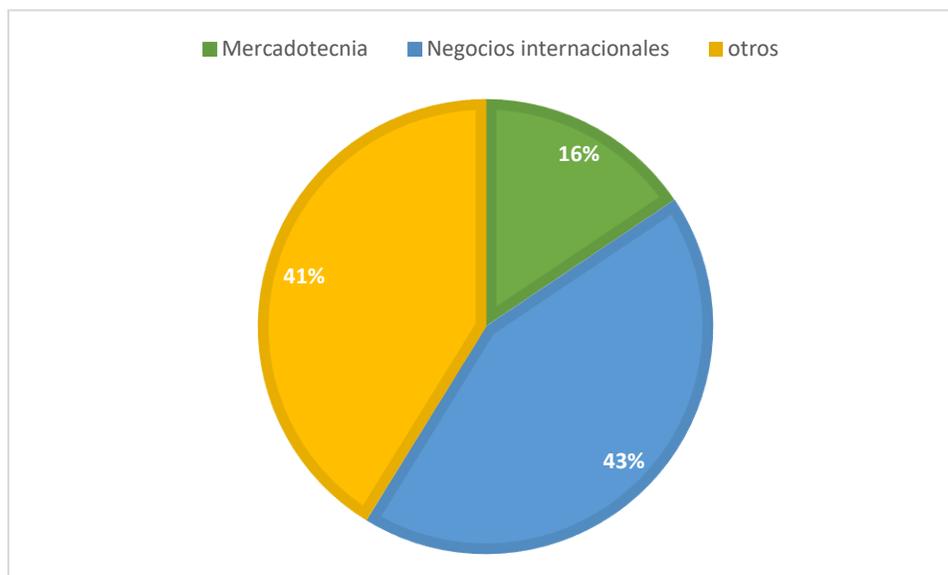
Sexo	Total
Masculino	132
Femenino	98

Fuente: Elaboración propia

De los cuales se enfocaron de la carrera de negocios Internacionales con el 43% y Mercadotecnia con 16% sin embargo por el plan de estudios que cuenta la Universidad de Guadalajara también se tomó en cuenta otras carreras que contemplan una similitud en su formación como lo es administración, turismo,

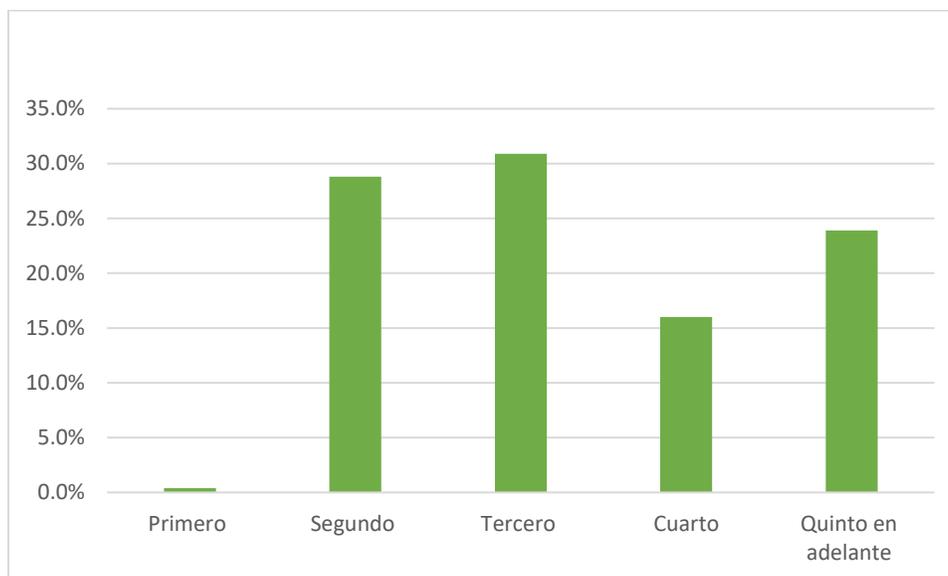
economía, entre otras con el 41%., como se muestra en el siguiente gráfico 1. De igual forma se tomaron en cuenta varios semestres desde los primeros hasta más avanzados para identificar que sigan usando las TIC's durante sus estudios como se muestra en el gráfico 2.

Figura 1 Licenciaturas



Fuente: Elaboración propia

Figura 2 Semestre en curso (2019 A)



Fuente: Elaboración propia

H1 A mayor uso de las TIC's mayor creatividad e innovación por parte de los estudiantes.

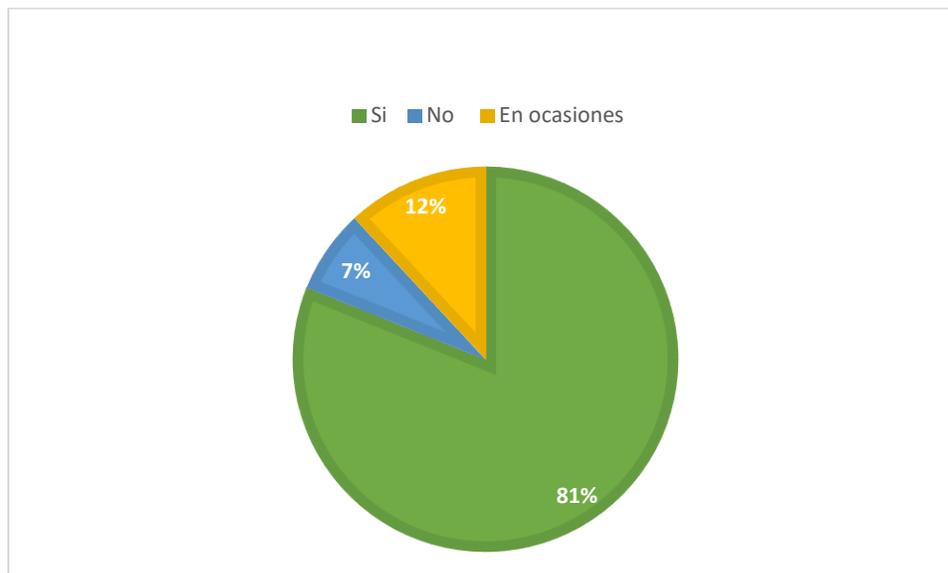
Se comprueba hipótesis que los estudiantes que utilizan las TIC's tienen mayor creatividad tanto para ser innovadores con un 70% más y el 30% presentaron menos creatividad e innovación por falta del uso de las TIC's.

Como se muestra en el gráfico 3 donde los estudiantes usan ciertas plataformas dentro de sus clases, que les facilita tanto la comunicación como aumentar la creatividad de los mismos tanto en sus proyectos como en trabajos en clase. Así mismo para identificar cuáles se les facilitan a los alumnos para su manejo para poder desarrollar con facilidad las

actividades tanto dentro y fuera de las aulas de clase, como se muestra en el gráfico 4, donde la mayoría suelen usar una plataforma específica para clase con el

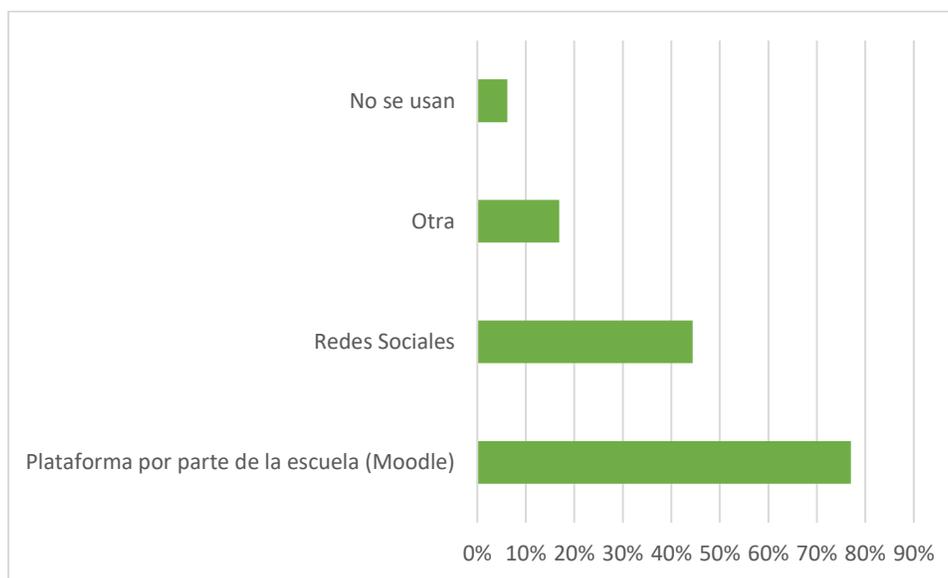
77% sin embargo, también se suelen usar mucho las redes sociales para poder realizar las actividades con el 44.4%.

Figura 3 Uso de plataforma en clase



Fuente: Elaboración propia

Figura 4 Tipos de plataformas usadas



Fuente: Elaboración propia

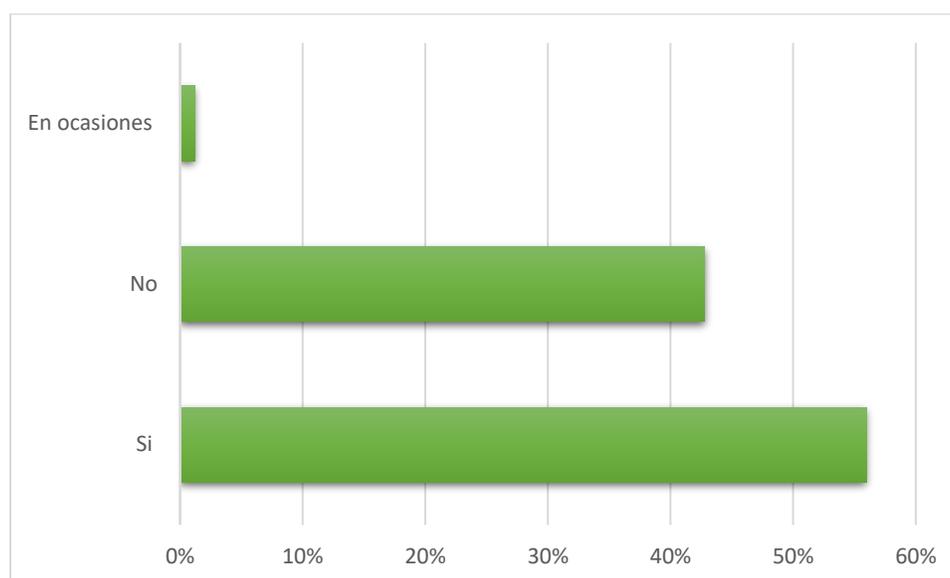
H2 A menor uso de las TIC's menor auto aprendizaje por parte de los estudiantes.

Se detecta falta de auto aprendizaje y no quieren ser innovadores, ni el interes para utilizar las TIC's, solamente las redes sociales y no para su aprendizaje.

Esto debido a que los alumnos no tienen un fácil acceso a una red de Internet

que les facilite la busque de datos o artículos que le facilite para poder comprender los temas o relacionarlos con un contexto actual como muestra en el gráfico 5, donde solo el 56% si pueden navegar fácilmente, pero el 43% tiene problemas para búsqueda de datos durante la clase.

Figura 5 Acceso a internet durante el curso

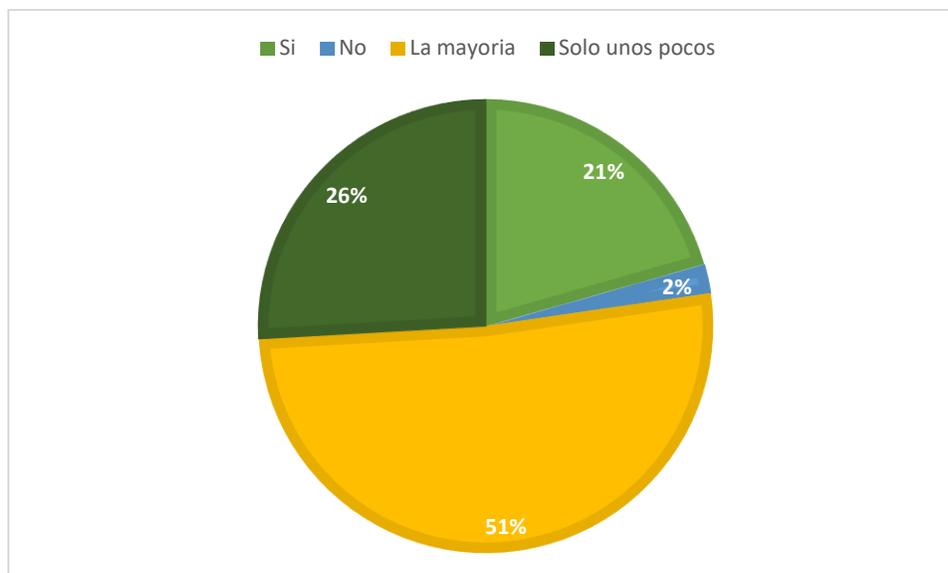


Fuente: Elaboración propia

De igual suele generar cierta desconfianza por parte de los alumnos y no pueden desarrollar mayor creatividad si el personal no se muestra capacitado para utilizar las TIC's, como se muestra en el gráfico 6, donde el 51% de los estudiantes ven que sus docentes están capacitados para el aprovechamiento de las TIC's, de igual forma el 26% solo algunos profesores están capacitados y tan solo el 21 % están seguros que si saben dominar las nuevas tecnologías para desarrollar su aprendizaje y a benéfico de los estudiantes.

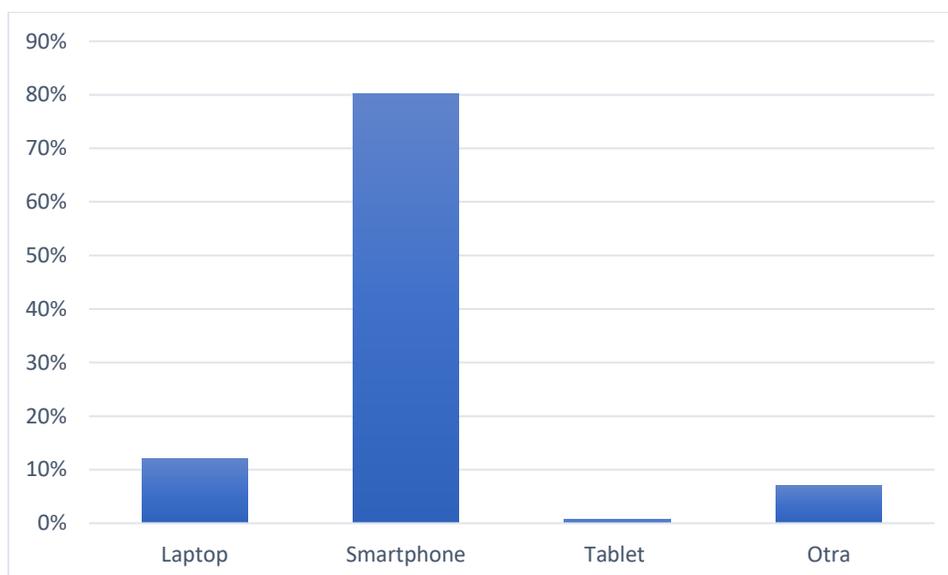
Esto también debido a que la mayoría de los estudiantes suelen ingresar con un Smartphone (80.2%) a las plataformas de las cuales como se menciona con anterioridad se suelen usar redes sociales y esto puede ser un problema al momento de usar este dispositivo y tan solo una pequeña cantidad (12%) suele ingresar desde una laptop como se muestra en el gráfico 7.

Figura 6 Personal capacitado para el uso de TIC's



Fuente: Elaboración propia

Figura 7 Dispositivos usados para búsqueda en clase



Fuente: Elaboración propia

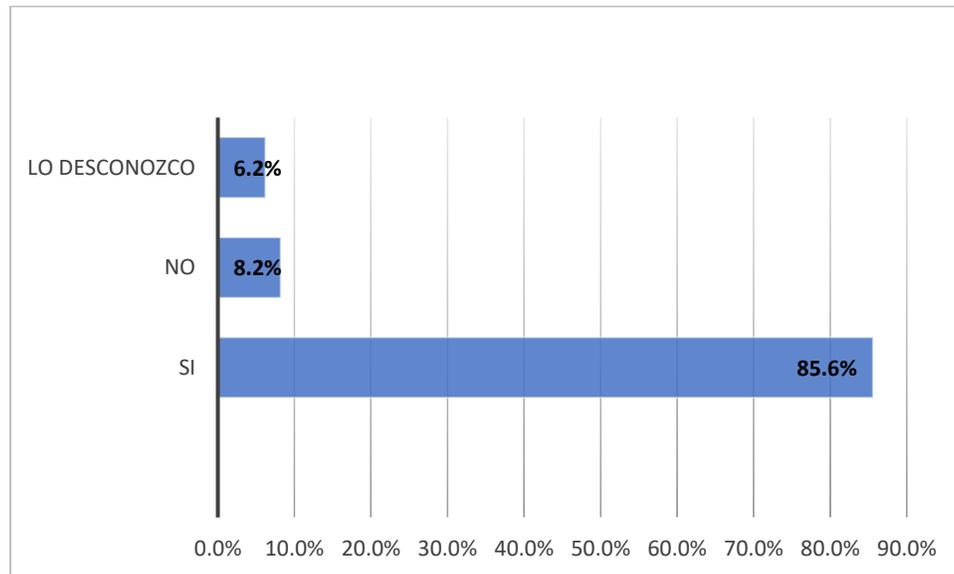
H3 A mayor creatividad de los estudiantes, mayor aprovechamiento de las nuevas tecnologías.

La mayoría de los estudiantes que utilizan las TIC's se detecta su creatividad, autoaprendizaje y esto por ende les da mayor oportunidad en el ramo laboral.

Así mismo los espacios capacitados donde los estudiantes puedan trabajar y socializar para hacer un intercambio de ideas dentro de la Universidad le ayuda para aumentar su creatividad, como se ve en el gráfico 8 donde los estudiantes consideran que si

existen áreas donde puedan realizar sus proyectos y además ayudar a los demás estudiantes.

Figura 8 Áreas de trabajo

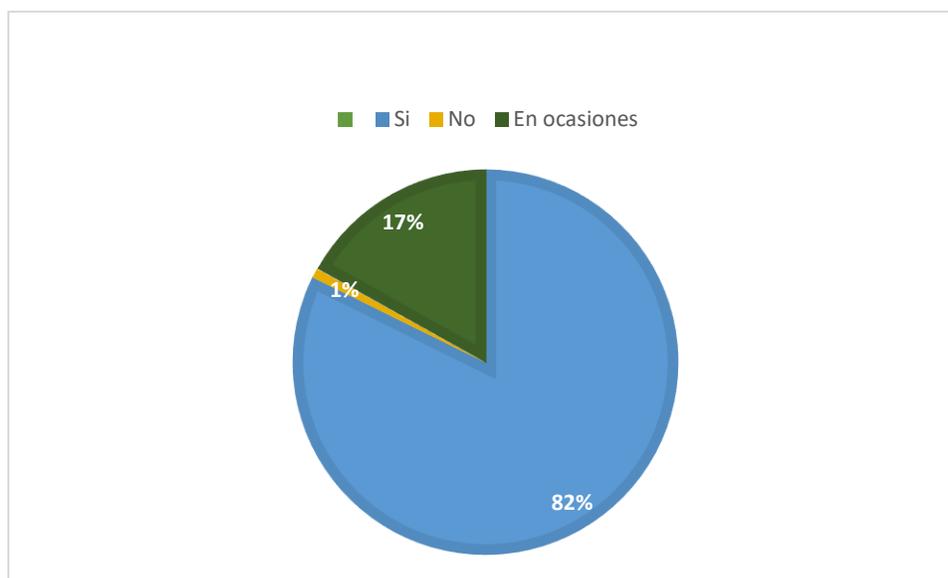


Fuente: Elaboración propia

Como se muestra en el siguiente gráfico 9 donde los estudiantes al usar las TIC's aumenta su creatividad para sus actividades escolares y además les sirve de apoyo para que puedan analizar en un entorno actual y a su vez les ayuda para

estar preparado en un entorno profesional. Pero de igual manera debería haber una forma donde tanto como docentes como alumnos sepan aprovechar las herramientas que otorga el Internet

Figura 9 Las herramientas tecnológicas ayudan a la creatividad



Fuente: Elaboración propia

5. CONCLUSIONES

Como conclusión la tecnología evoluciona de forma rápida y depende como se utiliza para su mayor aprovechamiento a su vez poderlo aplicar en la educación superior para que los alumnos puedan aprovechar estas herramientas para aumentar su creatividad e innovación en su aprendizaje.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC's) juegan un rol importante, ya que sirven como recursos de apoyo que permitirían promover el aprendizaje y generar nuevos espacios educativos (Coll, 2008), puesto que las TIC por sí solas no generan ningún tipo de aprendizaje.

De igual forma es importante que tanto los docentes como los alumnos tenga en mente como aprovechar de manera óptima para el mejoramiento, así mismo que los alumnos puedan ser más creativos e innovadores de una manera más fácil.

Pero también puede depender la creatividad dependiendo que los docentes puedan aprovechar y explicar de manera adecuada para el uso de las TIC's y que los alumnos obtengan el mensaje que los docentes quieren emitir.

También se debe educar para el manejo y uso adecuado de las TIC's para que se usen de manera adecuada y así puedan ser autosuficiente para un auto aprendizaje y a su vez que los docentes puedan continuar con la educación aun a distancia. Al igual que deben existir áreas donde los alumnos puedan desarrollar y trabajar con la finalidad de aprovechar las TIC's y que ellos mismo se apoyen y puedan aumentar su creatividad.

5.1 Delimitaciones

Quizás algunas limitantes que tiene esta investigación es que es un tema estudiado en la actualidad sin embargo en México aún no se tiene esa información, porque a pesar de que en otros países lo vean más común el uso de las TIC's en México aún no todo el país este adaptado a esta evolución tecnológica.

Otro riesgo es que quizás no todos los estudiantes del CUCEA de las Licenciaturas de Negocios Internacionales y Mercadotecnia, tenga acceso a las TIC's ya sea por diferentes motivos, además de que quizás no todo el centro universitario este adaptado para este tipo de adaptación, a su vez de que puede ser que los docentes no estén capacitados en su totalidad para el uso de las TIC's como herramienta en clases.

De igual forma la tecnología avanza de una manera bastante rápida que quizás es muy complicado mantener este paso, también la innovación ira cambiando dependiendo de

los conceptos que tengan y esto puede generar un cambio a la creatividad tanto de los docentes como de los alumnos.

REFERENCIAS

- Abanto, L. M. S. (2018). *CREATIVIDAD Y EDUCACIÓN. HACIA UNA MEJOR GESTIÓN DEL PENSAMIENTO*. HELIOS, 1(1).
- Augusto, C. (2010). *Metodología de la investigación: administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Bogotá d.c., Colombia: Pearson.
- Bruniges, M. (2003). Developing performance indicators for ICT use in education: Australia's experience. Retrieved March 5, 2005, from <http://www2.unescobkk.org/education/ict/v2/info.asp?id=13249>
- Coll, C. (2008). *Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades*. Recuperado de http://bibliotecadigital.educ.ar/uploads/contents/aprender_y_ensenar_con_tic0.pdf
- Clark, J. & White, G. (2010). "Experiential Learning: A Definitive Edge In The Job Market". *American Journal Of Business Education*, 3(2), 115-118.
- Damanpour, F. (1991), "Organizational innovation – a meta-analysis of effects of determinants and moderators", *Academy of Management Journal*, Vol. 34 No. 3, pp. 555-90.
- Ettlie, J.E. & Reza, E.M. (1992), "Organizational integration and process innovation", *Academy of Management Journal*, Vol. 35 No. 4, pp. 795-827.
- Fuchs, C. (2008). *Internet and society: Social theory in the Internet age*. New York: Routledge.
- Fluck, A. (2003). *Integration or Transformation? A cross-national study of information and communication technology in school education*. Unpublished PhD dissertation, University of Tasmania. Retrieved March 24, 2005, from <http://www.educ.utas.edu.au/users/afluck/thesis/>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación* (5ta ed.). México D.F.: McGraw-Hill Interamericana.
- Laferrière, T. (1999). *Benefits of using information and communication technologies (ICT) for teaching and learning in K-12/13 classrooms*. Report for SchoolNet Program, Industry Canada. From <http://www.schoolnet.ca/snab/e/reports/benefits.pdf>
- Lloyd, M. M. (2005). *Towards a definition of the integration of ICT in the classroom*.
- López De la Madrid, M. C. (2007). *Uso de las TIC en la educación superior de México*. Un estudio de caso. *Apertura*, 7(7).
- Lorenzi, N.M., Mantel, M.I. and Riley, R.T. (1912), "Preparing your organization for technological change", *Healthcare Informatics*
- Pérez, F. (2006). *Aprendizaje clínico basado en la evidencia, e-learning e internet*. Consulta realizada el 10 de julio de 2018. Versión electrónica disponible en: www.unizar.es/ees/innovacion06/COMUNIC_PUBLI/BLOQUE_III/CAP_III_17.pdf.
- Rivero, C., Chávez, A., Vásquez, A., & Blumen, S. (2016). *Las TIC en la formación universitaria: logros y desafíos para la formación en psicología y educación*. *Revista de Psicología (PUCP)*, 34(1), 185-199.
- Ryan, M. (1999). *Do computer learning environments just happen?* *QUICK*, 74, pp. 8-9.
- Sangrà, A. y González, M. (2004). *La transformación de las universidades a través de las tic*. Discursos y prácticas. Barcelona: Editorial Uoc.
- Sampieri, R, Fernández, C, Baptista, P (2010). *Metodología de la investigación* (5ta. ed.). D.F., México: McGraw Hill.
- Severin, E. (2013). *Enfoques estratégicos sobre las tics en educación en América Latina y el Caribe*. Santiago de Chile: Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura.
- Schumpeter, J.A. (1934), *The Theory of Economic Development*, Harvard University Press, Cambridge, MA.
- State of Queensland. (2002). *Information and communication technologies for learning: School kit (2002-2003)*. Retrieved November 9, 2003, from <http://education.qld.edu.au/itt/learning/docs/infokit.pdf>

- Veblen, T. (1899), *The Theory of the Leisure Class: An Economic Study of Institutions*, Unwin, London.
- Zahra, S.A. and Covin, J.G. (1994), "*The financial implications of fit between competitive strategy and innovation types and sources*", *The Journal of High Technology Management Research*, Vol. 5 No. 2, pp. 183-211.