

Technology in learning the Destinations and Tour Packages Module

La tecnología en el aprendizaje del módulo Destinos y Paquetes Turísticos

Autores:

Yépez Troya, Kimberly Lisbeth
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Maestrante en Pedagogía mención técnica y profesional
Duran – Ecuador



kimberlyyepez13@gmail.com



<https://orcid.org/0000-0002-6075-5099>

Pincay Baque, Laura Carola
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Maestrante en Pedagogía mención técnica y profesional
Duran – Ecuador



carolapincay1595@gmail.com



<https://orcid.org/0009-0004-8472-1370>

Campoverde-Moscol, Amarilis Isabel
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Docente maestría en Pedagogía con Mención en
Formación Técnica y Profesional
Duran – Ecuador



aicampoverdem@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0003-6923-0509>

Fechas de recepción: 15-NOV-2024 aceptación: 15-DIC-2024 publicación: 15-DIC-2024



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigar.com/>



Resumen

El estudio aborda cómo la expansión del turismo requiere estrategias de gestión integradas, basadas en el conectivismo, que promueve el aprendizaje a través de redes y la adaptación constante a la innovación tecnológica. El objetivo del estudio propuso: diseñar un recurso tecnopedagógico utilizando GitHub en el módulo de Destinos y Paquetes Turísticos, con el fin de fortalecer las competencias de promoción de paquetes turísticos en los estudiantes del programa de Ventas e Información Turística de la Unidad Educativa Fiscal Jaime Roldós Aguilera. La investigación desarrolló un enfoque mixto, de alcance exploratorio, descriptivo, transversal y proyectivo. Se aplicaron métodos bibliográficos, estadísticos descriptivos, analíticos y deductivos. El tipo de investigación es bibliográfica, exploratoria, aplicada y de campo. Las percepciones de los estudiantes, obtenidas antes y después de la implementación de la tecnología, evidencian una receptividad positiva hacia el uso de herramientas digitales como GitHub. Esta tecnología se valora como un recurso que enriquece el aprendizaje, proporcionando un acercamiento visual y práctico a los contenidos del módulo.

Palabras clave: Gestión de destino; tecnología; paquetes turísticos; herramientas digitales; GitHub



Abstract

The study addresses how the expansion of tourism requires integrated management strategies based on connectivism, which promotes learning through networks and constant adaptation to technological innovation. The study's objective was to design a techno-pedagogical resource using GitHub within the "Destinations and Tour Packages" module to strengthen the competencies in promoting tour packages among students in the Sales and Tourism Information program at Unidad Educativa Fiscal Jaime Roldós Aguilera. The research adopted a mixed-method approach, with an exploratory, descriptive, cross-sectional, and projective scope. Bibliographic, descriptive statistical, analytical, and deductive methods were applied. The type of research is bibliographic, exploratory, applied, and field-based. Students' perceptions, gathered before and after the implementation of the technology, reveal a positive receptiveness toward the use of digital tools like GitHub. This technology is valued as a resource that enhances learning, providing a visual and practical approach to the module's content.

Keywords: Destination management; technology; travel packages; digital tools; GitHub



Introducción

La tecnología ha revolucionado de manera significativa la industria turística, transformando la forma en que los profesionales diseñan, promueven y comercializan destinos y paquetes turísticos. Estas innovaciones han traído consigo cambios en las competencias y habilidades requeridas para los profesionales en ventas e información turística. En la era digital, la tecnología no solo ha permeado todos los aspectos de la vida cotidiana, sino que también ha redefinido las prácticas profesionales, afectando profundamente el diseño, la promoción y la comercialización de destinos turísticos (Sigala, 2018).

Las estrategias de gestión de destinos requieren una visión holística para su comprensión y aplicación. La expansión global y el crecimiento sostenido de la actividad turística han llevado a la necesidad de estrategias de gestión integradas y eficaces, resultando en cambios significativos en las estructuras y responsabilidades de las organizaciones encargadas de gestionar destinos (Buhalis & Amaranggana, 2015).

En la era digital, la incorporación de tecnologías innovadoras se ha vuelto crucial para el desarrollo de competencias avanzadas en el ámbito profesional. En el turismo, la adopción de herramientas digitales ha transformado la manera en que se gestionan y presentan los destinos y paquetes turísticos. Esta transformación exige que los profesionales del turismo adapten sus habilidades a un entorno cada vez más tecnológico (Guttentag, 2010).

En la indagación entorno a los antecedentes se ubicó el estudio realizado por Hernández José, Pasaco Barbara, Campón Ana, 2019, “Aplicación del enfoque experiencial a la innovación de marketing de destinos turísticos: Recomendaciones para su implementación en Ecuador”, el objetivo fue realizar un análisis sobre la aplicación del marketing experiencial en las innovaciones de un destino turístico, enfocándose en el diseño del producto y la promoción.

Para el estudio se realizó una revisión de la literatura sobre innovación en marketing, a partir de la cual se definieron pautas para introducir mejoras en el diseño del producto y la promoción turística utilizando el enfoque del marketing experiencial. Finalmente, con base en estas directrices, se ofrecieron recomendaciones para fortalecer las estrategias de marketing de Ecuador como destino turístico. Los hallazgos sugieren que los cambios en el



diseño del producto, inspirados en este enfoque, buscan generar experiencias únicas y memorables, mientras que las mejoras en los métodos de promoción tienen como objetivo comunicar las sensaciones y emociones que los turistas pueden experimentar.

La tecnología se ha vuelto esencial para el ser humano debido a que esta ayuda a facilitar las actividades de la vida cotidiana, facilitando la obtención de información de forma rápida y eficaz, es así como las personas suelen ahorrar tiempo y esfuerzo en las tareas cotidianas como, realizar compras en línea, gestionar las finanzas mediante una aplicación, usar ubicación para llegar a un lugar, entre otros.

Es esencial tener en consideración que dentro del sector turístico las tecnologías aportan nuevas ventajas que permiten explorar opciones para mejorar la experiencia del turista. El uso de plataformas en línea nos permite estar en el sitio sin necesidad de viajar, permite chequear si hay vuelos disponibles junto a su respectivo valor, de la misma manera nos permite inclusive planificar o reservar un viaje con un debido itinerario de manera rápida y sin necesidad de ir hasta la agencia de viaje.

Las tecnologías digitales avanzadas ofrecen varias ventajas en la formación profesional. En primer lugar, permiten la creación de páginas web interactivas para la promoción de destinos turísticos, lo cual amplía las oportunidades de aprendizaje. En segundo lugar, facilitan la integración de tecnologías colaborativas, permitiendo a los participantes gestionar proyectos de manera más eficiente y compartir información en tiempo real (Chawla & Joshi, 2018). Estas herramientas contribuyen a un entorno de aprendizaje dinámico y estructurado, lo cual es fundamental para el desarrollo de competencias avanzadas en el sector turístico.

Buhalis y Law (2008) destacan que el desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha permitido a las empresas turísticas crear nuevos canales de distribución y marketing, facilitando el alcance a una audiencia global de manera más eficiente. La competencia en el manejo de estas herramientas digitales se ha convertido en una habilidad esencial para los profesionales del turismo (Buhalis & Law, 2008). La habilidad para utilizar estas tecnologías mejora la eficiencia operativa y permite a los profesionales mantenerse competitivos en un mercado en constante evolución.

Zeithaml, Bitner y Gremler (2013) destacan que habilidades como la comunicación efectiva y la atención al cliente son esenciales para los profesionales en este campo. Destacan que



estas competencias facilitan la interacción efectiva con los clientes, permitiendo comprender sus necesidades y ofrecer soluciones adaptadas; subrayan que los profesionales del turismo deben ser flexibles y estar dispuestos a aprender y aplicar nuevos conocimientos continuamente.

A pesar de los beneficios, la integración de la tecnología en el turismo también presenta desafíos y consideraciones éticas. La privacidad de los datos, la ciberseguridad y la dependencia tecnológica son cuestiones que deben ser abordadas. Los profesionales del turismo deben garantizar la protección de la información personal de los clientes y estar preparados para enfrentar posibles amenazas cibernéticas (Gretzel et al., 2020).

Sitios web y aplicaciones como Expedia, Booking.com y Airbnb facilitan a los usuarios la comparación de precios, la lectura de opiniones y la realización de reservas en tiempo real desde cualquier lugar del mundo. Estas plataformas no solo proporcionan acceso a información detallada sobre destinos y servicios, sino que también permiten a los profesionales del turismo personalizar ofertas y paquetes turísticos basados en las preferencias y comportamientos del cliente (Sigala, 2018). La habilidad para manejar y optimizar estas herramientas se ha convertido en una competencia esencial para los profesionales del turismo en la era digital.

La realidad virtual (RV) y la realidad aumentada (RA) han abierto nuevas posibilidades para la promoción de destinos turísticos. Estas tecnologías permiten a los potenciales viajeros explorar destinos de manera inmersiva antes de tomar una decisión de compra. Aplicaciones como Google Earth VR y Oculus Travel ofrecen tours virtuales de destinos turísticos populares, lo que puede influir significativamente en la decisión final del viajero (Guttentag, 2010). La integración de estas tecnologías en la formación profesional permite a los futuros expertos en turismo utilizar herramientas innovadoras para atraer y convencer a los clientes. Los chatbots, al proporcionar información instantánea y asistencia 24/7, responden a consultas frecuentes y ayudan en la resolución de problemas comunes. Además, la IA permite analizar grandes volúmenes de datos para ofrecer recomendaciones personalizadas, optimizar precios y mejorar la experiencia del usuario (Tussyadiah et al., 2020). En la formación profesional, el conocimiento y la implementación de estas tecnologías son cruciales para ofrecer un servicio al cliente eficiente y adaptado a las necesidades individuales.



El análisis de Big Data permite a los profesionales del turismo comprender mejor las tendencias del mercado y el comportamiento del consumidor. A través del análisis predictivo, se pueden identificar patrones y prever demandas futuras, lo que facilita la creación de estrategias de marketing más efectivas y la optimización de recursos. Empresas como Amadeus y Sabre utilizan Big Data para desarrollar soluciones innovadoras en la gestión de viajes y turismo (Buhalis & Amaranggana, 2015). La capacidad para manejar y analizar datos extensos es una competencia vital para los profesionales del turismo, permitiéndoles adaptar sus estrategias a las dinámicas cambiantes del mercado.

El presente estudio se fundamenta en la teoría del conectivismo, el cual nos ayuda a ver la educación como la adquisición de conocimiento a través de redes junto a conexiones que facilitan el modelo de aprendizaje, mostrándonos que la sociedad se mantiene en constante innovación en donde el ser humano debe estar a la vanguardia de las nuevas actualizaciones tecnológicas, donde el individuo debe adaptarse a la capacidad de filtrar y escoger la información necesaria.

Se considera que el conectivismo busca transformar la atmósfera que se establece con la clara intención de implementar una preparación de acuerdo con las exigencias del mercado laboral. Así, el rápido avance tecnológico obliga a los trabajadores a mantener sus conocimientos y habilidades actualizados de manera continua. (Gutiérrez, 2012)

En Ecuador, en la oferta de Bachillerato Técnico, la Figura Profesional, Ventas e Información Turística, nos muestra que el módulo de Destino y Paquetes Turístico, proporciona un entendimiento sobre la gestión y la promoción de destinos turísticos. Este módulo desarrolla temas como el análisis de destinos, el diseño de paquetes turísticos, estrategias de marketing; permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades tanto prácticas como teóricas que son fundamentales para su futura carrera en el sector.

La integración de la tecnología en este módulo es necesaria, debido a que facilita el acceso a información actualizada, recursos educativos interactivos, herramientas digitales como plataformas de reservas, aplicaciones de realidad aumentada, inclusive simuladores que permiten a los estudiantes aprender de manera efectiva y atractiva, además de fomentar el desarrollo de habilidades digitales necesarias en el mercado laboral.



El presente estudio se llevó a cabo en la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera, ubicada en la ciudad de Guayaquil, una institución que, a pesar de su compromiso con la educación, enfrenta varias problemáticas que impactan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Entre estas, se destaca la carencia de recursos tecnológicos esenciales, lo que limita la integración efectiva de las TIC en el aula. Además, la falta de un área audiovisual funcional, diseñada específicamente para apoyar las actividades pedagógicas, dificulta el desarrollo de estrategias innovadoras que motiven a los estudiantes. A esto se suma la necesidad de fortalecer la preparación tecnológica de los docentes, quienes, en muchos casos, no cuentan con las herramientas ni la capacitación necesaria para incorporar metodologías educativas basadas en tecnología.

Ante lo expuesto se plantea la siguiente problemática, ¿En qué medida la implementación de un recurso tecno-pedagógico, diseñado a partir del programa GitHub, fortalece el proceso de enseñanza y aprendizaje en la formación técnica del módulo Destinos y paquetes turísticos de la figura profesional de Ventas e Información Turística en la Unidad Educativa Fiscal Jaime Roldós Aguilera?

Objetivos

- Diseñar un recurso tecno pedagógico utilizando GitHub para el módulo de Destinos y Paquetes Turísticos, con el fin de fortalecer las competencias de promoción de paquetes turísticos en los estudiantes del programa de Ventas e Información Turística de la Unidad Educativa Fiscal Jaime Roldós Aguilera

Objetivos específicos

- Explorar las percepciones de los estudiantes sobre la incorporación de la tecnología previo a la implementación de GitHub como programa de estudio para promover el módulo Destinos y Paquetes Turísticos.
- Validar la propuesta para dinamizar el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de la figura profesional de Ventas e Información Turística de la Unidad Educativa Fiscal Jaime Roldós Aguilera
- Indagar las percepciones de los estudiantes posterior a la implementación del GitHub.



Material y métodos

Métodos

La investigación desarrolló un enfoque mixto, de alcance exploratorio, descriptivo, transversal y proyectivo. Se aplicaron métodos bibliográficos, estadísticos descriptivos, analíticos y deductivos. El tipo de investigación es bibliográfica, exploratoria, aplicada y de campo.

La población considerada para el estudio son 30 estudiantes del tercer año de Bachillerato, se planteó un estudio censal, no obstante, la muestra se establece con 20 estudiantes y 3 docentes del módulo. Se incluyeron en el estudio a los estudiantes que presentaron los consentimientos informados.

Materiales

La investigación aplicó como instrumentos exploratorios el cuestionario mediante la entrevista y encuesta. La encuesta exploró las perspectivas de los estudiantes entorno a la implementación de la tecnología en el desarrollo del módulo Destinos y paquetes turísticos

La investigación desarrolló las siguientes fases:

Fase 1:

Se aplicó la encuesta a estudiantes para receptar las perspectivas del uso de la tecnología previo a la aplicación del recuso GitHub en el desarrollo del módulo. También se realizó la entrevista a docentes; se utilizó como instrumento el cuestionario diseñado de acuerdo con las variables y dimensiones de la investigación que se resumen en la Tabla 1 y 2

Tabla 1

Dimensiones e indicadores explorados en estudiantes

Variables	Dimensiones	Indicadores	Nº de Ítems estudiantes	Nº de Ítems docentes
	TIC en la IE	Avances tecnológicos	2	1



La tecnología	La tecnología en el desarrollo de los conocimientos	Recursos	6	4
	La tecnología en comprensión de los conocimientos	Uso de la tecnología y la comprensión de los conocimientos	3	3
	Recursos tecnológicos	Acceso	5	4
Aprendizaje del módulo	Fortalecer la labor del docente	página web	9	2
Destinos y Paquetes Turísticos	el uso de latecnología y conocimientos	Diferentes lugares del mundo,	4, 7 y 10	3
		Construcción de recursos	1 y 8	2

Autores: Investigadoras del estudio.

Tabla 2

Indicadores explorados en los docentes

Indicador:	Ítems
Implementación de las tecnologías	1
Dificultades en el desarrollo del módulo	2
Estrategias didácticas	3
Aplicación de la tecnología	4
Implementación de recursos	5
Tecno-pedagogía	3
Sugerencias desde la práctica docente	5

Autores: Investigadoras del estudio.

Fase 2:



Para el desarrollo de la propuesta se cumplieron con las siguientes actividades resumidas en la tabla 3

Tabla 3

Diseño y aprobación

Diseño	Actividades
Diseño y aprobación	Análisis del Enunciado General del Currículo
	Diseño de recurso y validación
	Presentación de la propuesta directivos y docentes
	Elaboración de acuerdos y compromisos para la implementación del recurso

Autores: Investigadoras del estudio.

Validación de la propuesta

El recurso GitHub fue validado por los docentes expertos de la institución de acuerdo con la siguiente escala de Likert (0: Muy deficiente, 1: Deficiente, 2: Regular, 3: Buena, 4: Muy buena). Los resultados se analizaron de acuerdo con la V DE AIKEN

Tabla 4

Validación de la propuesta de acuerdo con los criterios

Expertos	Pertinencia	Claridad	Viabilidad	Innovación	Aplicabilidad en el contexto
3.	1	0,92	1	0,92	0,92

Autores: Investigadoras del estudio.

La validación del recurso resalta la pertinencia, claridad, viabilidad e innovación de la propuesta, logrando una validez de 0,95. Este respaldo resalta el aporte al proceso de enseñanza y aprendizaje.

Fase 3: Implementación de la propuesta

Las actividades desarrolladas para la implementación se resumen en la Tabla 5



Tabla 5

Actividades desarrolladas

Integración del recurso en el desarrollo del Módulo

Coordinación y Planificación

Desarrollo de Clases

Participación de los Estudiantes

Apoyo y retroalimentación

Autores: Investigadoras del estudio.

Fase 4:

Evaluación de las perspectivas de estudiantes posterior a la implementación del recurso.

Tabla 6

Indicadores

Factibilidad del uso de la plataforma GitHub

Proporciona datos relevantes para el desarrollo del módulo

Las imágenes y los recorridos proporcionaron acercamiento a lugares no visitados

Considera pertinente el recurso didáctico

Resultó amigable el uso de los hipervínculos de la plataforma GitHub

Autores: Investigadoras del estudio.

Resultados

La Tabla 7 resume los resultados de la encuesta aplicada a estudiante.

Tabla 7

Resultados de las encuestas aplicadas a estudiantes

Pregunta	Respuesta		Porcentaje	
	Si	No	Si %	No %
1. ¿De acuerdo con el avance de las TIC, estos avances se evidencian en el desarrollo de los aprendizajes?	15	5	75%	25%



2. ¿De acuerdo con los recursos de la institución, es posible implementar estrategias tecnológicas?	15	5	75%	25%
3. ¿Se integra el uso de la tecnología para fortalecer la comprensión en el módulo de Destino y Paquetes?	16	4	80%	20%
4. ¿Se pueden vender paquetes turísticos sin conocer los lugares promocionados?	6	14	30%	70%
5. ¿Beneficiaría el uso de repositorios en Drive y páginas web en el módulo?	18	2	90%	10%
6. ¿Cuentas con recursos tecnológicos para revisar información del módulo?	14	6	70%	30%
7. ¿La tecnología es un aliado para fortalecer la labor del docente?	18	2	90%	10%
8. ¿El módulo puede fortalecerse con el uso de la tecnología?	20	0	100%	0%
9. ¿Te sientes listo para usar una página web en el módulo de Destino y Paquetes?	16	4	80%	20%
10. ¿La tecnología puede acercarte a diferentes lugares del mundo sin visitarlos?	16	4	80%	20%

Autores: Investigadoras del estudio.

Resultado de la entrevista

Mediante metodología deductiva se analizaron las respuestas dadas por los docentes durante la entrevista, en cuanto a la dimensión: La tecnología, los docentes indican que la principal dificultad es la falta de recursos tecnológicos (sala audiovisual adecuada) para facilitar la enseñanza, lo cual puede limitar la capacidad de implementar herramientas tecnológicas en la institución.

Las estrategias didácticas aplicadas incluyen aprendizaje colaborativo junto al uso de simuladores e ilustraciones, que son enfoques tanto visuales como prácticos que ayudan a consolidar conocimientos.

La tecnología se considera "necesaria" para el desarrollo del módulo, lo que resalta su valor percibido en el aprendizaje.

Los docentes recomiendan al Ministerio de Educación (Mineduc) actualizar el currículo, consideran que la actualización curricular permitiría alinear mejor los contenidos junto a los métodos de enseñanza con los avances tecnológicos y los requerimientos del sector, preparando mejor a los estudiantes para el ámbito laboral.



Perspectiva de los estudiantes posterior a la implementación del recurso diseñado

Tabla 8

Resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes posterior a la implementación del recurso

Indicadores	SI	NO
Factibilidad del uso de la página	80%	20%
Proporciona datos relevantes para el desarrollo del módulo	95%	5%
Las imágenes y los recorridos proporcionaron un acercamiento a lugares no visitados	90%	10%
Considera pertinente el recurso didáctico	93%	27%
Resultó amigable el uso de los hipervínculos de la página GitHUB	90%	10%

Autores: Investigadoras del estudio.

Discusión

Es necesario destacar la importancia de los avances tecnológicos en la preparación de los estudiantes para enfrentar un mercado laboral cada vez más competitivo. En la actualidad, la tecnología promueve habilidades en los estudiantes. Este impacto se refleja en la capacidad de los estudiantes para adaptarse a las demandas laborales contemporáneas, donde la innovación tecnológica junto a la digitalización está inmersa en las gestiones administrativas. Desde el turismo se busca abordar al cliente mediante la promoción de sitios turísticos, si bien lo menciona Oyarzún (1999), elevar la calidad en los destinos turísticos es clave para alcanzar un nivel competitivo adecuado. Esto implica mejorar la imagen del destino, diversificar la oferta turística y diferenciar los productos, lo que permite obtener ventajas frente a la competencia para aumentar la participación en el mercado.

La implementación de la tecnología beneficia a los estudiantes y a los docentes, quienes pueden utilizar herramientas digitales para presentar contenidos de manera dinámica y contextualizada. Esto coincide con lo señalado por Jara et al (2011), quienes observaron que el uso de entornos virtuales mejora la interacción entre docentes y estudiantes, fortaleciendo



la enseñanza. Sin embargo, la falta de formación específica en tecnologías educativas sigue siendo un desafío recurrente. Ramos et al. (2022) enfatizan la importancia de las capacitaciones continuas para los docentes, permitiéndoles maximizar el potencial de las herramientas tecnológicas y asegurar un uso más homogéneo en todos los niveles.

En este contexto, la implementación de recursos tecnológicos es necesaria para disminuir la brecha digital, también es necesaria la provisión de formación técnica garantizando un entorno de aprendizaje equitativo y efectivo. Según Guerra, González, & García-Ruiz (2010), la cooperación entre instituciones y sectores públicos y privados puede ser determinante para reducir las brechas tecnológicas y mejorar los resultados educativos.

A partir de los resultados, la investigación ha revelado que GitHub resultó ser una página que adecuada con los recursos para el estudio del módulo proporcionó una experiencia enriquecedora para los estudiantes, ya que les permitió acceder a datos relevantes, facilitando el aprendizaje de manera interactiva. Las imágenes y los recorridos ofrecieron un acercamiento visual a lugares no visitados, lo que amplió su perspectiva y comprensión de los temas tratados. Además, el recurso didáctico resultó pertinente al complementar y reforzar los contenidos teóricos, favoreciendo una enseñanza más dinámica y atractiva.

El uso de los hipervínculos en la plataforma de GitHub también resultó ser una herramienta amigable y eficiente, permitiendo a los estudiantes navegar fácilmente por los contenidos y acceder a información adicional con solo un clic. Esta accesibilidad mejoró la interacción con el material de estudio, fortaleciendo el aprendizaje y promoviendo una mayor familiarización con las tecnologías digitales, lo cual es fundamental en el desarrollo de habilidades técnicas y profesionales.

Conclusiones

El proceso investigativo destaca las siguientes conclusiones

La implementación de GitHub en el módulo de Destinos y Paquetes Turísticos ha demostrado ser una estrategia tecno-pedagógica para el fortalecimiento de las competencias relacionadas con la promoción de paquetes turísticos. Los estudiantes pudieron acceder a recursos interactivos que facilitaron la comprensión de conceptos, contribuyendo al desarrollo de habilidades técnicas necesarias en el ámbito profesional del turismo.



Las percepciones de los estudiantes, obtenidas antes y después de la implementación de la tecnología, evidencian una receptividad positiva hacia el uso de herramientas digitales como GitHub. Esta tecnología se valora como un recurso que enriquece el aprendizaje, proporcionando un acercamiento visual y práctico a los contenidos del módulo.

La integración de recursos tecnológicos, como los recorridos virtuales y los hipervínculos, ha permitido a los estudiantes explorar destinos turísticos, facilitando el aprendizaje experiencial. Sin embargo, se requiere un mayor apoyo institucional en cuanto a la capacitación docente y la provisión de recursos tecnológicos adecuados, para maximizar el impacto de estas herramientas en la enseñanza.

A pesar de los beneficios observados, es necesario continuar con la actualización curricular y la formación continua de los docentes en el uso de tecnologías educativas. Esto permitirá fortalecer la implementación de metodologías de enseñanza con las demandas actuales del mercado laboral, especialmente en sectores como el turismo, donde la tecnología y la innovación son factores necesarios para la competitividad.

Referencias bibliográficas

- Barberà, E., Biggs, M., & García-Peñalvo, F. J. (2016). Collaborative online platforms in education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 13(1), 23-35.
- Buhalis, D. (2003). *eTourism: Information technology for strategic tourism management*. Pearson Education.
- Buhalis, D., & Amaranggana, A. (2015). Smart tourism destinations. In *Information and Communication Technologies in Tourism 2015* (pp. 553-564). Springer.
- Chawla, D., & Joshi, A. (2018). Enhancing the quality of online education through collaborative tools. *Educational Technology Review*, 18(2), 45-60.
- García-Peñalvo, F. J., & Colomo-Palacios, R. (2018). Software engineering tools for education: GitHub as a case study. *Journal of Software Engineering Research and Development*, 6(1), 12-25.
- Guttentag, D. A. (2010). Virtual reality: Applications and implications for tourism. *Tourism Management*, 31(5), 637-651.



Gretzel, U., Jamal, T., & Fesenmaier, D. R. (2020). Social media in tourism and hospitality: A review and research agenda. *Journal of Travel Research*, 59(1), 35-50.

Pike, S. (2008). *Destination marketing organisations*. Routledge.

Sigala, M. (2018). *Social media and tourism: Theories and practices*. Routledge.

Tussyadiah, I. P., Park, S., & Fesenmaier, D. R. (2020). Smart tourism and the future of travel. *Journal of Travel Research*, 59(6), 1149-1156.

Zeithaml, V. A., Bitner, M. J., & Gremler, D. D. (2013). *Services marketing: Integrating customer focus across the firm*. McGraw-Hill.

Gómez-Aguilar, M., Roses-Campos, S., & Farias-Battle, P. (2012). El uso académico de las redes sociales en universitarios. *Comunicar*, 19(38), 131-138.

Marcelo, C., Yot, C., & Mayor, C. (2015). Enseñar con tecnologías digitales en la universidad. *Comunicar*, 23(45), 117-124.

Jara, C. A., Candelas, F. A., Puente, S. T., & Torres, F. (2011). Hands-on experiences of undergraduate students in Automatics and Robotics using a virtual and remote laboratory. *Computers & Education*, 57(4), 2451-2461.

Guerra, S., González, N., & García-Ruiz, R. (2010). Utilización de las TIC por el profesorado universitario como recurso didáctico. *Comunicar*, 18(35), 141-148.

Ramos, P., Gutiérrez, D., & Mendoza, E. (2022). Formación docente para el uso de tecnologías emergentes en educación. *Journal of Educational Studies*, 12(4), 67-82.

Citas

Barberà, E., Layne, L., & Gunawardena, C. N. (2016). Designing online assessment protocols for distance education. **Distance Education**, 37(2), 219-227.

Buhalis, D. (2003). *Tourism: Information Technology for Strategic Tourism Management**. Pearson Education.

Buhalis, D., & Law, R. (2008). Progress in information technology and tourism management: 20 years on and 10 years after the Internet—The state of eTourism research. *Tourism Management**, 29(4), 609-623.

Buhalis, D., & Amaranggana, A. (2015). Smart tourism destinations enhancing tourism experience through personalisation of services. In *Information and Communication Technologies in Tourism 2015* (pp. 377-389). Springer, Cham.



Chawla, D., & Joshi, H. (2018). Management education through e-learning: A perspective on technology-enhanced learning. **Education and Information Technologies**, 23(3), 1097-1117.

- García-Peñalvo, F. J., Hernández-García, A., Conde, M. Á., Fidalgo-Blanco, Á., Sein-Echaluce, M. L., & Alier, M. (2018). Learning services-based technological ecosystems. In **Learning Analytics: Fundamentals, Applications, and Trends** (pp. 19-54). Springer, Cham.

Gretzel, U., Sigala, M., Xiang, Z., & Koo, C. (2020). Smart tourism: Foundations and developments. *Electronic Markets*, 30(1), 1-10.

Guttentag, D. A. (2010). Virtual reality: Applications and implications for tourism. *Tourism Management*, 31(5), 637-651.

- Kotler, P., Bowen, J. T., & Makens, J. C. (2010). **Marketing for Hospitality and Tourism**. Pearson Education.

Sigala, M. (2018). New technologies in tourism: From multi-disciplinary to anti-disciplinary advances and trajectories. *Tourism Management Perspectives*, 25, 151-155.

Tussyadiah, I., Park, S., & Fesenmaier, D. R. (2020). Assessing the effectiveness of consumer narratives for destination marketing. *Journal of Travel & Tourism Marketing*, 37(6), 779-792.

Zeithaml, V. A., Bitner, M. J., & Gremler, D. D. (2013). **Services Marketing: Integrating Customer Focus Across the Firm**. McGraw-Hill Education.

Robbins, S. P., & Coulter, M. (2018). *Management*. Pearson.

Zeithaml, V. A., Bitner, M. J., & Gremler, D. D. (2013). **Services Marketing: Integrating Customer Focus Across the Firm**. McGraw-Hill Education.



Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.

