

Turismo rural

VOL. 3 NÚM. 1 (2019):TURISMO RURAL

EXPLORADOR DIGITAL

Educación, Humanidades y Arte, Servicios

EDUCACIÓN Formación de personal docente y ciencias de la educación

HUMANIDADES Y ARTES Artes & Humanidades

SERVICIOS Servicios personales
Servicios de transporte
Protección del medio ambiente
Servicios de seguridad



Editorial & Revistas
Consortiadas



REVISTA EXPLORADOR DIGITAL

La revista Explorador Digital es una revista científica evaluada por pares permitiendo la divulgación de investigación en áreas de **Educación, Humanidades y Arte & Servicios**, se publica en formato digital trimestralmente.

Misión

Explorador Digital es una revista científica de relevancia académica e investigativa, que tiene como fin la evaluación y la difusión de nuevo conocimiento científico de alta calidad, fruto de la investigación de docentes, estudiantes y profesionales, con criterios de excelencia académica, científica e investigativa que demanda la comunidad científica y la sociedad en general.

Visión

En el mediano plazo ser una revista reconocida por la comunidad científica, nacional, por sus publicaciones de relevancia y pertinencia con énfasis en las Ciencias de la Educación y Turismo, además en ese periodo se deberá formar parte de las bases bibliográficas más reconocidas en las áreas mencionadas.

Valores

EXPLORADOR DIGITAL se compromete a cumplir con los siguientes valores que permitirán desarrollar de manera objetiva el fin de la gestión en la academia e investigación:

- Imparcialidad: Selección de los artículos científicos a publicar con alto criterio de responsabilidad y equidad, sin favorecer a algún investigador.
- Veracidad: Las investigaciones a publicar que serán tomadas en cuenta y revisadas para verificar la veracidad de los datos que se presentan, de la misma manera es de estricta responsabilidad la información que presentan los autores.
- Compromiso: Encaminar a las investigaciones presentadas en la revista, su divulgación pertinente, con el fin de dar a conocer a la comunidad científica la calidad de los artículos científicos.

ISSN: 2661-6831 Versión Electrónica

Los aportes para la publicación están constituidos por:

Artículos Originales, Artículos de Revisión, Informes Técnicos,
Comunicaciones en congresos, Comunicaciones cortas, Cartas al editor, Estados
del arte & Reseñas de libros

EDITORIAL REVISTA EXPLORADOR DIGITAL



DrC. Efraín Velasteguí López PhD.¹

¹ Máster en Tecnologías de la Información y Multimedia Educativa, Máster en
Docencia y Currículo para la Educación Superior, Doctor en Ciencias Pedagógicas
(PhD. Universidad Camilo Cien Fuegos Cuba), Editorial Ciencia Digital registrado por
la Cámara Ecuatoriana del libro Reg. 663

Contacto: Explorador Digital, Pichincha 2 y los Incas Conjunto Brisas de Cristal,
Ambato- Ecuador

Teléfono: 0998567370

Publicación:

w: www.exploradordigital.org

w: www.cienciadigitaleditorial.com

e: pablovelastegui@cienciadigital.org

Director General

M.Sc. Pablo Homero Velasteguí L.

**“Investigar es ver lo que todo el mundo ha visto,
y pensar lo que nadie más ha pensado”.**

Albert Szent-Györgyi

DrC. Efraín Velasteguí López PhD.¹

EDITORIAL REVISTA EXPLORADOR DIGITAL

TABLA DE CONTENIDOS

Temas	Páginas
La influencia del internet y su impacto en los adolescentes Pablo Homero Velasteguí	05-22
Hotel Plaza Colón, diferenciador de la oferta turística de Gibara Yaumara González Sainz, Evelina Cardet Fernández, Rosa Palao Fuentes	23-30
Pecio buceo teseus, producto patrimonial subacuático en el destino Holguín Yordanis Gálvez Tamayo, Evelina Cardet Fernández, Rosa Palao Fuentes	31-38
La internacionalización de la Educación Superior: experiencias de los servicios académicos de la Facultad Turismo en Angola. Logros y retos Yanela González González	39-48
Las pizarras digitales y su impacto didáctico en la educación superior Efraín Velasteguí López	49-63

Recibido: 03-10-2018 / Revisado: 02-11-2018 / Aceptado: 07-12-2018/ Publicado: 01-01-2019

DOI: <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v3i1.342>



La influencia del internet y su impacto en los adolescentes.

The influence of the internet and its impact on adolescents.

Pablo Homero Velasteguí.¹

Resumen.

Si bien sabemos la tecnología ha dado pasos agigantados en la actualidad, si recordamos como era en tiempos antiguos podemos notar los grandes cambios que han ido surgiendo gracias a la innovación constante que palpamos. La sociedad día a día está más con la tecnología, y es que nos hemos ido adaptando a todo aquello que ha surgido para beneficio nuestro, para agilizar tareas, las empresas gracias a los avances tecnológicos llevan su negocio más a la cumbre mencionando como un avance el internet pues en el podemos hacer cuanto podamos.

En el ámbito empresarial gracias al internet y ahora en la actualidad en muchas aplicaciones o de hecho al navegar encontramos muchos anuncios de empresas, de productos, entre otros, con la finalidad de poder dar a conocer a los usuarios los servicios que poseen las empresas, todo esto ha hecho posible surgir.

La tecnología si bien sabemos ha dado grandes cambios en beneficio de la sociedad, pero esta a su vez perjudica a los jóvenes porque hace que estén más pegados a ella y sientan la necesidad de estar siempre conectados a Internet ya sea enviando mensajes, viendo videos o a su vez gastando el tiempo en los videojuegos hasta cierto punto lo llamamos beneficioso, pero abusar de las tecnologías ya no es correcto por eso hay que tener un poco de concientización del tiempo y el uso que le estamos dando a estar en Internet.

Los jóvenes con facilidad se enredan en el mundo de la tecnología como ejemplo tenemos los celulares siempre quieren tener el más reciente y quieren mantenerse al día con la tecnología, pero de uno dependerá si queremos que esto nos cause una adicción o controlarlo.

Palabras claves: TIC, adolescente, uso patológico de internet, móvil, videojuegos, adicción, adicciones conductuales, focalización, psicología, trastornos, compulsivos.

¹ Ciencia digital, Ambato, Ecuador, luisefrainvelastegui@cienciadigital.org

Abstract.

While we know that technology has made giant leaps in the present, if we remember how it was in ancient times we can notice the great changes that have been emerging thanks to the constant innovation that we feel. The society day by day is more with technology, and that is that we have adapted to everything that has emerged for our benefit, to streamline tasks, companies thanks to technological advances take their business more to the top, mentioning it as an advance the internet because in it we can do everything we can.

In the business world thanks to the internet and nowadays in many applications or in fact when browsing we find many announcements of companies, of products, among others, in order to be able to inform users about the services that companies have, all this has made it possible to arise.

Although technology knows we have made great changes for the benefit of society, but this in turn harms young people because it makes them more attached to it and feel the need to be always connected to the Internet either by sending messages, watching videos or We spend time in videogames to a certain extent, we call it beneficial, but abusing technology is no longer correct, so we must have a little awareness of the time and the use we are making of being on the Internet.

Young people are easily entangled in the world of technology as an example we have cell phones always want to have the latest and want to keep up with technology, but one will depend if we want this to cause an addiction or control it.

Keywords: ICT, adolescent, pathological use of internet, mobile, videogames, addiction, behavioral addictions, focalization, psychology, disorders, compulsive.

Introducción

La influencia del internet como impacto influyente en los adolescentes.

Las tecnologías de la información y comunicación en varias investigaciones de (Levis, 2002; Saldaña, 2001; Young, 1998) La sociedad actual se establece en un mundo cambiante, en una época de transformaciones y en un periodo de transición a la adaptación de la sociedad a las tecnologías. Internet, móviles y videojuegos ocupan un espacio importante en el proceso de socialización, influyendo en comportamientos y actitudes (Levis, 2002); en consecuencia, la psicología, como ciencia y como práctica profesional no puede permanecer ajena a esta transformación.

A lo largo del tiempo han surgido diferentes tipos de conductas debido a las Tecnologías de la Información y la Comunicación, ya que estas herramientas fueron creadas con la intención de informar, comunicar, pero esto ha ido cambiando por el mal uso que se le da a esto, y esto ha hecho que en los adolescentes se genere conductas adictivas. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han realizado grandes avances para la sociedad, esta generalmente ha influenciado más en lo jóvenes y adolescentes, esto hace que sea imprescindible realizar evaluaciones sobre los cambios y adaptaciones que se genera en los adolescentes y esto hace que se realice evaluaciones sobre el desarrollo emocional y psicosocial en los mismos.

No hay que dejar a un lado la importancia que tienen las TIC, pero a su vez debemos ser conscientes en lo que estas tecnologías generan cambios en los adolescentes causando de cierta manera una adicción de estas mayormente en Internet, dispositivos móviles y los videojuegos. Se debería realizar criterios sobre este comportamiento que genera una adicción en los hábitos saludables de los adolescentes.

Para los autores (**Black, 1999; Davis, 2001; Grohol, 2005; Machargo, 2003; Simkova, 2004**) las TIC están presentes en todos los ámbitos de la realidad científica, cultural y social, y constituyen un elemento esencial del funcionamiento de nuestra vida cotidiana. La adolescencia es una etapa que merece una atención especial con respecto a sus relaciones con las TIC, sobre todo porque es un colectivo muy sensible al momento y al entorno social en el que vive y también porque estas tecnologías están especialmente presentes en su vida. Los adolescentes, fascinados por internet, el móvil y los videojuegos, han encontrado en estas tecnologías un medio extraordinario de relación, comunicación, aprendizaje, satisfacción de la curiosidad, ocio y diversión. Poco a poco, esto conlleva que las TIC se conviertan en un elemento importante e imprescindible en sus vidas.

Las TIC son un buen elemento para la sociedad gracias a su avance tecnológico que ha ayudado a muchos, pero algo que debemos mencionar es que al mismo tiempo en que la tecnología crece la juventud se sumerge en el internet pasándose horas y horas navegando, en el chat, jugando, etc. Esto genera una adicción, aunque creen que esto no es así pues no lo notan, el cambio constante que tenemos influye en nuestro comportamientos y actitudes. Estas TIC nos han servido mucho, gracias a esto se ha facilitado grandes tareas, por ejemplo, las TIC han sido implementadas en la educación, negocios etc. Siendo este un gran paso a mejoras y conocimientos tanto para los estudiantes como para los docentes, y en el ámbito empresarial ayudando tener un mejor marketing, esto y más podemos hacer con las TIC, pero los jóvenes no lo usan así.

Adicciones conductuales y tecnológicas

Las adicciones conductuales y tecnológicas en varias investigaciones de los autores (**Alonso, 2003; Echeburúa, 1999; Griffiths, 1997**) mencionan que el estudio de las adicciones conductuales es un fenómeno emergente por varias razones. En primer lugar, existe un interés creciente por contemplar muchas conductas como adictivas, estas conductas pueden ser tan diversas como las compra, el trabajo, el sexo y el juego de apuestas). En segundo lugar, llegar a comprender las características de las adicciones conductuales incrementa nuestro conocimiento de la psicología de las adicciones químicas. Y, en tercer lugar, la evolución tecnológica plantea un periodo de adaptación a las nuevas formas de adquirir información y comunicación que pueden generar trastornos o desadaptaciones psicológicas más o menos permanentes. Entiende por adicciones tecnológicas aquellas que involucran la interacción hombre-máquina y las divide entre pasivas (como la televisión) y activas (Internet, móvil y videojuegos).

El diagnóstico de la adicción a las TIC parte del mismo principio que las adicciones a sustancias. Se señalan tres síntomas nucleares:

- ✓ Incapacidad de control e impotencia. La conducta se realiza pese al intento de controlarla y/o no se puede detener una vez iniciada.
- ✓ Dependencia psicológica. Incluye el deseo, ansia o pulsión irresistible (craving) y la polarización o focalización atencional (la actividad se convierte en la más importante al dominar pensamientos y sentimientos).
- ✓ Efectos perjudiciales graves en diferentes ámbitos para la persona (conflicto intrapersonal: experimentación subjetiva de malestar) y/o su ámbito familiar y social (conflicto interpersonal: trabajo, estudio, ocio, relaciones sociales, etc.)

Los síntomas no esenciales más frecuentes son:

- a) Tolerancia y abstinencia.
- b) Modificación del estado de ánimo. Sensación creciente de tensión que precede inmediatamente el inicio de la conducta. Placer o alivio mientras se realiza la conducta. Agitación o irritabilidad si no es posible realizar la conducta.
- c) Euforia y trance mientras se desarrolla la actividad.
- d) Negación, ocultación y/o minimización.
- e) Sentimientos de culpa y disminución de la autoestima.
- f) Riesgo de recaída y de reinstauración de la adicción.

Los adolescentes presentan un aumento de adicción al permanecer horas y horas frente a un computador ya sea en el chat o tan solo mirando videos, si bien nosotros podemos poner un límite a esto, pero no siempre ocurre así, muchos decimos solo serán unos minutos y luego sin darnos cuenta nos hemos pasado horas en el chat.

Y a esto sumémosle la incapacidad del joven de darle un límite, y solo se conecta no importa la hora y más de lo habitual, por ejemplo, los adolescentes se quedan largas horas en el chat y más aún en la noche y no miden el tiempo que ha pasado perdiendo así las horas necesarias para descansar, esto le generaría un desorden en su salud. También cuando se sienten en depresión recurren al internet para huir de los problemas y sentirse bien a través de la red del internet.

Según **(Young, 1998; Young, 1999; Wieland, 2005; Griffiths, 2000)** Todo gira en torno a la realidad virtual. La red domina su vida con una total focalización atencional. Se observan a nivel escolar, efectos perjudiciales grave (fracaso escolar, abandono de estudios) y se pueden producir pequeños hurtos para compras de elementos y créditos para juegos como Habbo Hotel o Everquest. Aparecen sentimientos de culpa y disminución de la autoestima. El adolescente siente que internet es el único lugar donde puede sentirse bien, pero a la larga aparece soledad, y reducción del bienestar psicológico.

La importancia que debemos darle a este tipo de conductas atrayente de las TIC, es la razón por la que los jóvenes y adolescentes caen en una crisis cibernética ¿Por qué? Porque este medio es lo que provoca, pues se entretiene en los chats y en momentos de soledad podría hacer que el chico se refugie aquí, y no es correcto ese hábito, pero es lo que se está palpando hoy en día con la juventud.

En este tema notamos que la tecnología se vuelve atrayente a tal grado que puede hacer que los jóvenes no puedan estar sin tener la tecnología cerca de ellos, claro ejemplo tenemos los teléfonos móviles la cual es uno de los avances tecnológicos que tenemos a nuestro alcance y con ello acceso a internet, lo que produce que los jóvenes y no solo ellos, muchos en general, no pueden estar un momento sin revisar, mensajes, correo, ver videos en internet, etc. Todo esto es considerado como algo atrayente. Ante esto podemos decir que las TIC si no le damos un correcto uso podríamos convertirnos en dependientes de ellas, afectando así nuestra mente, y como se mencionaba en el párrafo, afecta nuestro sentido del humor, y el adolescente o los jóvenes parecerían de síntomas tanto físicos como psicológicos, por ello siempre hemos escuchado que debemos darle el uso debido y no abusar ni desperdiciar el tiempo vanamente en cosas que no son tan importantes.

Adolescencia y las nuevas tecnologías

Según estudios realizados por (**Castellana, 2003; Johansson, 2004; Matute, 2003**) La adolescencia es un fenómeno psicológico, biológico, social y cultural. Es el periodo donde el individuo se desarrolla hacia la adquisición de la madurez psicológica a partir de construir su identidad personal. También es un periodo importante por sus propias características evolutivas: omnipotencia, tendencia a buscar la causa de sus problemas en el otro (culpar al exterior), poca experiencia de vida, dificultad de reconocer adicciones sutiles y necesidad de normalizar conductas de riesgo.

Un adolescente está en la etapa más importante de su vida porque es donde aprenderá a desarrollar su madurez y sobre todo formar su identidad personal, aunque el internet es muy bueno sabemos que no le están dando el uso adecuado que debería es por ello que el adolescente cae en un estado de dependencia hacia el internet.

Todas estas características convierten a la adolescencia en un periodo sumamente susceptible de sufrir conductas adictivas u otros trastornos psicológicos relacionados con el uso de alguna de las aplicaciones de las TIC. Un 1,98% de una muestra de 3237 adolescentes noruegos entre 12 y 18 años cumplirían criterios de adicción y un 8,66% presentarían un uso de alto riesgo (**Ibídem, 2004**).

Aunque, para (**Matute, 2003, pág. 66**), se trata sobre todo de usuarios inexpertos y no de posibles adictos, no se debe olvidar que la necesidad del adolescente para acceder a la comunicación e información (actualmente elevada, heterogénea y cambiante) y el hecho de que siempre son usuarios inexpertos, aumenta la vulnerabilidad de este colectivo. Mientras los usuarios experimentados dedican más tiempo al correo electrónico, actividades relacionadas con su trabajo, consulta de noticias y de información, los usuarios de novales pasan más tiempo en chats y otros servicios de ocio.

La adolescencia se encuentra en un periodo tan susceptible de padecer conductas adictivas, esto quiere decir que no es tan difícil asociar una conducta adictiva de un adolescente con las TIC, en vez de buscar contenido educativo en beneficio de sí mismo, las personas que trabajan ocupan la tecnología como el internet para revisar correos electrónicos, actividades con relación a su empleo, etc. Los jóvenes la usan para ver videos, pasar tiempo chat en internet y en tanto servicio de ocio que proporciona la

internet, es un tiempo mal invertido que causa en los adolescentes un desperdicio de ellos y sin beneficio. Sabemos que cada día la tecnología se desarrolla más y más y a la misma vez no solo los jóvenes, la sociedad en general se encuentra en una etapa de constante desarrollo de conocimientos, ya que si hay algo nuevo debe actualizar sus conocimientos para ser competitivo. Citemos un ejemplo de tecnología como lo es la misma internet, donde podemos pasar horas y horas navegando sin medir el tiempo que este consume y en muchas ocasiones no le estamos dando el debido uso que este debería.

Internet y Adolescentes

En la investigación realizada sobre el internet y los adolescentes destacan (**Chamarro, 2005; Estallo, 1995; Madrid, 2000**) Que la Internet puede definirse como una red de redes de ordenador para compartir datos y recursos. El abaratamiento de los costos de conexión, las mejoras tecnológicas y la llegada masiva de ordenadores personales a los hogares, provoca un crecimiento exponencial del número de usuarios; por este motivo, cada vez adquieren mayor importancia las respuestas de los usuarios y conviene valorar algunos efectos que la irrupción de Internet produce en sus conductas.

El uso que hace el adolescente de Internet es relevante. Las horas de conexión son distintas según la red con la tendencia de las chicas a conectarse más que los chicos. Respecto al entorno de conexión, la mayoría se conecta desde sus respectivos hogares (78,4%) de los cuales la mitad tienen su propio ordenador y línea de Internet personal, el resto se conectan desde la escuela (26%), biblioteca (8%) o cibercafé (5%). A través del chat, el 32% de los menores facilitan su teléfono, el 17% ha quedado físicamente con alguien y se han conocido personalmente a través de una cita y el 34% se han sentido incomodo en la red en alguna ocasión. (**Ibídem, 1995**).

Una de las más grandes tecnologías es la internet donde podemos encontrar grandes cantidades de información útil para todos, a la misma vez donde podemos postear nosotros también información que le pueda ser útil a alguien más. Cientos de millones de usuarios a diario visitan y usan este medio para compartir o bajar información. Si recordamos un poco de la historia antes no todos podíamos tener acceso al internet y solo muy pocos podían hacerlo, pero ahora todos pueden hacerlo, solo hay que darle el uso que se debe y no desaprovechar el tiempo en cosas vanas.

En la investigación realizada por (**Castellana, 2006; King, 1996; Fiel, 2001**) dicen que respecto a los motivos que mueven al adolescente a conectarse a la red, se ha venido observando que giran en torno a la posibilidad de estar en contacto y vincularse con su grupo de iguales superando la distancia física, así como expresar y hablar de temas que desde la relación cara a cara les sería difícil o imposible de realizar. El efecto desinhibidor del anonimato y la ausencia de contacto visual le permite expresar alguna necesidad o emoción desagradable o; en otras ocasiones, ser honesto, abierto y expresar emociones sobre asuntos personales que no podrían ser fácilmente discutidos frente a frente. El adolescente se encuentra en un mundo diferente, sin las limitaciones del mundo “real”, un lugar donde se oculta la vergüenza y surgen las intimidades de su mundo interno.

En la edad de un joven sobre es donde Internet se convierte en un atractivo a la vista de ellos porque se pueden relacionar con más personas, ya sea conocidas o personas que no conoce, es aquí donde se pierde toda plática verbal y solo se disponen a hablar y hablar por vía internet, el fallo de esto es que al ser una plática virtual el joven puede esconder su verdadera personalidad, digamos que el adolescente alivia su aburrimiento, el estrés, pasando horas chat en internet.

Como ya se ha mencionado en párrafos anteriores la internet es de mucha ayuda para todos pero todo claro está depende del tipo de uso que le estemos dando nosotros, en la internet encontramos mucha información que nos ayudaría a fortalecer conocimientos, a educarnos, pero esto a la larga no siempre se da así pues lo adolescentes se han dejado llevar más por las redes sociales y el ocio que esto produce pues conlleva pasar largas horas en el chat, jugando o en alguna actividad de poca ayuda mental para el adolescente, absorbiendo tiempo que podría ser usado en reforzar conocimientos y buscando información útil para sí. Cabe mencionar que no todo lo que está en la internet es adictivo, lo que considero que es más adictivo son las redes sociales, videojuegos.

Adolescentes y Móvil

(Forunati, 2002; Ling, 2002; Sánchez, 2006) Los adolescentes se han convertido en los principales usuarios de los diferentes servicios que ofrece la telefonía móvil a los que dedican cada vez más tiempo y recursos económicos. Para esta generación, los teléfonos móviles son objetos que siempre han existido, hecho que les convierte en expertos para poder elegir el medio, lugar y el momento en que hace falta utilizar el móvil.

Realmente el éxito que ha tenido la telefonía móvil en los adolescentes ha sido muy grande ya que muchos adolescentes poseen dispositivos móviles, siempre tenemos la tecnología avanzando día a día y con ellos los móviles lo que provoca al adolescente a querer tener lo último en tecnología o tan solo para presumir para la mayoría de los jóvenes y adolescentes no ven un teléfono móvil como algo que les será útil para consultar desde un teléfono sino que lo compran para hacerse selfies, que el dispositivo tenga buena memoria que tenga buena RAM para poder jugar, es decir los adolescentes solo miran el teléfono móvil como un entretenimiento, mientras que la gente adulta lo uso más para fines laborales, ya sea guardar en el dispositivo fechas importantes para recordarlas y coordinar ese evento, la otra parte de esto tiene que ver con la cantidad de dinero que muchos invierten por un teléfono móvil, y no son ellos quienes lo pagaran sino que con sus padres, quiénes cargan con el peso de ellos.

Un dispositivo móvil tiene acceso al internet donde pueden conectarse desde su dispositivo sin la necesidad de ir a un cyber, en el aparato, el uso principal de este dispositivo es que se creó con la intención de poder comunicarse con la familia o amigos cercanos, pero este no ha sido su uso final por completo ya que en la actualidad lo que la mayoría de personas hace con su dispositivo móvil es chat vía internet.

Las razones por la cuales el móvil es tan atractivo para los adolescentes son variadas:

- a) Tipología de la comunicación que permite el contacto continuo e inmediato con la red de relaciones sociales y expandirla.
- b) Tiempo y privacidad porque el móvil es atemporal, este hecho permite conectarse con rapidez a cualquier hora del día o de la noche, así como “escapar” del control paterno.
- c) Identidad personal ya que el grado de personalización que permite el móvil facilita el proceso de adquisición de la identidad personal.
- d) Socialización en tanto que el móvil fomenta el proceso de emancipación de los padres y entre los adolescentes es un símbolo de Status social
- e) Instrumentalidad referida al uso del aparato como despertador, reloj de bolsillo, grabadora, agenda, plataforma de juego y radio (**Ibídem, 2006**).

Podemos ver que la telefonía móvil de un adolescente es mas de ocio que la de un adulto, porque los jóvenes lo usan intensivamente en enviar SMS, llamadas, juegos. Este tipo de conductas que generan los mismos jóvenes no son conductas adecuadas, consumen tiempo en cosas que ni siquiera hará aumentar tu coeficiente intelectual solo hará que te estanques y en vez de leer libros o artículos para fortalecer conocimientos simplemente lo desperdiciamos estando solo de ocio.

Según (**Criado, 2004; De la Gándara, 2004**) El riesgo llega cuando no son capaces de desprenderse de su móvil incluso en situaciones técnicamente dificultosas, comprueban rápidamente la batería o la cobertura y además no se caracterizan tanto para la necesidad de llamar sino para sentirse receptores contantes de llamadas. Conviene tener presente, cuando se trata de adolescentes, u vulnerabilidad frente al uso del móvil, debido a que aún no tienen un control completo de sus impulsos, son más fácilmente influenciables por campañas publicitarias y han aceptado el móvil como un símbolo de status, provocando sentimientos negativos y problemas de autoestima en los que no tienen móvil o que no reciben tantas llamadas o SMS como sus compañeros.

Para las personas la adicción no es muy acertada, pero poseemos grandes cantidades de información para poder fortalecer nuestros conocimientos y poder explicar lo que incluye la adicción generada en los jóvenes y adolescentes hoy en día.

Si bien es cierto un dispositivo móvil no solo es un aparato técnico, es con lo que convivimos día tras día se convierte en algo muy imprescindible en nuestras vidas que hace que no podamos separarnos de el en ningún momento y siempre queremos revisar nuestras cuentas o redes sociales donde quiera que nos encontremos, en el teléfono móvil también encontramos hasta tips de moda actual y es así como nuestra identidad se va moldeando de acuerdo a lo que estamos mirando y al ver esta clase de publicaciones lo que ocasiona es que deseemos estar al último grito de la moda.

Los adolescentes se encuentran en una etapa donde todos quieren tener un teléfono móvil a su alcance, todos quieren estar al día con la tecnología. Así que se puede decir que se han sumergido en este mundo, si tomamos un ejemplo de un celular, muchos ven en lo que el dispositivo trae para saber si ese es el indicado para ellos, siempre buscan una buena cámara, espacio en memoria, y cualquier cosa de las que estos traen. Pero no solo

es eso, lo que se menciona en esta parte es sobre la adicción que genera un teléfono móvil, muchos adolescentes no pueden desprenderse de sus celulares y siempre quieren estarlos manipulando, buscan una red para poder concretarse y revisar sus mensajes, entre otras cosas. Las TIC han traído una revolución con sus avances, pero no todo es positivo, porque el mal uso que le están dando provoca esta clase de adicción la cual debería controlarse y que no se convierta en algo perjudicial para el adolescente.

Adolescentes y Videojuegos

Para **(Castellana, 2006; Estallo, 1995; Gee, 2004; Rodríguez, 2002)** Los videojuegos son una forma de entretenimiento que no deja de crecer y hoy en día representa un negocio millonario. Miles de personas juegan con los videojuegos en sus distintas formas y tipos.

Lo que motiva al adolescente a introducirse en el mundo de los gamer es que podríamos decir que son varias, ejemplo: a muchos les gusta vivir emociones donde sienten adrenalina e imaginan que lo que están viviendo es real, no mide consecuencias de pasar horas jugando a un videojuego, pero la verdad es que muchos videojuegos hacen que no te de ganas de desprenderte de él y quieres seguir en eso más tiempo, ahora la tecnología como la informática implementada en varios tipos como se mencionó antes si el adolescente desperdiciaba tiempo en pasar largas horas en el chat. Las pequeñas o grandes motivaciones que hacen que el adolescente practique con los videojuegos quizá el juego está muy bueno que hace que quieras seguir jugando por mucho tiempo.

Los videojuegos podemos decir que siempre ha generado controversia pues no todos estarán de acuerdo en apoyar que los videojuegos ayudan por así decirlo tu físico mental pues muchos apoyan la noción de que los videojuegos solo consumen tu tiempo y no aportas nada a la sociedad.

Los videojuegos en un principio fueron creados con la finalidad de entretenimiento que hoy en día es un gran negocio millonario los adolescentes que lo juegan lo hacen por probar aventuras virtuales, pero esto interfiere en la conducta real del adolescente pues muchos adolescentes pasan conectados a internet y juegan por horas y se desconectan del mundo real. Aunque muchos piensan que de cierto modo los videojuegos ayudan a la destreza del joven otros opinan que interfiere en sus estudios, en la capacidad de razonar respecto a ellos, y desperdician el tiempo jugando. Pero claro todo depende del tipo de uso que le damos nosotros pues las TIC tienen fines educativos, de cierto modo, somos nosotros los que le estamos dando el mal uso a esta tecnología la cual deberíamos usar de una manera más consiente.

Con base en la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) que por primera vez se levantó en 2015 para dar continuidad al Módulo precedente, al segundo trimestre se registraron 62.4 millones de personas, de seis años o más en el país, usuarias de los servicios que ofrece Internet, lo que representa el 57.4% de esta población.

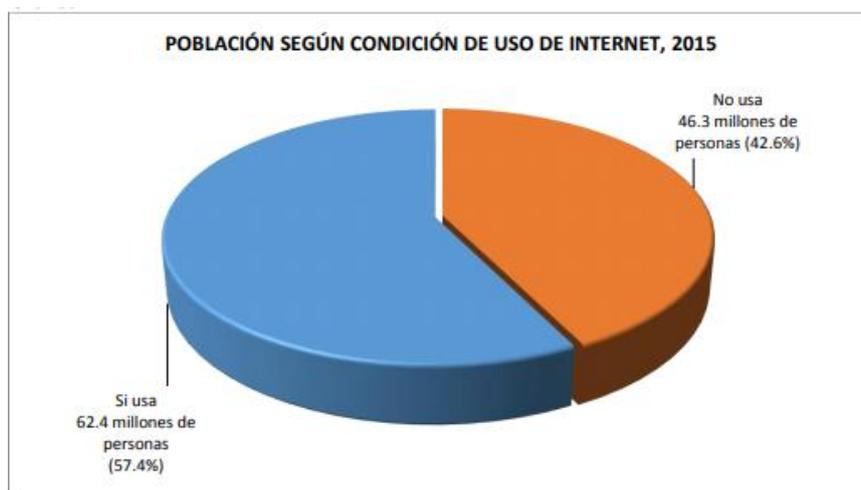
Tabla N.1

Uso del internet	Frecuencia	Porcentaje
Personas que usan internet	62.4	57.4%
Personas que no usan internet	46.3	42.6%

Fuente: http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2016/internet2016_0.pdf

Elaborado por: Instituto Nacional de Estadística y Geografía.

Gráfico N.1



Fuente: http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2016/internet2016_0.pdf

Elaborado por: Instituto Nacional de Estadística y Geografía.

El acceso a esta tecnología es predominante entre los jóvenes del país. Si como se indicó anteriormente, el 57.4 por ciento del total de la población de seis años o más se declaró como usuaria de Internet, de entre los individuos de 6 a 34 años, la proporción alcanza el 73.6 por ciento, es decir que el uso de Internet es predominante en la población joven del país.

Tabla N.2

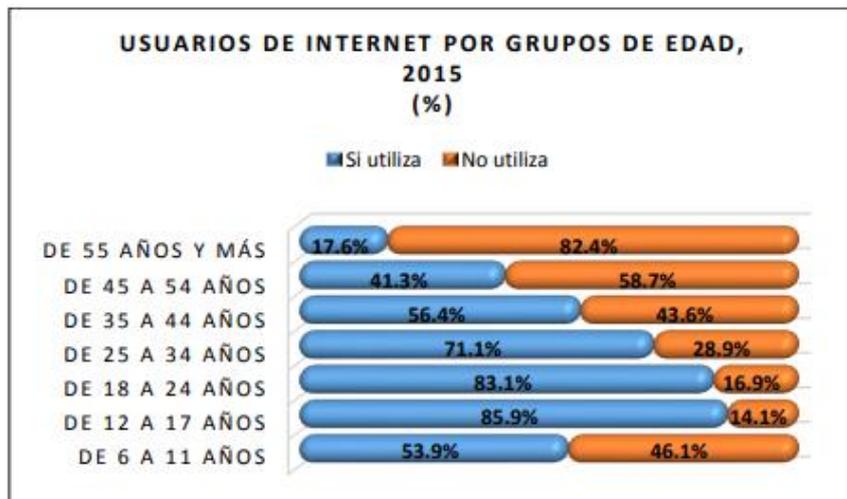
Uso del internet por edades	Si utiliza	No utiliza
De 6 a 11 años	53.9%	46.1%
De 12 a 17 años	85.9%	14.1%
De 18 a 24 años	83.1%	16.9%
De 25 a 34 años	71.1%	28.9%
De 35 a 44 años	56.4%	43.6%
De 45 a 54 años	41.3%	58.7%

De 55 y más 17.6% 82.4%

Fuente:http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2016/internet2016_0.pdf

Elaborado por: Instituto Nacional de Estadística y Geografía.

Gráfico N.2



Fuente:http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2016/internet2016_0.pdf

Elaborado por: Instituto Nacional de Estadística y Geografía.

La gráfica 2 hace evidente que conforme aumenta la edad, decae el uso de Internet. Para el grupo de entre 35 a 44 años, poco más de la mitad (56.4 por ciento) realiza alguna actividad en la red y la proporción disminuye al 41.3 por ciento entre individuos de 45 a 54 años; solo el 17.6% de los adultos mayores a 54 años conoce y utiliza este recurso.

De la población que cuenta con estudios de nivel superior (licenciatura o posgrado), 9 de cada 10 ha incorporado el uso de Internet en sus actividades habituales; cuatro de cada cinco de los que cuentan con estudios de nivel medio superior (preparatoria o equivalente) así también lo hacen, y con nivel básico (primaria o secundaria) resultan poco menos de la mitad (46.1%).

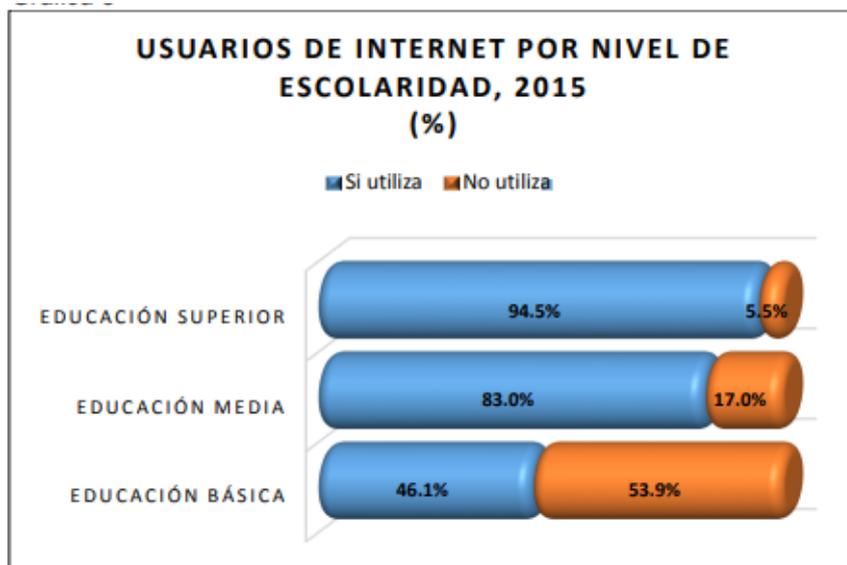
Tabla N.3

Uso del internet	Si utiliza	No utiliza
Educación superior	94.5%	5.5%
Educación media	83%	17%
Educación básica	46.1%	53.9%

Fuente:http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2016/internet2016_0.pdf

Elaborado por: Instituto Nacional de Estadística y Geografía.

Gráfico N.3



Fuente: http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2016/internet2016_0.pdf

Elaborado por: Instituto Nacional de Estadística y Geografía.

En la Era del Conocimiento, el acceso a Internet se encuentra asociado de manera importante con el nivel de estudios, y esto se ilustra en el gráfico 3.

En la siguiente tabla se puede observar quienes consumen más internet en el ámbito estudiantil ya sea educación superior, educación media y la educación básica.

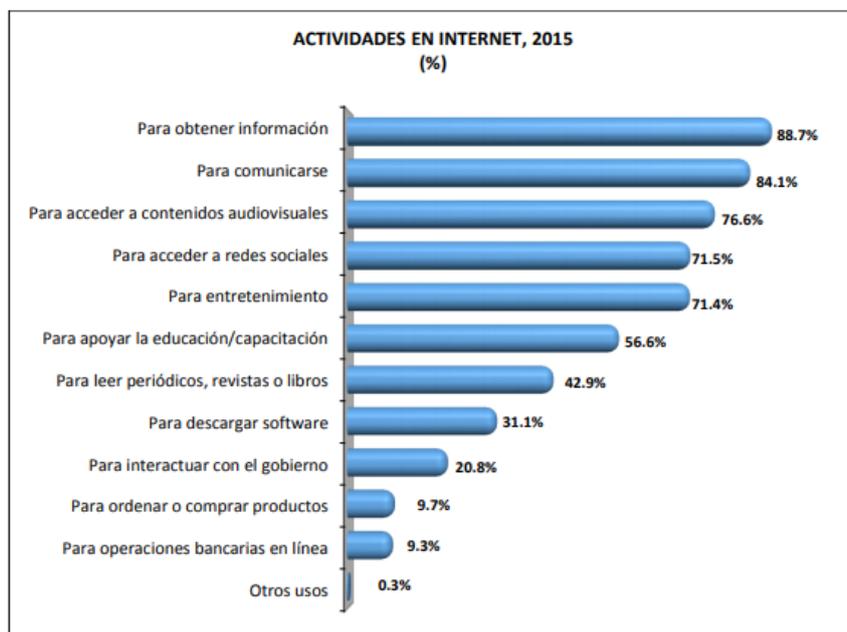
Tabla N.4

Uso del internet	Si utiliza	No utiliza
Educación superior	94.5%	5.5%
Educación media	83%	17%
Educación básica	46.1%	53.9%

Fuente: http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2016/internet2016_0.pdf

Elaborado por: Instituto Nacional de Estadística y Geografía.

Gráfico N.4



Fuente: http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2016/internet2016_0.pdf

Elaborado por: Instituto Nacional de Estadística y Geografía.

La gráfica 4 muestra las principales actividades realizadas en Internet reportadas en 2015; entre las dos más recurrentes se encuentran las vinculadas a la búsqueda de información (88.7 %) y como medio de comunicación (84.1 por ciento). Para el acceso a contenidos audiovisuales, la participación en redes sociales y como medio de entretenimiento los porcentajes se encuentran entre el 71 y el 77%.

1. Datos estadísticos

Frecuencia del uso de internet en el Ecuador tanto adultos como los adolescentes.

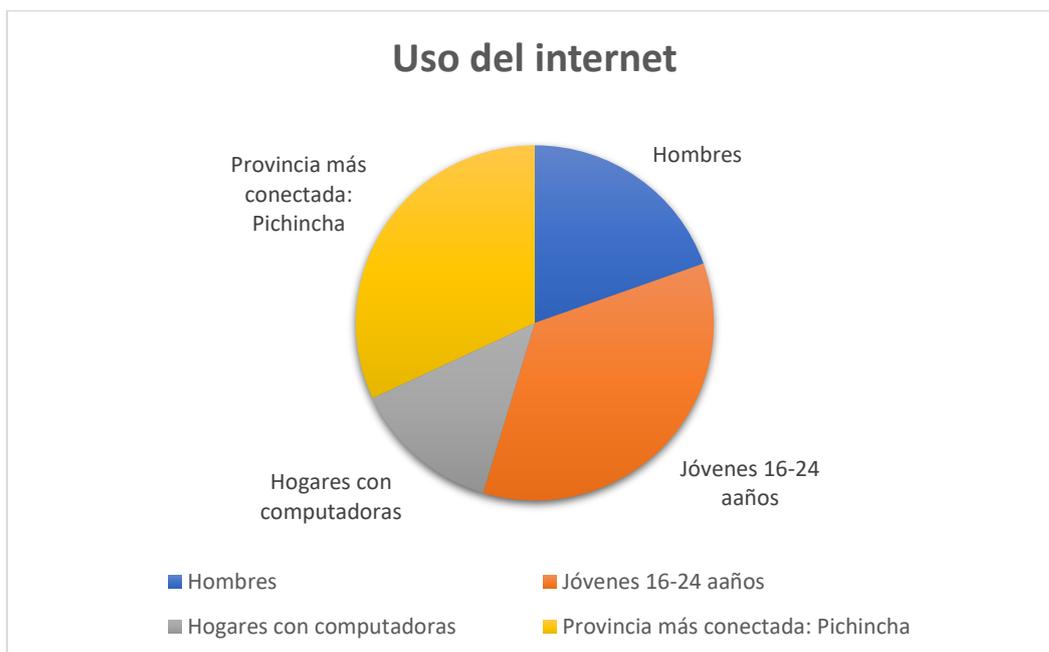
Tabla N.5

Uso del internet	Frecuencia	Porcentaje
Hombres	36	36.2%
Jóvenes de 16-24 años	64	64.9%
Hogares con computadoras	24	24.7%
La provincia más conectada : Pichincha	53	59.1%

Fuente: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/26956/1/PROYECTO%20DE%20INVESTIGACION%20N.5.pdf>

Elaborado por: Ruth Collaguazo

Gráfico N.5



Fuente: <https://www.elcomercio.com/tendencias/ecuador-internet-datos-tecnologia-usuarios.html>

Elaborado por: El comercio

Este gráfico muestra el índice del uso del internet siendo la provincia de Pichincha la más conectada, además que los jóvenes entre los 16 y 24 años hacen más uso del internet en el Ecuador

La frecuencia del uso que hace los adolescentes de internet.

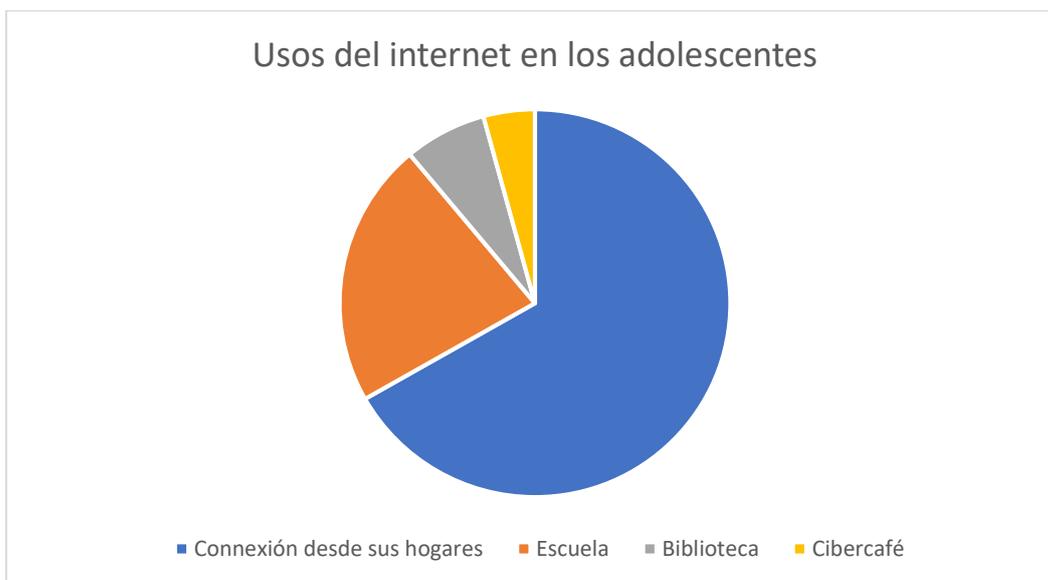
Tabla N.6

Uso del internet	Frecuencia	Porcentaje
Conexión desde sus hogares	79	78.4%
Escuela	26	26%
Biblioteca	8	8%
Cibercafé	5	5%

Fuente: Investigación rrealizada

Elaborado por: Daysi Vega

Gráfico N.6



Fuente: Investigación realizada

Elaborado por: Daysi Vega

En este gráfico podemos ver que el mayor índice de conexión se más en los hogares ya que hoy en día muchos ya tienen acceso al internet con más facilidad, siendo el cibercafé con el menor índice en uso de conexión.

Conclusiones

- La mayor parte del conocimiento popular sobre Internet, móvil o video juegos está basada en opiniones que reflejan los medios de comunicación.
- Dada la alarma social que ha producido el mal uso de las TIC por parte de los adolescentes, se habría de facilitar la investigación sobre el uso que hacen de estos recursos.
- Los adolescentes le dan un mal uso a las TIC y por lo cual se debería tomar hábitos saludables y dejar un poco esto que no se vuelva adictivo, y enfocarse en las cosas que sean favorecedoras.
- Se constata la necesidad de definir criterios y diagnósticos sólidos y contrastados de la adicción a Internet, móvil y videojuegos.

Referencias Bibliográficas

Alonso Fernández, F. (2003). Las nuevas adicciones.

Black, D. W., Belsare, G., & Schlosser, S. (1999). Clinical features, psychiatric comorbidity, and health-related quality of life in persons reporting compulsive computer use behavior. *Journal of Clinical Psychiatry*, 839-844.

- Castellana, M. (2003). La relació de l'adolescent amb les persones significatives.
- Castellana, M. (2005). El adolescente y sus personas significativas, 18-29.
- Castellana, M., Sánchez Carbonell, X., Beranuy, M., & Graner, C. (2006). La relació de l' adolescent amb les TIC: Un tema de rellevància social. Full Informatiu del Col·legi Oficial de Psicòlegs de Catalunya, 192-223.
- Chamarro, A., & Hernández, E. (2005). Nuevos estilos de vida en la sociedad red: una propuesta teórica enfocada a la intervención en salud. *berpsicología*, 2-15.
- Criado, M. A. (2005). Enfermos del móvil. Recuperado el 30 de 11 de 2006, de <http://www.el-mundo.es/ariadna/2005/218/1106327395.htm>
- Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in Human Behavior*, 187-195.
- De la Gándara, J. J., & Álvarez, M. T. (2004). Patologías emergentes en salud mental. ¿Modas, enfermedades o trastornos psicosociales?, 3-15.
- Echeburúa, E. (1999). ¿Adicciones sin drogas? Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Estallo, J. A. (1995). Los videojuegos. Juicios y perjuicios.
- Estallo, J. A. (1995). Los videojuegos. Juicios y perjuicios.
- Fiel, G. (2001). Los grupos de charla de Internet como objeto de adicción: caso IRC. Recuperado el 16 de 11 de 2006, de www.ub.edu.ar/investigaciones/tesinas/3_fiel_martinez.htm
- Forunati, L., & Magnanelly, A. M. (2002). El teléfono móvil de los jóvenes. *Estudios de Juventud*, 59-78.
- Gee, J. P. (2004). Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el analfabetismo.
- Griffiths, M. (2000). Does Internet and computer "addiction" exist? Some case study evidence. *Cyberpsychology & Behavior*, 211-218.
- Griffiths, M. D. (1997). echnological addictions: Looking to the future.
- Grohol, J. (2005). More spin on "Internet addiction disorder". Recuperado el 2018 de 10 de 21, de <http://psychcentral.com/blog/archives/2005/04/16/internet-addiction-disorder/>
- Johansson, A., & Gotestam, K. G. (2004). Internet addiction: characteristics of a questionnaire and prevalence in Norwegian youth (12-18 years). *Scandinavian Journal of Psychology*, 223-229.

- King, S. A. (1996). Is the Internet Addictive, or Are Addicts Using the Internet? Obtenido de <http://webpages.charter.net/stormking/iad.html>
- Levis, D. (2002). Videojuegos: Cambios y permanencias. *Comunicación y Pedagogía*, 65-69.
- Machargo, J., Lujan, L., León, M. D., López, P., & Martín, M. A. (2003). Videojuegos por los adolescentes. *Anuario de Filosofía, Psicología y Sociología*, 159-172.
- Madrid, R. I. (2000). La adicción a Internet. *Psicología Online*. Recuperado el 21 de 10 de 2018, de <http://www.psicologia-online.com/colaboradores/nacho/ainternet.htm>
- Matute, H. (2003). *Adaptarse a Internet*. La coruña: La voz de Galicia.
- Rodríguez, E. (2002). Jóvenes y Videojuegos: espacio, significación y conflictos. Fundación de Ayuda contra la drogadicción.
- Saldaña, D. (2001). Nuevas tecnologías; nuevos instrumentos y nuevos espacios para la psicología. *Apuntes de Psicología*, 1, 5-10.
- Sánchez Carbonell, X., Castellana, M., & Beranuy, M. (2006). De los que padecen adicciones tecnológicas. *Tutoría y orientación en la diversidad*, 319-329.
- Simkova, B., & Cincera, J. (2004). Internet Addiction Disorder and Chatting in the Czech Republic. *Cyberpsychology & Behavior*, 7, 536-539.
- Washton, A. M., & Boundy, D. (1991). *Querer no es poder: Cómo comprender y superar las adicciones*.
- Wieland, D. W. (2005). Computer Addiction: Implications for nursing psychotherapy practice. *Perspetive Psychiatric Care*, 153-161.
- Young, K. (1998). Internet Addiction. The emergence of as new clinical disorder, 1, 237-244.
- Young, K. S. (1999). Internet addiction: symptoms, evaluation and treatment. En L. VandeCreek y T. Jackson (Ed.), *Innovations in Clinical Practice: A source book*. Professional Resource Press.

Para citar el artículo indexado.

Velasteguí P. (2019). La influencia del internet y su impacto en los adolescentes. *Revista electrónica Explorador Digital* 3(1), 5-22. Recuperado desde:
<http://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/exploradordigital/article/view/342/754>



El artículo que se publica es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Explorador Digital**.

El artículo queda en propiedad de la revista y, por tanto, su publicación parcial y/o total en otro medio tiene que ser autorizado por el director o editor de la **Revista Explorador Digital**.



Recibido: 04-10-2018 / Revisado: 03-11-2018 / Aceptado: 07-12-2018/ Publicado: 01-01-2019

DOI: <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v3i1.343>



Hotel Plaza Colón, diferenciador de la oferta turística de Gibara

Hotel Plaza Colón, differentiating the tourist offer of Gibara.

MsC. Yaumara González Sainz,² MsC. Evelina Cardet Fernández³ & MsC. Rosa Palao Fuentes⁴

Resumen.

Gibara posee un amplio espacio para el desarrollo de la actividad turística de manera sostenible, lo cual sin dudas contribuyó a que en el marco de la XXXVII Feria Internacional de Turismo, FIT Cuba 2017, se lanzara a Gibara como destino turístico, pues cuenta con suficientes recursos naturales, culturales e históricos, que pueden facilitar una permanente y creciente afluencia de visitantes a la ciudad capital, pero a pesar de los esfuerzos realizados en tal sentido, es necesario continuar creando las condiciones para ello e incrementar la integración entre los actores municipales y provinciales que intervienen en el proceso de gestión turística. Se requiere entonces, de productos que ofrezcan servicios auténticos, diferentes y singulares que faciliten que el cliente se inserte y disfrute de la cultura, historia y tradiciones locales. Sobre esta base, se llevó a cabo el diseño del Hotel Encanto Plaza Colón para contribuir a diversificar la oferta turística local. Este producto propone disfrutar de un servicio de alojamiento con encanto, que incorpora experiencias auténticas, para adentrarse en la historia de Los Zafiros y su director musical, el gibareño Manuel Galbán, a través de la tematización de habitaciones, la decoración y ambientación, y el disfrute de la música de esta agrupación. Para ello se diseñó un procedimiento para la concepción y desarrollo de productos hoteleros con encanto, el cual incorpora el marketing de experiencias como elemento novedoso. La propuesta fue evaluada por especialistas, demostrándose su capacidad para responder a las exigencias del desarrollo de productos pertinentes, competitivos y sostenibles.

Palabras claves: Productos turísticos, marketing experiencial, patrimonio.

Abstract.

Gibara has a wide space for the development of tourism activity in a sustainable manner, which undoubtedly contributed to the fact that within the framework of the XXXVII International Tourism Fair, FIT Cuba 2017, Gibara will be launched as a tourist

² Grupo Hotelero Islazul, Cuba, dir.ventas@islazul.hlg.tur.cu

³ Universidad de Holguín, Cuba, evelina@uho.edu.cu

⁴ Universidad de Holguín, Cuba, rpalaof@uho.edu.cu

destination, since it has enough natural, cultural and historical resources, which can facilitate a permanent and growing influx of visitors to the capital city, but despite the efforts made in this regard, it is necessary to continue creating the conditions for this and increase integration between municipal and Provincials involved in the tourism management process. It is required, then, of products that offer authentic, different and unique services that facilitate the client to insert and enjoy the culture, history and local traditions. On this basis, the design of the Charming Hotel Square Colon was carried out to help diversify the local tourist offer. This product proposes to enjoy a charming accommodation service, which incorporates authentic experiences, to delve into the history of Los Zafiros and its musical director, Manuel Galbán, through the thematization of rooms, decoration and ambience, and the enjoy the music of this group. To this end, a procedure was designed for the conception and development of hotel products with charm, which incorporates the marketing of experiences as a novel element. The proposal was evaluated by specialists, demonstrating its ability to respond to the demands of the development of relevant, competitive and sustainable products.

Keywords: Tourism products, experiential marketing, heritage.

Introducción

El turismo del siglo XXI desarrolla su actividad en un entorno económico globalizado, de gran incertidumbre y profundamente cambiante, en el que se vislumbran nuevas tendencias y retos que los destinos han de ir abordando para consolidar, al menos, los niveles de competitividad alcanzados, y mantener un sector que en los últimos años experimentó un importante crecimiento.

La modalidad del turismo de sol y playa ha sido y aún hoy continúa siendo, el segmento de mercado que aporta mayores flujos de turistas a escala internacional. Sin embargo, se distingue de otro nuevo modelo de desarrollo del turismo que pugna por emerger, llamado alternativo, postfordista, flexible, asociado con la participación, las experiencias, la satisfacción y el enriquecimiento personal más que con el escapismo, el viaje por sí mismo, el relax o la fidelidad a un destino o modalidad turística.

Uno de los retos más interesantes para los actores vinculados a la actividad turística, es la creación de nuevos productos y/o servicios, de los cuales se espera que sean novedosos, pertinentes y rentables (económica, social y ambiental) en el amplio espacio de la oferta y la demanda. El desarrollo y diseño del producto requiere de un conocimiento profundo del cliente lo cual implica tener una mayor aproximación con los mismos con lo cual se pueda establecer una promesa y una experiencia que satisfaga y supere sus expectativas. Los clientes de hoy son personas más informadas y exigentes, perciben afectos y defectos, son capaces de emitir juicios, de determinar calidades. Más aún, son personas que están en condiciones de valorar su propia experiencia a través de sus pensamientos, sentimientos y su participación activa.

Ante mercados saturados e hipercompetitivos, la diferenciación de productos y la fidelización de clientes llegan a través de la creación en estos de estímulos emocionales, lo cual se logra empleando el marketing de experiencias, herramienta estratégica que permite crear vivencias favorables y positivas para efectivizar el posicionamiento de una organización.

Por otra parte, ante las condiciones actuales del entorno en que se desarrolla Cuba, la dirección del país se ha propuesto el desarrollo de multi-productos territoriales y en tal sentido, el titular del turismo en Cuba Manuel Marrero Cruz ha expresado: "... por producto, se sigue siendo un destino de playa, pero cada vez hay más interés en el turismo cultural, histórico y de naturaleza, que se reparte por lugares como La Habana, Varadero, Jardines del Rey, Holguín y Camagüey."

A partir de los resultados del estudio del ciclo de vida del destino Holguín, realizado en 2015, la dirección del Gobierno y del Ministerio del Turismo en el territorio se propusieron implementar un Programa de desarrollo turístico para el período 2015-2030, encaminado a introducir nuevas ofertas relacionadas con el valor histórico-cultural del destino y potenciar a Gibara como un Municipio Turístico.

La Villa Blanca cuenta con suficientes recursos naturales, culturales e históricos, que pueden facilitar una permanente y creciente afluencia de visitantes a la ciudad capital, pero a pesar de los esfuerzos realizados en tal sentido, es necesario continuar creando las condiciones para ello e incrementar la integración entre los actores municipales y provinciales que intervienen en el proceso de gestión turística. Se requiere de productos que ofrezcan servicios auténticos, diferentes y singulares que faciliten que el turista se inserte y disfrute de la cultura, historia y tradiciones de la ciudad.

Desarrollo

El diseño de productos turísticos con la incorporación de atractivos culturales constituye una oportunidad para diversificar la oferta de cualquier destino, siempre que respondan a las exigencias actuales de la demanda y sean capaces de aportar una experiencia única e inolvidable.

Por otra parte, la evolución del mercado turístico, de los canales (internet) y por supuesto, del propio comportamiento del viajero, han redefinido las reglas de juego y las tendencias en el marketing turístico, que apunta hacia un cambio en la forma en que se configura el producto turístico, no sólo como una mera agrupación de servicios, sino como una oferta integral, dinámica y flexible, que responde a una experiencia demandada por el cliente.

El Marketing Experiencial es una herramienta estratégica que permite construir un vínculo emocional y su objetivo es que exista una conexión emocional entre el producto, su consumo y el consumidor, lo cual contribuirá a la fidelidad de este y a la repetición de compra. Es además el resultado de los cambios producidos en el mercado en los últimos tiempos, en el que se ha pasado de vender productos y servicios a vender experiencias, y son estas, en última instancia, las que van a permitir a las empresas, en un contexto de fuerte competencia, diferenciarse y justificar precios más elevados.

Otra de las novedades de los últimos años en el negocio hotelero es la creación, actualización o rediseño de pequeños establecimientos, casas o edificios con algún tipo de singularidad que, aprovechando las nuevas tendencias del turismo de interior, cultural, de naturaleza o de simple descanso para los que "huyen" de las grandes ciudades, se han constituido en una oferta diferenciada que cada día tiene una mayor demanda, han surgido así los pequeños establecimientos con encanto.

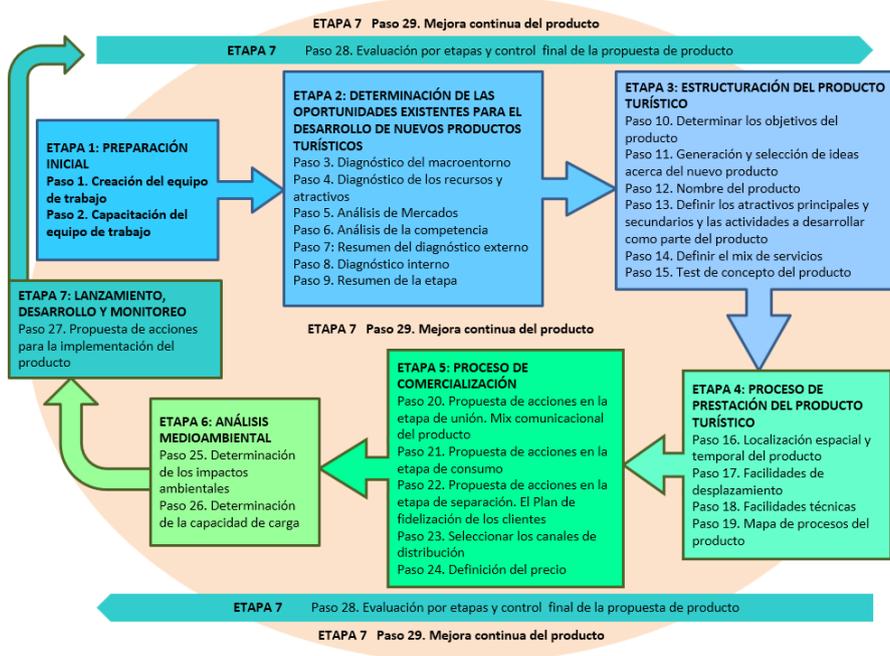
La concepción de los hoteles Encanto en Cuba, se define en el Manual Operativo de Hoteles Encanto del Grupo Cubanacán, y está fundamentada en brindar una oferta diferenciada, en establecimientos singulares, que respondan a las nuevas tendencias del

turismo, sobre todo las referidas a los motivos de viajes, tales como el turismo cultural. Estos hoteles, para que realmente tengan éxito, requieren de una decoración con mobiliario de estilo, ubicarse en zonas céntricas, cercanos a los centros históricos de cada lugar, en edificios con valores históricos, culturales y arquitectónicos.

Mediante un análisis comparativo de las metodologías y procedimientos empleados nacional e internacionalmente para el diseño de productos turísticos, se determinó que presentan un insuficiente nivel de asequibilidad para la enseñanza-aprendizaje de la gestión de dicho proceso, no presentan fases que viabilicen el mismo, teniendo en cuenta el carácter holístico, sistémico y cíclico que debe poseer y no realizan la evaluación de las fases como vía de retroalimentación en la gestión del proceso. De ahí que González Sainz (2012), propusiera un procedimiento para el diseño y desarrollo de productos turísticos que tiene en cuenta las brechas detectadas en el resto de las metodologías y resuelve sus limitaciones. El cual contribuye a que los productos diseñados, mediante una observación permanente del público, el ambiente y la competencia, se adapten constantemente a las expectativas de la clientela, para asegurar su éxito sostenible en el mercado.

Para el desarrollo de la presente investigación, al proceder de González Sainz (2012) se ha incorporado el marketing de experiencias como una herramienta fundamental para diseñar los servicios de un hotel encanto teniendo en cuenta las características de este tipo de instalación, al estar estrechamente vinculado a las emociones y los sentidos, y en correspondencia con las nuevas tendencias turísticas. Dicho proceder comprende seis etapas estructuradas en forma de sistema entre sí y una séptima de evaluación, que está presente en las seis anteriores y de forma general, para un total de 29 pasos (**figura 1**).

Figura 1: Procedimiento para el diseño y desarrollo de productos hoteleros con encanto



Fuente: Elaboración propia

Teniendo en cuenta la existencia de un mercado atractivo al cual dirigir la oferta, con vistas a ocupar un buen posicionamiento frente a la competencia, se partió de diagnosticar la situación actual de Gibara como destino turístico, determinando las oportunidades para el desarrollo de un producto pertinente, competitivo y sostenible.

Las potencialidades que avalan a Gibara y su entorno como destino turístico se concentran en una gran variedad de recursos turísticos, que se encuentran ubicados en cuatro espacios: litoral, urbano, natural y rural; en cada uno de los cuales se dispone de variados atractivos naturales y socio-culturales asociados a las temáticas de turismo náutico, turismo urbano, turismo de naturaleza y turismo rural, a los que se les unen las modalidades de turismo de sol y playa y el turismo de salud. La oferta turística de Gibara tiene como eje central los valores tradicionales y del patrimonio de la localidad, la cual representa uno de los lugares de mayor atracción para la aplicación de un modelo que permita fomentar el desarrollo de productos turísticos locales, debido a sus espacios naturales, patrimoniales e históricos-culturales.

Se realiza el inventario de los mencionados recursos y la evaluación del potencial de los de interés turístico para determinar sus posibilidades de explotación con estos fines, luego se evalúa el índice de atractividad del destino, obteniendo un valor de 12,5 que significa un índice de atractividad medio; por lo que se puede apreciar que el producto turístico en Gibara presenta una situación favorable considerando los atractivos históricos-culturales de que dispone.



Seguidamente se procede a estructurar el producto hotel E *Plaza Colón* que tiene como eje el disfrute de una oferta de alojamiento con encanto que incorpora experiencias auténticas a través de la realización de actividades culturales y recreativas vinculadas con la historia y costumbres de la localidad, donde la música juega un papel protagónico, por cuanto a través de la tematización de las habitaciones, la decoración y ambientación del hotel, el mismo está dedicado al cuarteto cubano *Los Zafiros*, y a quien fuera su director musical, gibareño además, el gran músico y guitarrista Manuel Galbán, miembro del *Buena Vista Social Club* y Premio *Grammy*.

El subsistema de alojamiento contará con 14 habitaciones, tres matrimoniales y 11 dobles. Se propone tematizar las matrimoniales y tres de las dobles en homenaje a los integrantes fundadores de *Los Zafiros*: Néstor Mili Bustillo, Leoncio Morúa (Kike), Ignacio Elejalde, Eduardo Elio Hernández (El Chino), Miguel Cancio (Miguelito) y Manuel Galbán (director musical). Para ello la ambientación y decoración de las habitaciones debe incorporar fotografías de los artistas y fragmentos de las letras de las canciones del grupo y poner a disposición de los clientes material informativo sobre estos.

Como parte del servicio de alojamiento el hotel contará con área de vestíbulo, en la que el turista podrá disfrutar de la música de *Los Zafiros* utilizando un tocadiscos como

elemento diferenciador, y se incluirá como parte de la decoración fotos de los integrantes del grupo y de la historia del entorno del hotel.

Se propone, que el hotel cuente con un Lobby bar situado entre la zona de acceso a la recepción y el patio interior, de forma que pueda prestar servicio a las dos áreas. Este ofertará bebidas nacionales e internacionales, una amplia carta de vinos, tabacos y cigarrillos, y se especializará además en variedades de café. Se propone que el bar se llame *Zafiros*, y crear un coctel que lleve el mismo nombre. Así mismo, se propone crear cercana al patio interior, la Taberna *Manuel Galbán*, dedicada al gíbareño que incluirá bebidas y comida ligera a base de mariscos con platos tradicionales de la localidad. Su ambientación contendrá fotografías de Manuel Galbán, fragmentos de canciones de *Los Zafiros*, así como fotos del artista con miembros del *Buena Vista Social Club*. Se escuchará música grabada de ambos grupos, así como música tradicional cubana en vivo con artistas de la provincia.

En correspondencia con las características del hotel, ha sido pensada la propuesta recreativa del mismo, que propone un programa recreativo-cultural típico para días de semana, fin de semana y días festivos. En el patio interior se creará un área multipropósito que permita la lectura, contemplar la TV, escuchar música cubana, y el uso de determinados juegos de mesas (billar, futbolito, dianas). El mismo se llamará *Cuatro voces y una guitarra*, nombre con el cual se le conocía a *Los Zafiros*. Se ofrecerá la presentación de agrupaciones de pequeño formato, solistas de la localidad, y ocasionalmente, del país. Para el caso de la música cubana grabada, debe priorizarse la interpretada por el cuarteto, el *Buena Vista Social Club*, y la de grupos vocales actuales como Vocal *Sampling* y *Vocalité*, continuadores de este tipo de formato. Se propone además incluir en la programación recreativa la exhibición y compra de artesanía tradicional local, y en dependencia del ciclo de estancia del cliente, la proyección de la película cubana *Zafiros: Locura Azul*. El patio interior será el escenario perfecto para coordinar con los organizadores de los diferentes eventos que se realicen en la ciudad, el desarrollo de actividades que formen parte del programa de los mismos, como es el caso del Festival Internacional de Cine de Gibara.

En busca de explotar al máximo las actividades que generan experiencias memorables y aprovechando su ubicación geográfica, el hotel promoverá a través del buró de información, la visita de los clientes a los museos y otros sitios de interés de la ciudad que destaquen por sus valores tradicionales y del patrimonio, constituyendo atractivos íconos que la identifican, los cuales podrán reflejarse de forma gráfica, en postales diseñadas al efecto que recojan una buena parte de las imágenes de los mencionados atractivos, las cuales pueden ser empleadas además como parte de las acciones del Plan de Fidelización de clientes. También se diseñarán postales con la imagen de los integrantes del grupo *Los Zafiros* y fragmentos de la letra de sus canciones más conocidas. Se podrá incorporar además dentro de las acciones, la venta y obsequio de CDs con dicha música y DVD con la película *Zafiros, locura azul*.

Se coordinarán como complemento de la oferta de la instalación, múltiples opciones relacionadas con la historia y tradiciones de la ciudad, incluidos sus eventos, así como, con el resto de las instalaciones del turismo existentes en la misma. En el caso de las

clases de artesanía en la Casa del Artesano, el turista podrá crear objetos sencillos que se llevará como recuerdo de la experiencia vivida.

Se venderán dos tipos de souvenir que identifiquen a la instalación, ambos serán trabajados en madera, en forma de guitarra, llevarán tallado el nombre de *Los Zafiros* y la frase identificativa de este grupo vocal (*Cuatro voces y una guitarra*), además del nombre del hotel. El primero consistirá en un ornamento para colgante o llavero, y el segundo será un adorno para mesa, escritorios u otros muebles. A personalidades importantes o clientes VIP dichos souvenirs se les obsequiarán.

Igualmente se propone realizar las gestiones necesarias con la Compañía Turística Habaguanex para crear y producir un aroma propio para el hotel.

Conclusiones

- El diseño de productos turísticos con la incorporación de atractivos culturales constituye una oportunidad para diversificar la oferta de cualquier destino, siempre que respondan a las exigencias actuales de la demanda y sean capaces de aportar una experiencia única e inolvidable.
- Fueron analizadas trece metodologías y procedimientos para el diseño de productos turísticos, pero al identificar que aún existen insuficiencias para una correcta gestión de este proceso, se decidió adecuar el procedimiento para el diseño y desarrollo de productos turísticos (González, 2012) a las características específicas de los productos hoteleros con encanto y al marketing de experiencias.
- Se elaboró una propuesta de diseño y explotación del producto turístico Hotel Encanto Plaza Colón, que se destaca por la calidad de sus atractivos, y de las actividades recreativas y culturales, que responden a los intereses del público objetivo seleccionado.

Referencias Bibliográficas

- Clemente Tamayo, O. (2008) Diagnóstico de los atractivos turísticos de la Ciudad Colonial de Gibara.
- Festival Internacional de Cine Pobre. Disponible: <http://www.ecured.cu>. Consultado: 23 de Enero 2017
- Franco Martín, Y. (2013) Propuesta del producto turístico cultural Snack Bar La Loja en Gibara.
- González Sainz, Y. (2012) Propuesta de diseño del producto turístico Centro Recreativo Cultural El Siglo XX en Gibara.
- Informe Comercial del MINTUR al CDT del 2015 y 2016
- Manual operativo de los hoteles encanto perteneciente al Grupo Cubanacán
- Política de desarrollo del destino Holguín hasta el 2030. Delegación del MINTUR en Holguín
- Ricardo Rodríguez, R. J. (2011) Programa de desarrollo de Gibara como municipio turístico.

Para citar el artículo indexado.

González Y., Cardet E. & Palao R. (2019). Hotel Plaza Colón, diferenciador de la oferta turística de Gibara. *Revista electrónica Explorador Digital* 3(1), 23-31. Recuperado desde:

<http://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/exploradordigital/article/view/343/755>



El artículo que se publica es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Explorador Digital**.

El artículo queda en propiedad de la revista y, por tanto, su publicación parcial y/o total en otro medio tiene que ser autorizado por el director o editor de la **Revista Explorador Digital**.



Recibido: 05-10-2018 / Revisado: 07-11-2018 / Aceptado: 11-12-2018/ Publicado: 01-01-2019

DOI: <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v3i1.344>



Pecio buceo teseus, producto patrimonial subacuático en el destino Holguín

Pecio buceo teseus, underwater heritage product in Holguin destination.

Lic. Yordanis Gálvez Tamayo,⁵ MsC. Evelina Cardet Fernández ⁶ & MsC. Rosa Palao Fuentes⁷

Resumen.

La actividad turística en Cuba hoy, deberá tener un crecimiento acelerado que garantice la sostenibilidad y dinamice la economía, incrementando de manera sostenida los ingresos y las utilidades, para ello, entre otras cosas, se continuará incrementando la competitividad del país en los mercados turísticos, a partir, principalmente, de elevar la calidad de los servicios con una adecuada relación calidad/precio y diversificando las ofertas, en tal sentido se puede apostar entre otras modalidades al desarrollo del turismo náutico. Entre los atractivos naturales del destino Holguín, que propician la práctica de deportes y excursiones náuticas, destacan las hermosas barreras coralinas de su litoral, en las cuales se puede disfrutar, según especialistas, del mejor buceo de paredes del país. Aunque existen ofertas a través de las cuales el visitante puede acceder al disfrute de fondos marinos de una riqueza única en el centro del Caribe, cada día el mercado actual exige algo más de aventura y productos novedosos, razón por la cual se desarrolló la presente investigación con el objetivo de diseñar el producto turístico Pecio Buceo Teseus para contribuir a la diversificación de la oferta del destino desde el Centro de Buceo Eagle Ray en Guardalavaca. Para alcanzar el objetivo propuesto se combinaron diferentes métodos y herramientas de investigación, entre las que se destacan la recolección y análisis de información, entrevistas, encuestas, observación y consulta a especialistas.

Palabras claves: Turismo náutico, pecio buceo teseus.

Abstract.

Tourism activity in Cuba today, should have an accelerated growth that guarantees sustainability and boosts the economy, steadily increasing revenues and profits, for this, among other things, will continue to increase the country's competitiveness in tourism markets, from, mainly, to raise the quality of the services with an adequate quality/price ratio and diversifying the offers, in this sense you can bet among other modalities on the

⁵ Sucursal Marlin Guardalavaca, Cuba, yordanis@nauta.cu

⁶ Universidad de Holguín, Cuba, evelina@uho.edu.cu

⁷ Universidad de Holguín, Cuba, rpalaof@uho.edu.cu

development of nautical tourism . Among the natural attractions of Holguin destination, which encourage the practice of sports and nautical excursions, highlight the beautiful coral reefs of its coast, which can be enjoyed, according to specialists, the best diving of the country's walls. Although there are offers through which the visitor can access the enjoyment of marine resources of a unique wealth in the center of the Caribbean, every day the current market demands something more adventure and innovative products, which is why this research was developed with the objective of designing the tourist product wreck diving teseus to contribute to the diversification of the offer of the destination from the Eagle Ray Diving Center in Guardalavaca. To achieve the proposed objective, different research methods and tools were combined, among which the collection and analysis of information, interviews, surveys, observation and consultation of specialists stand out.

Keywords: Nautical tourism, wreck diving teseus.

Introducción.

El turismo se ha consolidado como una actividad multidisciplinaria a nivel mundial que contribuye al desarrollo económico, social y cultural de los pueblos, este junto al ocio y la cultura conforman la gran industria del futuro. En el turismo del siglo XXI la oferta de viajes turísticos se orienta hacia una mayor participación del turista en las culturas locales, este resulta cada vez más experto, conocedor y exigente, deseoso de poseer experiencias enriquecedoras del destino visitado. En consecuencia, es una necesidad social emergente la calidad y sostenibilidad del turismo, lo que obliga a los destinos, a ofertar productos pertinentes, competitivos y sostenibles, capaces de aportar una experiencia única e inolvidable.

Pues para que un lugar pueda participar en el mercado turístico y atraer el mayor número de visitantes, las características de su oferta turística deben ser únicas, muy especiales o suficientemente atractivas para diferenciarse o destacarse sobre otros destinos, en síntesis hay que garantizar diferenciación, diversificación y singularidad.

El turismo del siglo XXI desarrolla su actividad en un entorno económico globalizado, de gran incertidumbre y profundamente cambiante, en el que se vislumbran nuevas tendencias y retos que los destinos han de ir abordando para consolidar, al menos, los niveles de competitividad alcanzados, y mantener un sector turístico que en los últimos años experimentó un importante crecimiento.

Según el informe anual de la Organización Mundial del Turismo (OMT), en 2016 el número de turistas a nivel mundial se incrementó en un 4%, el continente americano "consolidó los sólidos resultados registrados en los dos años anteriores", para un incremento del número de turistas del 4,3%, por encima de la media mundial. Cuba alcanzó cuatro millones de turistas en 2016, cifra que representa un alza de 13% frente a 2015. Holguín, uno de los principales destinos turísticos de Cuba, durante 2016 experimentó un 0,7% de crecimiento respecto al año anterior.

En este escenario, el sector del turismo está obligado a diseñar productos, destinos y modalidades que satisfagan las necesidades de los clientes actuales cada vez más conocedores y exigentes, que en el caso del destino Holguín se caracterizan por altos niveles de repitencia.

Los mares de Cuba propician el sitio ideal para aquellos que aman el descanso activo. Son sus aguas tranquilas y transparentes con poco oleaje la mayor parte del año, en un clima agradablemente cálido, con elevada seguridad marítima y la tradicional hospitalidad de la gente de costas, capaces de garantizar excelentes jornadas de navegación y vida a bordo, seafaris y paseos en escenarios marinos protegidos por extensos arrecifes, ensenadas, caletas y paisajes naturales de asombrosa belleza. Además de los atributos naturales, las apreciables huellas de su historia añaden peculiaridad al destino pues se calcula que más de un millar de barcos se han hundido en las aguas de la jurisdicción cubana, entre embarcaciones de piratas y carabelas, cuyos tripulantes expoliaban los tesoros del Nuevo Mundo. Quizás, por esta razón muchos expertos llaman al litoral cubano Paraíso de la Arqueología Subacuática.

El destino Costa Norte Oriental con sus principales balnearios enmarcados en la provincia de Holguín se identifica por ofrecer un producto de sol y playa; modalidad que es y será el principal atractivo para los visitantes, pero no el único. Por ello se ha estado promocionando como un abanico de posibilidades, entre cuyos principales atractivos se destacan las hermosas barreras coralinas del litoral, en las que se puede disfrutar, según especialistas, del mejor buceo de paredes del país, lo cual convierte al destino en una zona ideal para el desarrollo de dicha actividad.

Desde el Centro de Buceo *Eagle Ray* perteneciente a la UEB Marlin Guardalavaca que se subordina a la OSDE Cubasol, el visitante puede acceder al disfrute de fondos marinos de una riqueza única en el centro del Caribe. Las excelentes condiciones en cuanto a temperatura y visibilidad del agua acompañado de la alta profesionalidad de sus instructores hacen del lugar un sitio muy visitado por los amantes de la actividad subacuática, el cual dispone de arrecifes coralinos, paredes verticales, pequeñas cuevas y botes hundidos así como un atractivo parque militar subacuático.

El mercado actual exige algo más de aventura y productos novedosos, por lo que resulta necesario ofrecer nuevos productos en alguna de las modalidades de buceo que se desarrolle en un escenario diferente y resulte atractivo a las nuevas demandas, aprovechando las potencialidades de los recursos naturales de su entorno.

Desarrollo

La creación de servicios y productos turísticos parte de la necesidad que tiene el ser humano de esparcimiento y disfrute de su tiempo libre, por lo que presenta un área de oportunidad para las empresas de ofertar diversas alternativas entre las cuales se rescaten recursos naturales, históricos, valores culturales y nuevas opciones recreativas.

Al revisar el tratamiento dado al diseño y desarrollo de nuevos productos, se constata que algunos autores extranjeros y cubanos, refieren que es un proceso que supone la aplicación de una metodología que indica la realización de diferentes pasos. Entre los autores consultados, destaca la propuesta de González Sainz (2012), la cual contribuye a que los productos diseñados, mediante una observación permanente del público, el ambiente y la competencia, se adapten constantemente a las expectativas de la clientela, para asegurar su éxito sostenible en el mercado. Dicho proceder comprende siete etapas estructuradas en forma de sistema y una octava etapa de evaluación, que está presente en las siete anteriores y de forma general.

Para el desarrollo de la presente investigación, se ha empleado el procedimiento propuesto por González Sainz (2012), adecuándolo a las características de los productos náuticos, particularmente el buceo, para lo que se incorporó un paso más a la etapa de implementación: Acciones para la instrucción a clientes.

Para el diseño de un nuevo producto turístico, se deben tener en cuenta un grupo de factores tales como: la existencia de un mercado atractivo al cual estará dirigida la oferta, el posicionamiento que va a ocupar dicho producto frente a la competencia, sin olvidar la situación existente en el entorno externo e interno. Por lo antes expuesto, la presente etapa tiene como objetivo la realización de un diagnóstico que incluya el análisis de la situación actual del mercado turístico y de la actividad náutica en Holguín, para así determinar si existen oportunidades para que el producto turístico que se diseña sea pertinente, competitivo y sostenible.

El análisis de los mercados comprende a visitantes extranjeros y a extranjeros residentes, así como, se propone al mercado interno como mercado potencial. El de los competidores por su parte, se orienta en tres direcciones: Cuba como destino de buceo en la región del Caribe, el destino Holguín en el territorio nacional y el propio destino holguinero.

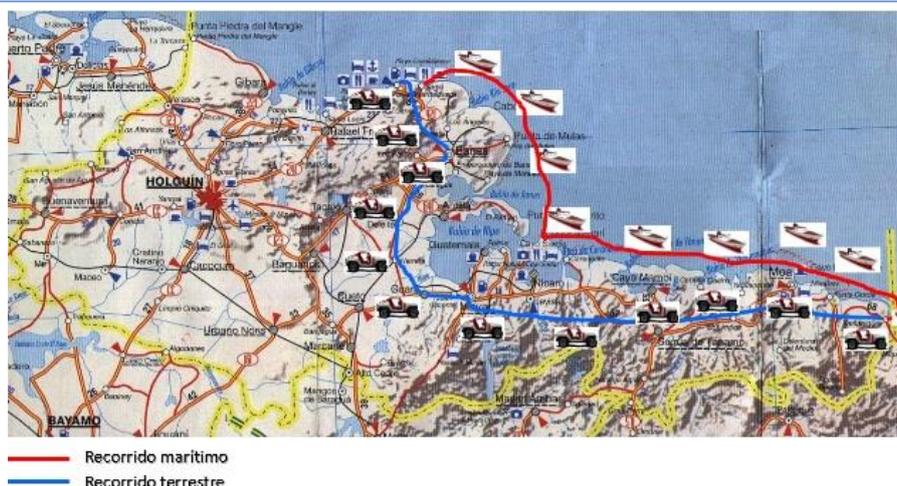
Para el diagnóstico interno se analizó la organización donde se gestionará el nuevo producto, la UEB Marlin Guardalavaca, perteneciente a la OSDE Cubasol, con el objetivo de determinar los factores claves que inciden en el desarrollo exitoso del mismo y que pueden ser manejados por ella.

Como cierre de la etapa, para comparar los resultados obtenidos en los diagnósticos externo e interno y determinar las estrategias a seguir con el propósito de lograr el éxito del nuevo producto, se procedió a la ubicación del mismo en el cuadrante V de la Matriz Interna-Externa, por lo que se recomendó seguir estrategias de resistencia en las que se deben usar las fortalezas internas con el objetivo de aprovechar las oportunidades del entorno.

Luego del análisis de los resultados alcanzados en el diagnóstico, se pasó a concebir y diseñar el producto turístico *Pecio Buceo Teseus*, el cual centrará su propósito en aprovechar y explotar al máximo los atractivos naturales cuya exclusividad y distinción harán del producto una opción única y diferente capaz de satisfacer a los más exigentes clientes.

El producto *Pecio Buceo Teseus*, permitirá disfrutar de inmersiones subacuáticas en uno de los pecios de mayor atractivo turístico recientemente descubierto que pudiera describirse como uno de los más grandes, mejor conservados y con más vida marina existentes en el litoral norte oriental y en Cuba. Bucear en este carguero norteamericano que naufragó aproximadamente a fines de la década de 1940, según locales de la zona, resulta una experiencia de valor único, su autenticidad se vincula al deleite de los encantos de la geografía submarina de arrecifes coralinos y la características propias del barco hundido.

Figura 1: Mapa del recorrido hasta la Bahía de Yamanigüey



Fuente: Elaboración propia

En correspondencia con el concepto de producto definido, se proponen tres variantes para desarrollar el itinerario:

- Coordinado con Campismo, se trasladará en ómnibus o camiones, a los clientes hospedados en la Base *Villa Cromita* en Moa, hasta la bahía de Yamanigüey, luego en una lancha se llevarán hasta el lugar de la inmersión, para realizar dos inmersiones con un tiempo de superficie intermedio de 40 minutos y luego regresar a la Villa
- Los clientes de los hoteles de los polos Guardalavaca, Esmeralda y Pesquero, se trasladarán en ómnibus o jeeps safaris, hasta la bahía de Yamanigüey y de aquí como en el caso anterior, hasta el lugar de la inmersión, realizando de igual forma dos inmersiones con un tiempo de superficie intermedio de 40 minutos. Luego recibirán servicios de restauración en el Campismo *Villa Cromita* y regreso a los hoteles
- Los clientes de los hoteles de los polos Guardalavaca, Esmeralda y Pesquero, el primer día, se trasladarán en un barco vida a bordo, desde la Marina Sama en Guardalavaca o desde el muelle de Marlin localizado en Antilla, navegando por toda la costa norte del territorio hasta Cayo *Saetia*, donde pernoctarán para disfrutar de la variada oferta de la instalación. El segundo día, saldrán en la misma embarcación, hasta el lugar de la inmersión en la bahía de Yamanigüey y de aquí continúa como en el caso anterior hasta el almuerzo, luego del cual regresan.

El pecio teseus consiste en un carguero norteamericano de 200 metros de eslora, 20 metros de manga y 15 metros de alto aproximadamente. El mismo transportaba cromo hacia Francia en el momento del naufragio. En la actualidad el barco está dividido en 2 partes debido a la colisión y al embate del océano, sin embargo se encuentra en buen estado de conservación, pues sus partes muestran muchos de los elementos que poseía el barco originalmente al hundirse y que hoy conserva para mostrar a los clientes que lo visiten como luminarias, escaleras, propelas, entre otros.

El sitio donde se realiza la inmersión por su parte, se encuentra a una profundidad máxima de 40 metros, el pecio está entre 19 y 38 metros bajo las aguas del Océano Atlántico, justo en la bahía de Yamanigüey, ubicada en la entrada del Parque *Alejandro de Humbolt*, uno

de los sitios de mayor atractivo natural en la parte oriental del territorio, cerca de la ciudad de Moa. La calidad de los arrecifes coralinos del lugar es medianamente buena, sin embargo el coral que ha crecido en el metal del barco formando una inmensa colonia de diferentes corales y esponjas, le dan al pecio una singularidad única dando vida además a decenas de especies de peces tropicales de pequeño y gran tamaño.

El acceso al producto asegura al turista, el disfrute de variados atractivos pues el entorno se caracteriza fundamentalmente por valores naturales espectaculares y algunos únicos en el país, entre los que destacan: La propia bahía de Yamanigüey, Parque Nacional *Alejandro de Humbolt*, ciudad minera de Moa, Base de Campismo *Villa Cromita* y *Villa Cayo Saetía*.



Además como parte de la oferta, se venderá un souvenir que identifique el producto, un llavero, consistente en un barco con su ancla y el nombre del producto grabado. A personalidades importantes o clientes VIP dicho souvenir se le obsequiará.

Para dar a conocer el producto y motivar su compra por parte de los clientes potenciales se debe divulgar la información que despierte el interés por el mismo, para propiciar una imagen favorable, entre las actividades a realizar, se propone: Ejecución de una campaña publicitaria a través de las diferentes fuentes de comunicación (Internet, periódicos locales y nacionales, radio, televisión, etc.), inclusión del producto en guías, afiches, folletos y catálogo del destino y ubicación en el aeropuerto *Frank País*, en los mostradores de ventas en los hoteles y en las oficinas de Infotur de sueltos que comuniquen los atractivos del producto:

Figura 2: Suelto para comunicar los atractivos del producto

PECIO BUCEO TESEUS



Disfrute de inmersiones subacuáticas en uno de los pecios de mayor atractivo turístico que haya sido: Un carguero norteamericano que naufragó aproximadamente a fines de la década de 1940, muy bien conservado y con una vida marina espectacular pues la colonia de diferentes corales y esponjas que lo cubren, dan vida además a decenas de especies de peces tropicales de pequeño y gran tamaño, confiriendo al pecio una singularidad única.

La autenticidad de esta experiencia, se vincula al debate de los encantos de la geografía submarina de arrecifes coralinos, aprovéchela! que nunca la olvidará.

MARIN
Turismo Marino
Guardalavaca – Cuba

Fuente: Elaboración propia

El buceo recreativo, es una actividad segura, pero que presenta riesgos específicos que exigen conocimiento y responsabilidad por parte de sus practicantes. Una preparación adecuada, la familiaridad con el equipo empleado, el conocimiento y aplicación de las medidas de seguridad, un mínimo de conocimientos técnicos y fisiológicos, y el respeto por los organismos del medio acuático, son las condiciones mínimas para realizar satisfactoriamente esta actividad.

Considerando lo anterior y debido al riesgo y al nivel de preparación requerido por los clientes del buceo a profundidad, como antes se planteó, se decidió incorporar la instrucción a clientes al procedimiento para el diseño del producto que se concibe.

Antes de comenzar la inmersión, el instructor a cargo de la misma se encargará de dar a los clientes toda la información sobre el buceo que se va a realizar, tanto de seguridad

como las características del sitio de buceo. Dicha inmersión se realiza en parejas donde cada buzo chequea su equipamiento y el de su compañero, se desciende por la cuerda del ancla y en todo momento se sigue el recorrido del instructor, los grupos van a depender de la cantidad de clientes e instructores, no se debe estar a más profundidad que el instructor, no se deben tocar las especies marinas como peces y corales, tener especial cuidado con las partes metálicas del barco que pudieran ocasionar lesiones, si es posible no se realizan paradas de descompresión solo de seguridad, la duración del buceo va a ser de 45 minutos máximo en dependencia de las habilidades de los buceadores.

Conclusiones

- El diseño de productos turísticos aprovechando los recursos naturales subacuáticos del entorno representa una oportunidad para diversificar la oferta de cualquier destino, especialmente si responden a las exigencias actuales del mercado y aseguran al cliente una experiencia de valor único y auténtico, vinculada al deleite de los encantos de la geografía submarina
- La propuesta del producto diseñado resultó evaluada como pertinente por los especialistas de alta competencia consultados, quienes consideran que la misma cubre los intereses y preferencias de los mercados seleccionados.
- Se elaboró una propuesta de diseño y comercialización del producto turístico Pocio Buceo Teseus que contribuirá a la diversificación de la oferta de productos náuticos del destino Holguín al aprovechar las potencialidades de los recursos naturales subacuáticos de su entorno.

Referencias Bibliográficas

- Ayala Castro, H. y Martín Fernández, R. (1999) Curso internacional de verano 1996: Los desafíos del marketing turístico. Universidad de La Habana, Gestión Hotelera y Turismo
- González Ferrer, Jorge Ramón. (2007). Conceptualización del producto turístico: Contrapunteo entre el viaje y los bienes y servicios.
- González Sainz, Yaumara. (2012). Propuesta de diseño del producto turístico Centro Recreativo Cultural El Siglo XX en Gibara. Universidad de Holguín.
- Desarrollo de Productos Turísticos. Maestría en Gestión Turística. Universidad de Holguín, Centro de Estudios Turísticos
- Kotler; et al (2004) Marketing para turismo. Tercera Edición, Pearson Educación, S.A., Madrid.
- Palao Fuentes, Rosa. (2012). Procedimiento para el diseño de productos turísticos. Escuela de Formación y Capacitación para el Turismo. Holguín.

Para citar el artículo indexado.

Gálvez Y., Cardet E. & Palao R. (2019). Pecio buceo teseus, producto patrimonial subacuático en el destino Holguín. *Revista electrónica Explorador Digital* 3(1), 32-39. Recuperado desde:

<http://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/exploradordigital/article/view/344/756>



El artículo que se publica es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Explorador Digital**.

El artículo queda en propiedad de la revista y, por tanto, su publicación parcial y/o total en otro medio tiene que ser autorizado por el director o editor de la **Revista Explorador Digital**.



Recibido: 11-10-2018 / Revisado: 09-11-2018 / Aceptado: 15-12-2018/ Publicado: 01-01-2019

DOI: <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v3i1.345>



La internacionalización de la Educación Superior: experiencias de los servicios académicos de la Facultad Turismo en Angola. Logros y retos.

The internationalization of Higher Education: experiences of the academic services of the Faculty of Tourism in Angola. Achievements and challenges.

MSc. Yanela González González ⁸

Resumen.

Luego de varias reuniones de trabajo y la nueva creación del ministerio de Enseñanza Superior en el 2012, comenzó a coordinarse un plan de acciones que incluían 12 carreras con el plan cubano, para la impartición de clases en Angola, por profesores cubanos. Una de esas carreras fue la de la Licenciatura de turismo, dando respuesta a una necesidad de formación de recursos humanos en esta área. Se contó con la experticia de profesores en el sector, quienes dedicaron su obra para elaborar planes de estudios, organización escolar, adaptaciones al territorio, representando a la dirección del país en este empeño.

Con este trabajo proponemos un acercamiento general a los antecedentes de esta colaboración, acciones gubernamentales y resultados potenciales desde la investigación científica de manera general y desde la internacionalización de la educación superior.

Palabras claves: solidaridad, turismo, internacionalización, educación superior, colaboración, investigación.

Abstract.

After several work meetings and the new election of the minister of higher education in 2012, a plan of actions that included 12 careers with the Cuban plan began to be coordinated to teach in Angola by Cuban professors. One of those careers was that of the tourism degree, responding to a need for training of human resources in this area. It was counted on the expertise of professors in the sector, who dedicated their work to elaborate plans of studies, scholastic organization, adaptations to the territory, representing to the direction of the country in this endeavor. With this work we propose a general approach to the background of this collaboration, government actions and potential results from scientific research in general.

⁸ Universidad de La Habana, Facultad de Turismo. La Habana, Cuba. ygg2180@gmail.com
yanela.gonzalez@ftur.uh.cu

Keywords: solidarity, tourism, international, high education, colaboration, resource.

Introducción

Para la celebración de las elecciones en Angola en agosto de 2012, se crearon las bases para la apertura del Ministerio de Enseñanza Superior, separándose de la labor de Ciencia y Tecnología. Para febrero de 2013, ya participaba en el Congreso “Pedagogía 2013”, el Sr. Adao do Nascimento, recién electo Ministro, acompañado de una amplia delegación. Como resultado de esta visita de intercambios y análisis, se firmaron las Memorias de trabajo entre ambos Ministerios, que devino en la ejecución de un amplio y ambicioso Plan de Acciones que contempla los servicios Académicos, la movilidad de estudiantes y profesores, asesorías en la creación de carreras, Centros de Investigaciones y la continuación del envío de profesores cubanos para la impartición de la docencia.

Para entender la tarea que asumieron los profesores cubanos en la creación de estas nuevas carreras, se tuvo en cuenta que la República de Angola está situada en África Austral, ocupa un área de 1.246.700 km² cuya población estimada es de 14.602.002 habitantes, en 2002.

Es un país plurilingüístico, donde el Portugués es la lengua oficial de comunicación entre los angolanos.

La República de Angola, un vasto país, poblado, estuvo colonizada desde 1482 por los portugueses. El 11 de noviembre de 1975, obtuvieron la independencia.

Haciendo un poco de historia, Portugal no logró dominar todo el territorio desde los primeros contactos, hicieron falta siglos para que lograra imponer su dominio político y económico a todo el pueblo. En este país siempre hubo intereses de otras potencias occidentales, asociados del poder colonial, como Gran Bretaña, con importantes inversiones, los EUA, con crecientes intereses en la economía y ansiando dominar la posición estratégica de Angola. Por lo tanto fue un reto que asumieron a pesar de la lejanía, las diferencias culturales, la implementación de planes de estudios de carreras como la de Licenciatura en Turismo.

Para adentrarnos en el tema de la Internacionalización de la Educación Superior en este país debemos partir de una idea: no encontramos en África un único país que no mantenga relaciones preferenciales con su antigua metrópoli, incluso por la absorción de los valores culturales inevitable en un régimen de tipo colonial. Y más, las formas de explotación no terminaron, como consecuencia, no terminaron tampoco las formas de discriminación racial, más o menos acentuadas. Es que, en estos casos la liberación todavía no es completa. Al terminar la guerra, muchos jóvenes fueron repatriados, la mayoría con nivel superior y para lograr la especialización, maestrías y doctorados, quienes les ofrecían mejores eran universidades portuguesas, evidenciándose aún los intereses de la ex - colonia.

El líder angolano A. Neto expresó en una conferencia: ... “ lucha del pueblo por el poder político, por la independencia económica , por el restablecimiento de la vida cultural, por la desalineación, por las relaciones con todos los pueblos, en una base de igualdad y de

fraternidad, tales son los objetivos de nuestra lucha. Y Cuba desde el principio cumplió con esta base fundamental para lograr la independencia nacional, pues desde el comienzo apoyó para alcanzar la liberación de este país. Asimismo constituyó la primera acción para la enseñanza de las futuras generaciones en tiempo de guerra. Ambos gobiernos creyeron necesario preparar ideológicamente desde el punto de vista de la defensa de la soberanía nacional y en post de su desarrollo.

Es por ello que cuando hablamos de la Internacionalización de la Educación Superior para abordarlo desde la arista de la cooperación internacional entre Angola y Cuba, partimos de la siguiente idea: es el proceso de integrar una dimensión internacional, intercultural y global en la docencia, la investigación y el servicio y la extensión de la Educación Superior. Con el objetivo de mejorar su calidad y elevar el nivel académico de los programas de Educación superior y de los profesores y estudiantes que participan en ellos.

Desarrollo.

Desde el siglo pasado la internacionalización de la Educación Superior se potenció y se desarrolló a través de una creciente cooperación internacional favorecida desde los años 90 del siglo XX por el incremento de la internet, de las tecnologías de información y comunicación, al igual que la emergencia de espacios virtuales. En la última década la internacionalización de la Educación Superior ha tenido una enorme expansión. Los intercambios de estudiantes y profesores en el ámbito de la formación, la docencia y la investigación han implicado una renovación, ampliación y consolidación de la cooperación internacional entre las universidades.

Ya lo auguraba, António Agostinho Neto líder revolucionario de la República de Angola, fundador del MPLA, que condujo a su pueblo a la independencia y fue el primer presidente de este país. En uno de los discursos pronunciados por él en universidades africanas dijo: los lazos históricos que vinculan nuestros pueblos a los otros pueblos del mundo se van a estrechar cada vez más, puesto que no puede haber otra tendencia sobre la tierra. El aislamiento es imposible, y es contrario a la idea del progreso técnico, cultural y político.⁹

Hay que reflexionar sobre los valores que deben fundar la misión universitaria para no sucumbir a la mercantilización de la Educación Superior. La globalización está cuestionando el principal valor de la Universidad: su servicio al bien común y al conjunto de la sociedad.

Con respecto al servilismo mercantil que podía sumir a los países africanos dijo: ... el problema que se nos plantea en este momento es cómo transformar las relaciones injustas, generalmente de subordinación política y económica, con otros países y pueblos del mundo, sin que esa transformación se haga en perjuicio del progreso social que necesariamente debe estar inoculado en la acción por la libertad, y sin que el comportamiento del hombre sea el de quien sale de una forma de discriminación para caer

⁹ Conferencia en la Universidad de Dar es Salaam, Tanzania, el 7 de febrero de 1974, pág 7-8.

en otra forma tan negativa como la primera, como pura inversión de los factores intervinientes.¹⁰

Es importante diferenciar entre internacionalización y transnacionalización de la Educación Superior. La interacción está fundada en el valor del conocimiento y de la formación y se refiere a las diversas formas de cooperación entre instituciones de Educación Superior (IES), investigadores, profesores, estudiantes. La transnacionalización, en cambio, tiene como principios esenciales la competitividad y el ánimo de lucro.

Si bien las tecnologías de la información desempeñan un importante papel en la constitución de redes de universidades a escala mundial y esto ha hecho posible “internacionalizar los programas de estudio, también es cierto que la interacción tiene aspectos preocupantes, pues cuando los estudiantes, una vez obtenido el diploma, no regresan a su país, esto contribuye a la “fuga de cerebros” y a una transferencia de reservas tecnológicas.¹¹

Apertura de la carrera de licenciatura en turismo. Apuntes sobre cooperación Internacional.

Sobre estas bases se priorizó el envío de profesores para la apertura de la carrera de Turismo en la República de Angola. A través de ANTEX se envió un plan de estudio que tuviera las características esenciales de este sector en Angola, pues se previó una colaboración en la formación para posibles intercambios, colaboración y el incremento de profesores cubanos contratados con esta finalidad.

Todos los elementos antes tratados que reflejan las últimas tendencias, han estado presente en las intenciones de ambos gobiernos para formar recursos humanos más capaces, integrales, revolucionarios y comprometidos con la educación universitaria de las futuras generaciones.

Partimos del criterio que la cooperación internacional no es más que: en su acepción más general, a los esfuerzos de colaboración entre 2 o más países para abordar una problemática que afecte a uno de ellos o a varios, o para afrontar temas de interés común. En una definición más colindante, el término cooperación internacional, se refiere a lo que se conoce como Ayuda Oficial al Desarrollo-AOD-¹². De acuerdo con el Committee for Development (OECD), la AOD debe cumplir 3 requisitos fundamentales:

- a) Ser llevada a cabo por los gobiernos en carácter oficial.
- b) Tener como principal objetivo la promoción del desarrollo económico, y el bienestar de los países en desarrollo.
- c) Ser de carácter concesional y contener un elemento de donación de al menos el 25%.

¹⁰ Idem.

¹¹ I.CIC-F10C: Globalización y enseñanza superior católica, p16. Documento de Trabajo. 2004

¹² L/T: La Internacionalización de la Educación Superior a nivel mundial y regional. Principales tendencias y desafíos. Humberto Grimaldo Durán, Francisco López Segrera, págs.:200-246

Asumimos las ideas expresadas en documentos publicados por la Agencia Presidencial para la Acción Social de Colombia, que presenta la siguiente definición: “la Cooperación Internacional es la ayuda que se entrega para apoyar el desarrollo económico y social de países en desarrollo mediante la transferencia de tecnologías, conocimientos, habilidades o experiencias por parte de países u organizaciones multilaterales.”

En el mismo documento se define la Cooperación Técnica como ...” la ayuda que se entrega mediante la transferencia de técnicas, tecnologías, conocimientos, habilidades o experiencias por parte de países, con el fin de apoyar el desarrollo socioeconómico de los países con menor nivel de desarrollo tecnológico, la formación de recursos humanos y mejorar la capacidad de las instituciones.

Cooperación en la carrera de licenciatura en turismo.

En nuestro caso partimos del criterio de una cooperación solidaria con la República de Angola, que se caracteriza por la no injerencia en asuntos internos, la ausencia de condicionantes explícitas, la horizontalidad (igualdad) entre los países socios, la promoción de la autosuficiencia, la preferencia por la utilización de recursos locales que generen mayores incentivos para la apropiación, la adaptación a las prioridades de los países socios y un menor costo relativo sin sacrificar eficiencia.

En el año 2001, el Ministerio de Educación Superior de Cuba, a través de Convenio firmado con la Corporación ANTEX S.A., Empresa de Servicios Técnicos y Profesionales en el Exterior, reanuda la colaboración académica, con la presencia de 5 profesores cubanos, en la Universidad Agosthino Neto de Angola.

Nuestras relaciones de cooperación académica, científico- técnicas y de formación de cuadros han estado amparadas en convenios intergubernamentales y en la XII Sesión entre ambos países que se celebró en la Habana, en el mes de febrero del 2006.

Durante la visita del Presidente José Eduardo Dos Santos a Cuba, en septiembre del 2007, quien viajó acompañado del Sr. Adao Gaspar Ferreira Do Nascimento, Secretario de Estado para la Educación Superior y otros funcionarios angolanos, se suscribieron varios Acuerdos de Cooperación y Memorandos de Entendimiento tales como:

- Acuerdo de Cooperación entre el Gobierno de la República de Cuba y el Gobierno de la República de Angola en la esfera de la Enseñanza Superior y la Formación de cuadros (Firmado por el Ministro de Educación Superior de Cuba y el Secretario de Estado para la Enseñanza Superior de Angola).
- Memorando de Entendimiento entre el Ministerio de Educación Superior de la República de Cuba y la Secretaría de Estado para la Enseñanza Superior de la República de Angola para la implementación del Acuerdo de Cooperación en la esfera de la Enseñanza Superior y la formación de cuadros (Firmado por el Ministro de Educación Superior de Cuba y el Secretario de Estado para la Educación Superior de Angola)

A partir de los Acuerdos firmados, se han desarrollado un conjunto de acciones que han contribuido, al incremento de la cantidad de profesores del Ministerio de Educación

Superior de Cuba en Angola, para apoyar la docencia tanto en pregrado como en posgrado.

A partir del 2014, un grupo de profesores de la carrera de turismo, a solicitud del Ministerio de Educación Superior, realizaron un peritaje de 3 meses para identificar las verdaderas necesidades de colaboración entre ambos países, para la inserción de esta carrera en el sistema de la enseñanza superior en Angola.

Esto trajo consigo el inicio del curso escolar en septiembre de ese mismo año y con la matrícula aproximadamente de 200 estudiantes en las provincias de: Malange, Cuando kubango y Luanda. Para su inserción trabajaron sobre la base del Sistema de Enseñanza de la Educación.

La Ley Constitucional Angolana consagra a la Educación como un derecho de todos los ciudadanos, independientemente del sexo, raza, etnia e creencia religiosa.

En 1977, dos años después de la independencia nacional, fue aprobado un nuevo Sistema Nacional de Educación y Enseñanza que se basa en los siguientes Principios:

Principios de la Educación Angolana.

- Igualdad de oportunidades en el acceso y continuación de estudios;
- Gratuitudes en todos los niveles de la Enseñanza.
- Perfeccionamiento constante del personal docente.

Sobre la Enseñanza Superior en la República de Angola, se emitió la ley 13/01 del 31 de diciembre de 2001, que garantizó la creación de un Subsistema de Educación Superior, la clasificación de las instituciones Universitarias (Universidades, Academias, Institutos Superiores (Técnicas y Politécnicas) y Escuelas Superiores (Técnicas y Politécnicas)), las estructuras Universitarias: Facultades; Institutos Superiores; Escuelas Superiores; Centros de Estudios y de Investigación Científica, la Organización de Instituciones de la enseñanza Superior (Instituciones Públicas, Privadas y Público-Privadas.)

Los profesores tenían en cuenta para la confección del programa datos que ofrecemos a continuación para la pertinencia de la propuesta que se le presentó al Ministerio de Enseñanza Superior.

La población universitaria con cierre 2011, ascendía a más de 116.805, para un total de estudiantes en Instituciones Privadas de 55180 y en las públicas de 61625 aproximadamente.

Los docentes cubanos se encuentran aún distribuidos por estas 8 regiones académicas, definidas por la Secretaría de Estado a comienzos de la cooperación con la isla.

Una de las primicias que se tuvo en cuenta fue la colaboración en la formación de recursos humanos en Cuba desde el año 1961 hasta la actualidad, donde se han graduado en Cuba más de 9000 becarios de este país en las carreras prioritarias vinculadas a las Ciencias técnicas, económicas y pedagógicas.

En el transcurso de estos años, el Ministerio de Educación Superior de Cuba ha contado con la presencia de más de 400 profesores de sus universidades en Angola.

Actualmente en la Facultad de Turismo y en otras provincias, hay más de 50 estudiantes en todo el país con el objetivo de formar futuros licenciados del sector en este país. Según criterios de profesores que prestaron servicios allá, no existe una planificación para la ubicación de los estudiantes en ninguna de las dos modalidades: los formados en Cuba y los formados por profesores cubanos en Angola. Ciertamente es una de las mayores debilidades que posee el sector del turismo, pues la mayoría de las instalaciones son propiedades privadas y convenidas con administraciones multinacionales, que no responden al gobierno directamente. Por lo que uno de los principales retos que enfrentarán los estudiantes es, la búsqueda de opciones laborales en ese sector.

Desde la facultad proponemos que se trabaje en algunas de estas áreas:

Principales líneas de la cooperación.

- ❖ Bolsa de Estudio de curso de graduación y posgraduación;
- ❖ Asesoría en la implementación y el desarrollo de cursos en áreas del sector turístico en 5 regiones académicas;
- ❖ Prestación de servicios de docentes cubanos en diferentes universidades angolanas; (desde los posgrados y asesorías...)
- ❖ Intercambio de información técnico-científica;
- ❖ Participación en eventos Internacionales;

Desafíos en esta cooperación Cuba- Angola.

Mucha ha sido la experiencia por los profesores cubanos en universidades angolanas, que han enfrentado el problema del idioma y se han preparado en educar e instruir a los estudiantes angolanos y docentes también, sobre todo en la identificación de herramientas para la investigación científica.

Podemos afirmar que los desafíos están en:

- La elaboración de proyectos de investigación conjunta;
- El incremento del número de docentes Cubanos en IES Angolanas;
- El incremento del número de Bolsas de Estudio de Posgrados;
- En implementar un Sistema de Superación Pedagógica de docentes;
- La concepción de proyectos conjuntos para coordinar cursos de posgraduación.

¿Qué se ha logrado hasta el momento con la cooperación internacional, desde los servicios académicos brindado por profesores cubanos en nuestras universidades cubanas y angolanas en la carrera de turismo?

- Mayor calidad en la formación pedagógica.
- Mayor pertinencia en las universidades angolanas, logrando un perfil más amplio en la formación de recursos humanos, más competentes y comprometidos con potenciar el sector del turismo para el futuro desarrollo de los angolanos.

- Implantar mecanismos de seguimiento y evaluación a los programas educativos que promuevan el mejoramiento continuo y el interés de empresarios angolanos por ampliar las posibilidades de administrar los hoteles por nativos, donde se defienda y promueva lo autóctono.
- Incorporar a estudiantes, docentes e investigadores en dinámicas mundiales de ES, que les permitan intercambiar conocimientos y experiencias y desarrollar iniciativas conjuntas que favorezcan el desarrollo nacional e internacional.
- Promover, mediante acciones determinadas y estratégicas, el aprendizaje y perfeccionamiento del idioma portugués y español, tanto en estudiantes de pregrado y posgrado como en los docentes. (Aunque aún es insuficiente la preparación de los docentes cubanos en el idioma portugués)
- Fortalecer el Sistema Nacional de Becarios Extranjeros ya sea por la vía autofinanciada (el gobierno asume el gasto de los estudiantes de más bajos ingresos) o no, que favorece a estudiantes con perfil socioeconómico bajo, pertenecientes a los niveles más humildes de la población angolana.

Ciencia, Tecnología e Innovación.

- En una sociedad del conocimiento cada vez más internacionalizada, el propósito de ambos países, es aumentar la investigación científica y el desarrollo tecnológico en las siguientes áreas estratégicas que impulsan el desarrollo económico y social del país.
 - a) Ambiente y biodiversidad.
 - b) Salud y vida.
 - c) Turismo sostenible.
 - d) Desarrollo organizacional, económico-industrial.
 - e) Recursos minerales y materiales.
 - f) Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en el sector del turismo.
 - g) Construcción de ciudadanía e inclusión social.
 - h) Hábitat, ciudad y territorio.
 - i) Creación de Centro de convenciones y eventos.
 - j) Centros de documentación turística.

Ambos países parten del nuevo paradigma de la Responsabilidad Social, la universidad debe superar el enfoque de la “proyección social y extensión universitaria” como apéndices bien intencionados a su función central de formación estudiantil y producción de conocimientos, para poder asumir la verdadera exigencia de la Responsabilidad Social Universitaria.

La cooperación entre ambos países ha posibilitado la presencia de los docentes angolanos en foros de la Educación Superior, en la realización en las propias Universidades de Jornadas Científicas, Conferencias y en los Congresos de Universidad, que se realizan en Cuba, Angola constituye el primer país de África, que más participación tuvo y en la exposición de y defensa de ponencias y conferencias magistrales, enfatizando que la

cooperación ha tenido sus frutos y que la confianza en el Sistema de la Educación Superior en Cuba aumenta cada día.

Conclusiones

- A pesar del desarrollo de la cooperación internacional y al consenso que existe a escala mundial acerca de la importancia de la Educación Superior, las desigualdades se agudizan, la República de Angola y de Cuba, se esfuerzan porque estas desigualdades desaparezcan, y se evidencie que la cooperación solidaria a través de los Servicios Académicos internacionales es posible y la carrera de turismo en Angola, es una muestra de ello que ya en este curso arribará a su primera graduación.
- Por otra parte se incrementa cada vez más la fuga de cerebros de los países en vías de desarrollo hacia los países desarrollados y de conjunto ambos países, priorizan que los estudiantes graduados angolanos, regresen a ponerse al servicio de su país, aunque no existan las condiciones creadas para este personal altamente calificado para su ubicación.
- Ambos Ministerios se implican en su entorno, priorizando temas de investigación relevantes para la sociedad donde reside, eliminando de esta manera convertirse en una suministradora de élites que una vez formadas, emigrarán hacia los países desarrollados.
- Aún se debe trabajar en que los profesores cubanos que imparten clases en las universidades angolanas de la carrera de turismo y otras, posean el dominio del idioma, evitando el uso del portugués, no válido desde la estrategia de internacionalización de los sistemas de Educación Superior.

Referencias Bibliográficas

Conferencia Mundial sobre la Educación Superior-2009: La nueva dinámica de la Educación Superior y la Investigación para el cambio social y el desarrollo. Internacionalización, Regionalización y Mundialización.

Francois Vallaey *¿Qué es la Responsabilidad Social Universitaria?*
<http://palestra.pucp.edu.pe/index.php?id=111>

L/T: La Internacionalización de la Educación Superior a nivel mundial y regional. Principales tendencias y desafíos. Humberto Grimaldo Durán, Francisco López Segrero. Edit: Planeta, Colombia S.A. Negocios Corporativos, 1ra Edic. 2012.

Real Thivierge, Guy. Secretario General de la Federación Internacional de Universidades Católicas (FIUC)

Para citar el artículo indexado.

González Y. (2019). La internacionalización de la Educación Superior: experiencias de los servicios académicos de la Facultad Turismo en Angola. Logros y retos. *Revista electrónica Explorador Digital* 3(1), 40-49. Recuperado desde:
<http://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/exploradordigital/article/view/345/757>



El artículo que se publica es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Explorador Digital**.

El artículo queda en propiedad de la revista y, por tanto, su publicación parcial y/o total en otro medio tiene que ser autorizado por el director o editor de la **Revista Explorador Digital**.



Recibido: 13-10-2018 / Revisado: 011-11-2018 / Aceptado: 16-12-2018/ Publicado: 01-01-2019

DOI: <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v3i1.346>



Las pizarras digitales y su impacto didáctico en la educación superior

Digital whiteboards and their didactic impact in higher education.

Efraín Velasteguí López.¹³

Resumen.

En la actualidad nos encontramos donde las tecnologías invaden nuestros ámbitos de vida, que ha realizado muchas funciones de gran ayuda al entorno académico, funciones diarias, empresariales, en nuestra vida cotidiana. Las pizarras digitales ayudan a procesar la enseñanza aprendizaje en las instituciones educativas, estas herramientas tienen una gran variedad de potencial que se debe aprovechar para mejorar la enseñanza aprendizaje de los estudiantes haciendo las clases más didácticas e innovadoras con la ayuda del internet. La pizarra digital interactiva (PDI) es una alternativa nueva e innovadora en el ámbito educativo, es una herramienta que tiene un recurso importante para ayudar al aprovechamiento en las aulas tanto como al docente, como a los estudiantes de esta manera ambos aprovechan nuevos conocimientos de diferente manera ya que las pizarras digitales permiten realizar actividades como mapas conceptuales, exposiciones videos, consulta sobre alguna duda que tenga los estudiantes o el docente y de esta manera cambien la rutina de enseñar a través de dinámicas imágenes, para que haya una interacción por los estudiantes, realicen prácticas para adquirir de mejor manera nuevos conocimientos y les quede claro de que se trata el tema, porque la motivación del estudiante ayuda a mejorar su aprendizaje, ya que se han hechos estudios estadísticos a nivel mundial que tanto para los docentes como para los estudiante es de gran ayuda las pizarras digital para el proceso enseñanza aprendizaje y facilita la interacción en el aula.

Palabras claves: Pizarra digital interactiva, tecnología, innovación, metodología.

Abstract.

At present we are where technologies invade our areas of life, which has performed many functions of great help to the academic environment, daily functions, business, in our daily lives. Digital whiteboards help to process teaching learning in educational institutions, these tools have a great variety of potential that should be used to improve the teaching of students making the classes more didactic and innovative with the help of the internet. The interactive digital board (PDI) is a new and innovative alternative in the

¹³ Ciencia digital, Ambato, Ecuador, luisefrainvelastegui@cienciadigital.org

educational field, it is a tool that has an important resource to help the use in the classroom as well as the teacher, as the students in this way both take advantage of new knowledge of different way since digital whiteboards allow to carry out activities such as conceptual maps, video exhibitions, consultation about any doubts that the students or the teacher have and in this way change the routine of teaching through dynamic images, so that there is an interaction by the students, do practices to acquire new knowledge in a better way and it is clear to them that the subject is treated, because the motivation of the student helps to improve their learning, since statistical studies have been made worldwide for both teachers and the student is a great help the digital whiteboards for the teaching and learning process easy ita interaction in the classroom.

Keywords: Interactive digital whiteboard, technology, innovation, methodology.

Introducción

Según la investigación de (Murado, J. 2012; & Hernández, J. 2011) Las pizarras digitales es una de las innovaciones en las nuevas tecnologías que han aparecido en los últimos tiempos para apoyar la asistencia pedagógica en las aulas, para muchos maestros una pizarra digital interactiva no es más que una herramienta para utilizar en clases, aunque en realidad su potencial permite transformarlo todo desde la forma en que el profesor imparte la clase. Las pizarras digitales hayan ido evolucionando progresivamente, aunque manteniendo su esencia intacta, se trata de una pantalla que permite la interactividad que tiene un tamaño variable y desde la que es posible manejar y gestionara un ordenador aporta el componente digital. La tecnología que lo hace funcionar está muy presente en la vida de las personas, pero pasa casi desapercibida. Es necesario reconocer la evolución e la tecnología pues ha ido trascendiendo, desde su inicio con la pizarra blanca (1980) y el uso de proyectores de video (1990), y progresivamente el uso del internet a finales e inicios XXI, por lo cual a través de la historia se ha conocido desde los años 90 la presencia de estos recursos.

Las pantallas digital fomenta interactividad con su forma tan fácil de usar de manera que todos con verlas podrán manejar bien y, ya que el estudiante tiene forma de aprender de manera diferente e interactiva asiendo las clases divertidas y fácil de atender de esa forma atienden mejor sin aburrirse y con mucho mejor conocimiento para aprender ya que se puede ver cualquier duda del estudiante por medio del internet ya que todos los estudiantes no tienen la misma capacidad de aprender ni de captar conocimientos rápidos por lo que la pantalla digital nos ayuda tanto a los estudiantes como a los docentes a satisfacer todas las dudas planteaas en la clase.

Su funcionamiento es fácil de usar ya que solo es de observar las cosas de nuestro alrededor y no podemos dar cuenta que no es nada complicado, ya que se puede manejar con los dedos, sin ninguna complicación es cómo manejar tu propio celular o cualesquiera otras cosas o se puede manejar con cualquier herramienta no puntiaguda ya que si se usa marcadores se puede dañar y sería muy costoso.

La pizarra digital mejora el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes como maestros ya que todos aprenden de nuevos conocimientos, y de manera fácil y eficaz de aprender, hacen que las clases se vuelvan más interesantes de la ayuda del internet se

convierte una fuente de información y de gran ayuda para reforzar los conocimientos facilita la creación de enlaces de unión como los blogs, videos, etc.

En la sociedad actual el uso de las TIC ha logrado un gran conocimiento en nuestras vidas, para poder adaptarse en el futuro no solo porque las pizarras digitales aportan no solo a su uso básico, sino que se pueden hacer diversas actividades aplicaciones informáticas, exposiciones, trabajos, dudas, etc. Ayuda a los docentes integrarse de manera más fácil con sus proyectos y habilidades en las cuales se preparan como profesional y así se ayudan mutuamente y crecen no solo como profesional si no como persona estas pantallas digitales son creadas para apoyar las necesidades de los estudiantes ayudándoles a un mejor rendimiento académico.

Las pizarras digitales permiten una progresiva innovación entre los docentes y estudiantes por medio de prácticas, dudas planteadas por los estudiantes y le ayuda a mejorar la atención a las típicas clases comunes con la ayuda de herramientas que facilitan la enseñanza aprendizaje del docente como los estudiantes.

Tecnologías y docencia

Según los investigadores (Cerillo, A. 2010; & Sancho, J. 2005) afirman que la adaptación de los modelos de aprendizaje a las nuevas tecnologías es un hecho que se demuestras en día a día de las aulas presenciales. En los últimos años se ha venido sustituyendo la pizarra tradicional por pizarras digital en muchas de las universidades públicas y privadas de nuestro país, Las aulas induce a una progresiva innovación de las practicas docenes a la vez que facilite una mejora del aprendizaje del estudiante, además el acceso a una fuente inagotable de información multimedia e interactiva disponible de manera inmediata en el aula, que permite aprovechar didácticamente muchos materiales realizados por profesores alumnos y personas ajenas al mundo educativo.

En estos tiempos, las actualizaciones de los docentes son primordial. La competencia digital consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse. Cuando los profesores adquieren el conocimiento y las habilidades suficientes en el uso de las pantallas digitales interactivas (PDI), son capaces de incrementar la interactividad e implementar una variedad de recursos, debido a que ella presenta herramientas que mejora considerablemente los procesos de enseñanza aprendizaje. Porque cada vez más la tecnología avanza a pasos agigantados. El reto que nos plantea la incorporación de la tecnología en el ámbito educativo conlleva que las recibamos con interés y receptividad, para lo cual las actitudes que mostremos son imprescindibles. De hecho, al analizar la integración de las TIC en los procesos educativos hay que considerar no solo las argumentaciones racionales sino también las emociones que hay detrás de ellas.

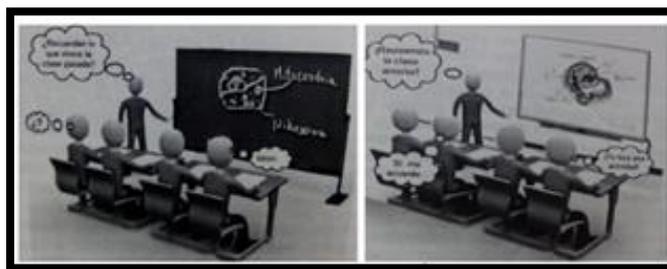
De la sociedad tradicional a la sociedad de información

De acuerdo con el sociólogo (Castells, M. 1996) Nos encontramos ante un nuevo modo de desarrollo de la sociedad que denomina sociedad informacional, la cual designa una organización social en la que la generación, el procesamiento y la transmisión de información se convierten en las fuentes fundamentales de la productividad y el poder, debido a las nuevas condiciones tecnológicas que surgen en este periodo histórico. Además, considera que entre las tecnologías de la información se incluyen las tecnologías de microelectrica, la información, las telecomunicaciones, etc.

Desde los inicios de la humanidad, se han desarrollado distintos avances y descubrimientos, que han ido dando origen a la aparición de diferentes tecnologías a lo largo de la historia. Estas nuevas tecnologías han logrado y facilitado el desarrollo de la sociedad, llenando a los seres humanos de herramientas para afrontar problemas que les iban surgiendo a medida del tiempo y que no tenían solución con los medios existentes en ese momento. En la actualidad como ya hemos indicado todas estas tecnologías están influyendo en la sociedad, se está instalando una nueva cultura y mentalidad, la rapidez con la que las nuevas tecnologías avanzan hacen que muchas veces los conocimientos se queden obsoletos y vayan surgiendo nuevos valores que provocan continuas transformaciones en todos los factores que afectan nuestras vidas. Todas estas nuevas tecnologías han tenido un impacto en todos los sectores de la sociedad, esto conlleva que poco a poco todo gire en torno a las TIC, proporcionando la aparición de nuevos sectores laborales, y desarrollando nuevas realidades sociales, se puede decir que las tecnologías se encuentran presente en la mayoría de actividades que las personas llevamos a cabo. La importancia de estas tecnologías no se queda en ser solo, una mera herramienta de comunicación o trabajo, sino que día a día de hoy se considera una de las acusas fundamentales del cambio estructural de la sociedad.

Se puede decir que la revolución tecnológica de la información está transformando los pilares del sistema social y se relaciona de manera directa con el surgimiento de nuevas formas de organización que afectan a todos los ámbitos, económicos, político, al modo de ver el mundo de pensar de comportarse siendo los medios de comunicación uno de los encargados de difundir estas nuevas tecnologías. Debido a la importancia de los medios en la sociedad estimo oportuno que estos sean considerados como tal en el sistema educativo porque constituye una parte esencial del medio en el que se está educando a los alumnos y porque en cierta manera su presencia obliga al ajuste de las demandas impuestas por las nuevas tecnologías con el fin de adquirir las competencias derivadas del uso de las tecnologías digitales. Nos damos cuenta que los medios de comunicación favorecen que las personas permanezcan en contacto con sus seres queridos o con el mundo entero para estar informados de lo que sucede en nuestro mundo y si lo vemos de otra manera la forma de manejar todo esto es de manera sencilla, eficaz y atractiva por lo cual es un instrumento de gran ayuda para todos sin fijarnos en la edad. Para los alumnos como para toda persona es una necesidad esas nuevas tecnologías para desenvolverse sin problemas dentro de una sociedad que se ven nuevas maneras de ver la información y así cada quien va a utilizarla con sus beneficios correspondientes a la necesidad que requiera saber o adquirir.

Figura 3. Aula tradicional versus aula digital



Fuente:http://espacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:EducacionMgomez/GOMEZ_GOMEZ_Marta_tesis.pdf.

La educación en la sociedad de la información

Según la investigación de (Aguilar, V. 2002; & Verde, M. 2014) La educación de la sociedad de información está caracterizada por la globalización económica tecnológica política y cultural que sea hablado de un paradigma tecnológico que tiene como información y transformación de la misma, esta revolución son efectos de la nueva tecnología en la mayoría de los ámbitos de la actividad humana con una incidencia tecnológica y cultural en el individuo como en la sociedad. La sociedad genera una cultura y esta cultura genera símbolos, signos y códigos que permiten comunicarnos día a día generando proceso de desarrollo. en la red de información se ha democratizado en el sentido de que está al alcance de un número cada vez mayor de personas de todos los niveles sociales con un fin distinto para satisfacer sus necesidades necesarias.

Los establecimientos educativos, debido a los avances tecnológicos que actualmente están cambiando el día a día de la sociedad, deben realizar un esfuerzo por introducir las nuevas tecnologías, para que de esta forma se pueda capacitar de una manera mejor a los alumnos en su utilización, lo que conlleva un cambio en los métodos de enseñanza aprendizaje. Se debe aprovechar el uso de esta tecnología, pero siempre teniendo en cuenta la importante labor que desempeña para los alumnos el profesor de manera que el uso de estas tecnologías nos ayude a mejorar y facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos. El aprendizaje realizado en colaboración es una oportunidad interesante de desarrollo, no solo para estar informados sino también para comunicarnos con la sociedad, cuando este aprendizaje se nutre de tecnología como el ordenador, hablamos de aprendizaje colaborativo mediado por ordenador. Por ello, esta nueva forma de trabajar considera a las TIC como herramienta que permiten crear nuevas posibilidades de mediación social, nuevos entornos de aprendizaje y promover enlaces entre estudiantes y profesores, entre la propia comunidad educativa. La sociedad de la información debe convertirse en la sociedad del aprendizaje permanente. De esta manera, la formación y uso debe extenderse de las instituciones educativas convencionales había otros ámbitos. A su vez, es necesaria una alfabetización instrumental, crítica y didáctico- metodológica. La formación a lo largo de la vida cobra especial importancia en un contexto de continuos cambios la formación inicial que reciben los maestros no siempre da respuestas a las necesidades actuales, por lo que la formación continua es clave. La educación en la

sociedad en las tecnologías es mucha importancia ya que ayuda a los estudiantes a realizar su tarea llenarse de información necesaria y actual de los diferentes países no importa el lugar donde se encuentre, ya que día a día es importante estar actualizados para poder desenvolvemos en esta sociedad llena de tecnología y saber, durante los últimos tiempos la transformación de conocimientos ha causado como elemento principal la información oral y escrita, haciéndola cada vez más necesaria, a través de nuevas tecnologías las nuevas generaciones de alumnos nacen y crecen en una sociedad actualizada lo que ha dado un lugar importante en su vida cotidiana ayudando a sus conocimientos mentales, actitudes y emociones haciéndoles mejor personas con mayores conocimientos.

La importancia de la integración de las tic dentro del aula.

Los investigadores (Valverde, J. 2000; & Domínguez, A 2006) El modelo educativo que se viene desarrollando en Extremadura desde el 2000, pone especial énfasis uno de los destacados es la importancia de las TIC el acceso a las tecnologías digitales (TD) como recurso educativo con lo que nuestra región se halla en condiciones favorables para incorporarse plenamente a la sociedad del conocimiento, se observan bastantes similitudes con relación al fenómeno de la integración de tecnologías digitales en el aula, una de las reformas necesarias en los sistemas educativos es la organización, el funcionamiento de las tecnologías digitales en los centros educativos o la acreditación del profesorado con competencia TIC se pone de manifiesto la necesidad imprescindible de un plan de política TIC desarrollado en cada centro educativo y adaptado a su concepción del proceso de enseñanza. Aprendizaje, sus necesidades educativas y sus recursos humanos.

En el proceso educativo de las TIC en el sistema educativo exige un cambio de paradigma que funcione a los centros educativos y al profesorado en el origen de la transformación y que, de paso a un modelo modular, descentralizado basado en necesidades reales, dinámicos y flexible. A lo largo de estos años se ha intentado llevar a cabo una integración de los ordenadores y de las nuevas tecnologías en los centros educativos, es un proceso que ha tenido diversas etapas y con múltiples factores de distinta naturaleza que han influido de una u otra manera dicha integración. Se empezó a entender que los efectos de las tecnologías sobre la enseñanza y el aprendizaje podría ser comprendido solamente si se analizaba como parte de la interacción de múltiples factores en el mundo complejo de los centros educativos, A partir de esto hemos llegado a una etapa en la actualidad en la que teniendo en cuenta todos estos factores que influyen en el ámbito educativo, se pretende para el aprovechamiento de las nuevas tecnologías y para la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje que cada alumno tenga un ordenador con conexión a internet, además de ir incorporando otros recursos tecnológicos que ayuden a mejorar el proceso. Con la utilización de las TIC los alumnos se encuentran motivados, como consecuencia de estar motivados tienen más interés y dedican más tiempo a estudiar, por lo que aprenderán más estas nuevas tecnologías les atraen y hacen que presten más atención implicándose más en el trabajo. Los factores fundamentales que influyen en un verdadero aprovechamiento de estas múltiples posibilidades que ofrecen estas nuevas tecnologías, se trata del interés, ganas y la motivación que el profesor tenga de integrar y utilizar las

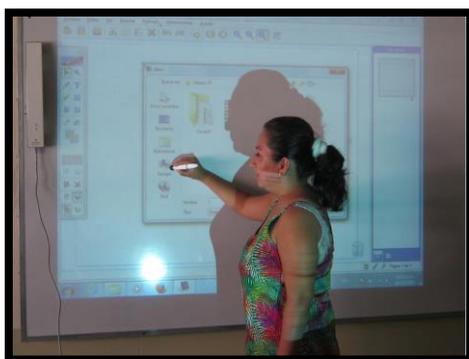
TIC en el aula siendo esto un referente fundamental para el desarrollo de cualquier tipo de recurso que se utilice en el aula. Los docentes son fundamentales como elemento moderador de las TIC en el aula, en consonancia a esto, resultan muy importantes las actitudes que tengan en relación a las nuevas tecnologías. El profesor decide en qué posición mostrarse y el rol a tomar, lo que condicionara su trabajo y el aprendizaje de sus alumnos. Esto es así, porque los maestros son los principales responsables de involucrar a sus estudiantes en las tareas académicas y estimular aprendizaje. Por lo tanto, estos encuentran en la tecnología nuevas maneras de entretenerse, divertirse, comunicarse, informarse y también de formarse. Las pizarras digitales interactivas son un recurso de potencial eficaz y adecuado para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Beneficios específicos del uso de las PDI producen en el proceso de enseñanza aprendizaje

Según la investigación de (Macías, M. 2017; & Méndez, J. 2009) La disponibilidad de las PDI en las aulas, conlleva que el proceso de enseñanza y aprendizaje este sufriendo una renovación que se va extendiendo a todo el profesorado y a todas las materias, destacar que todos estos beneficios que se pueden dar con la utilización de este recurso, dependerán en gran medida de la actitud de los docentes ante las grandes posibilidades que se abre entre ellos con el uso de las PDI.

Cualquier profesor puede hacer uso de la pantalla digital interactiva (PDI) puesto que su utilización y manejo resulta muy sencilla, las presentaciones que se realiza a través de la PDI, ayuda a una mejor comprensión de determinados conceptos. Por lo tanto, desde un punto de vista objetivo, las posibilidades y funcionalidades que ofrece la pantalla digital interactiva (PDI) para conseguir motivar a los estudiantes, para reforzar y facilitar el aprendizaje o para mejorar el proceso de enseñanza del profesor son inmensas, debido promover la implicación de los docentes para no dejar pasar las múltiples oportunidades que ofrece. La participación de los alumnos durante la clase aumenta y se consigue una mayor interacción entre profesor y alumno, fomentando el debate de la materia, la implementación de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo ha llevado a la aparición de nuevas actividades hacia los alumnos ya que es una herramienta que propone a las nuevas aulas digitales una nueva metodología enseñanza aprendizaje sobre la educación en centros educativos.

Figura 2. Inserción de documentos a la PDI.



Fuente:http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:EducacionMgomez/GOMEZ_GOMEZ_Marta_tesis.pdf.

Modelos didácticos de la pdi en la educación

Según (Medina, A. 2014) Teniendo en cuenta los múltiples beneficios que el uso de la pizarra digital interactiva nos puede aportar en el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación, existen varias posibilidades de utilización y aprovechamiento de la PDI en el aula, entre ellas tenemos:

- ❖ **Apoyo a las explicaciones del profesorado.** Para que la comprensión de las explicaciones por parte de los alumnos mejore, el profesor puede hacer uso de diferentes materiales digitales como imágenes, esquemas, videos, no basándose únicamente en sus apuntes.
- ❖ **Presentación de actividades y recursos para el tratamiento de la diversidad.** Además, el uso de las PDI puede ayudar a que los alumnos que presenten algún problema de aprendizaje logren mediante la utilización de este recurso alcanzar los objetivos programados.

La sociedad en la que vivimos está evolucionando y experimentando una serie de cambios de diversa índole que nos obliga a replantearnos nuestra expectativas y funciones. Estos cambios precisan de una visión, misión y nuevas responsabilidades para adaptarnos a los mismos eficazmente. El uso continuo de las tecnologías ha supuesto un mayor acceso a la información, diferentes maneras de comunicarnos, de trabajar y también nuevas formas de enseñar y aprender. El paradigma educativo en el que este proceso se apoya es el constructivismo que favorece, entre otros aspectos, aprendizajes colaborativos y significativos. La presencia de las TIC en el ámbito educativo ya no es una novedad, sino una realidad, y en este entorno han llegado para quedarse y dar respuesta a las nuevas necesidades del aula y al nuevo perfil de alumno. Ante esta situación, debemos reflexionar sobre todo lo que implica, comenzar a replantearnos cosas, a aprender, quizás a desaprender. En esta cultura digital en la que estamos inmersos, los maestros deben utilizar las tecnologías no solo para alfabetizar digitalmente a los estudiantes, sino, sobre todo, para que sepan desenvolverse de manera efectiva y competente en el contexto en el que vivimos.

Innovación e impacto de las tic en la educación

De acuerdo a las investigaciones de (Vargas, M. 2006; & Gacel, J. 2013) Las TIC en la educación se puede observar que sus primeros usos se centraron en el enfoque tecnológico. Con el paso del tiempo el énfasis cambia de la preocupación por lo técnico hacia el enfoque más humano y pedagógico las Tic en el aula ha generado una expectativa y ha despertado mucho interés y su uso y desarrollo. Las TIC construyen uno de los motores principales de innovación y desarrollo de un país, por lo que se deben dedicar los tiempos, recursos personales, materiales y económicos para su investigación. Sin embargo ¿que implica exactamente innovar? Este concepto más que un cambio externo

requiere de una transformación interna en la manera de entender las cosas, los principios y fundamentos que dan sentido a la educación.

Con la innovación perseguimos mejorar una situación y se requiere de un componente ético que de sentido al proceso, estamos en una época de grandes publicaciones, informes, investigaciones tanto internacionales como nacionales. Se está reflexionando cada vez más sobre el aprovechamiento del potencial educativo de las TIC, en la creación de nuevas metodologías de enseñanza y aprendizaje. Las tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento (TAC) son, en realidad, el resultado de esta reflexión metodológica y, sobre todo educativa. En este sentido, se ha percibido cierta evolución desde la integración de las TIC hasta llegar a las TAC (integración con un sentido pedagógico). Ya no nos conformamos con acceder y utilizar las herramientas de la web, sino que somos los protagonistas del proceso, se manifiesta en los próximos años las escuelas evolucionarán donde las redes sociales y el acceso a diferentes herramientas adquirirán un papel importante. En la dimensión psicosocial, las relaciones e interacciones en el espacio de aprendizaje total propician seguridad, confianza, autonomía y libertad en el alumno. Al mismo tiempo favorece la integración, comunicación y creación, generando una vivienda reflexiva a través de diversos recursos y lenguajes. Potencian la capacidad de asombro, el interés y la atención del estudiante.

Estudios sobre la inclusión de la PDI en el aula

Los investigadores (Pan, Z. 2008; & Goig, R. 2014) afirman que los instrumentos tecnológicos aplicados a la educación, como es el caso de la PDI, son considerados hoy en día tecnologías emergentes que están introduciéndose en nuestras aulas y está modificando las maneras de enseñar y aprender. Esto no está ocurriendo únicamente en los centros educativos de países extranjeros, también es una realidad y un desafío para otros países.

La influencia es tan grande que la tecnología que mejor se ha integrado en los centros son, las versiones digitales de los recursos tradicionales son los libros digitales y pizarras digitales. La práctica educativa moldea el uso y la puesta en acción de la tecnología, la evolución y la convierte en parte indisoluble de la práctica, los modelos de enseñanza más eficaces son aquellos que permiten al alumno activar sus conocimientos previos, adquirir y aplicar competencias básicas e integrarlas en el mundo real. En relación a la PDI ya vislumbrada su éxito al afirmar que, dentro de unos años, todas las aulas de todos los centros docentes tendrán una PDI al lado de la pizarra tradicional. Casi diez años después, aunque no todos los centros cuentan con esta tecnología las investigaciones realizadas hasta entonces confirman la gran coincidencia que esta y teniendo.

Software de las pizarras digitales interactivas

(Lamiña, K. 2014). expresa que en la sociedad podemos encontrar amplios manuales de software para pizarras interactivas orientados a la enseñanza aprendizaje y a elevar especialmente a elevar el aprendizaje en los educandos y facilitando la metodología y procesos educativos en el docente. A continuación, se citan algunos del software más

utilizados, pero cabe enfatizar que los tipos y software de las pizarras varían acorde el diseño, modelo y marca de la pizarra digital que se adquiera.

Smart

Este es un tipo de software que posee múltiples soluciones para la educación que se enfocan a la gestión del aula, el aprendizaje colaborativo hasta materias concretas para el desarrollo adecuado y óptimo de la clase.

Eon Reality

(Pizarra Interactivas, Software y Recursos Educación) en su blog de pizarras indica que: “Es un software interactivo para educación con el que crear y publicar contenido en formato 3D Multimedia. Esta solución en 3D ayuda a los alumnos a mejorar la comunicación y la transferencia de conocimientos mediante el aprendizaje basado en la simulación que ofrecen experiencias auténticas y realistas en cualquier momento y lugar”.

RM Easiteach Next Generation

(GroupVision Distribution Services) en su blog de pizarras se expresa que: “Es el último software interactivo para el aula que se puede utilizar en cualquier pizarra digital, proyector y otros dispositivos de hardware, diseñado para ayudarle a crear y proporcionar lecciones motivadoras y atractivas. Easiteach permite a los usuarios crear lecciones personalizadas y recursos desde cero, así como acceder a una amplia gama de contenidos que pueden utilizar o adaptar para ajustarlos a sus propias necesidades”.

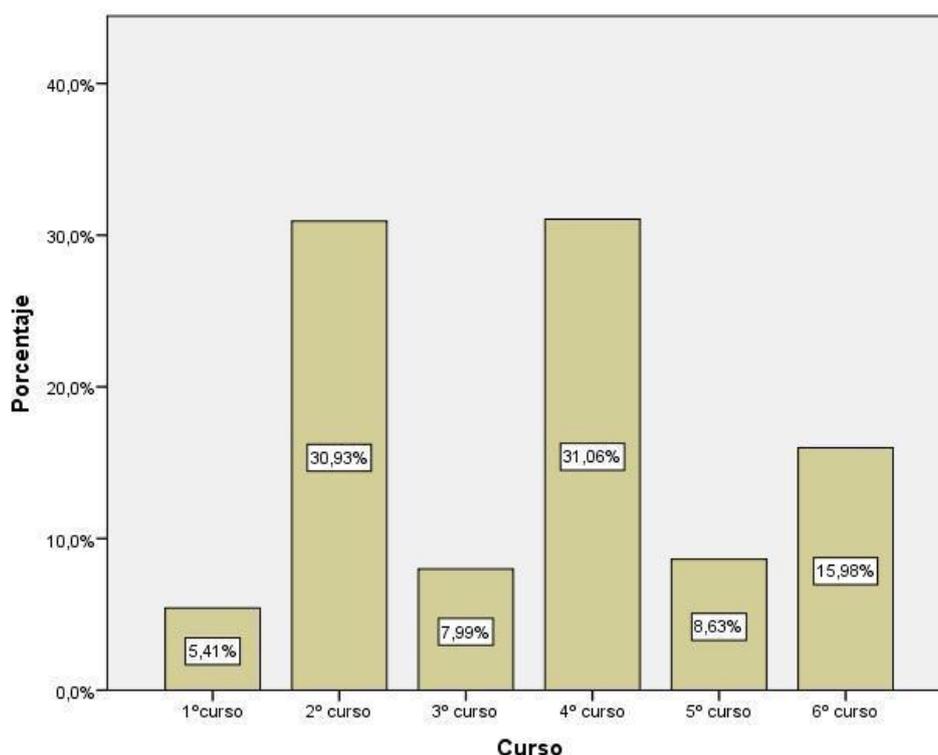
Interwrite Workspace

“Interwriter Workspace es la nueva generación de programas para la enseñanza ideado para que un aula digital sea útil, efectiva y sobre todo sencilla para el profesor, tanto si es experto como novato en el uso de las nuevas tecnologías” (Interwriter). El software de Interwriter tiene incluido más de 4000 recursos especialmente dirigidos al área educativa, todos son de tipo digital y se encuentran a disposición del maestro o quien utilice la pizarra digital.

El uso de las pizarras digital

Según la investigación de (Gómez, M. 2015) El tratamiento de los datos obtenidos en la investigación es de vital importancia para el estudio. En el caso del análisis cuantitativo de datos a través de los cuestionarios se va a utilizar el Statistical Package for the Social Sciences (Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales, SPSS), versión 22.0 para su tratamiento en relación a los niños de la etapa de educación primaria y, tal como se puede apreciar en la siguiente figura, a pesar de que todos los cursos están representados en la investigación, llama especial atención la elevada participación de los últimos cursos de cada ciclo en comparación a los primeros. Resaltando con mayor participación los niños de 6º curso, seguidos de los de 2º curso y los que están más presentes en el estudio son los de 4º curso. Las edades más representadas son 7 y 9 años y la muestra se ha repartido equitativamente entre hombres (51.4 %) y mujeres (48.6%).

Figura 3. Participación en los niños de primaria



Fuente: http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:EducacionMgomez/GOMEZ_GOMEZ_Marta_tesis.pdf.

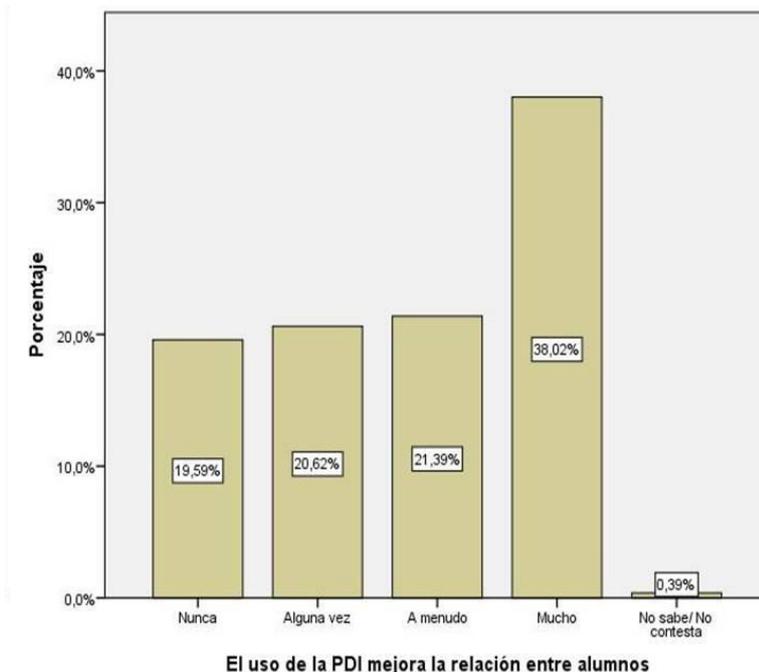
Tabla 1. El uso de las pantallas digitales interactivas (PDI) mejora las notas de los alumnos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Nunca	127	16.4	16.4	16.4
Alguna vez	220	28.4	28.4	44.7
A menudo	132	17.0	17.0	61.7
Mucho	288	37.1	37.1	98.8
No sabe/ No contesta	9	1.2	1.2	100.0
Total	776	100.0	100.0	

Fuente: http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:EducacionMgomez/GOMEZ_GOMEZ_Marta_tesis.pdf.

(Gómez, M; 2015) Dado el carácter interactivo que lleva implícito la pizarra digital, nos parecía importante analizar la percepción de los alumnos en cuanto a la mejora de las relaciones e interacción con el profesor y entre los propios compañeros. Tal y como se aprecia en ambos gráficos la distribución de frecuencias es coincidente en ambas preguntas.

Figura 4. El uso de las pizarras digital interactivas (PDI) mejora la relación entre los alumnos



Fuente: http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:EducacionMgomez/GOMEZ_GOMEZ_Marta_tesis.pdf.

Ventajas y desventajas del uso de las pantallas digitales en el proceso enseñanza - aprendizaje

Tabla 2. Ventajas y Desventajas de las pizarras digital

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Permite que los estudiantes atiendan con mayor énfasis sus clases. ➤ Las pizarras digitales cuentan con el acceso a internet. ➤ Pueden salir de duda de algún tema novedoso y poco entendible, ya que todos los estudiantes no cuentan con la misma retentiva. ➤ Hacen las clases más didácticas e innovadoras con la ayuda de esta tecnología. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El Docente debe poner de su parte para poder a adaptarse a las pizarras digitales. ➤ El Docente debe elegir la información más adecuada al tema. ➤ Deben tener cuidado con las pizarras digitales ya que son muy delicadas. ➤ Son demasiadas cara que se debe hacer un esfuerzo económico para conseguir una para los centros educativos.

Fuente: Elaboración propia

Conclusiones

- La pantalla digital permite que los estudiantes adquieran conocimientos de manera que aumenta la motivación reforzando su interés y así las clases les resulta muy importante.

- Las pantallas digitales ayudan a crear presentaciones dinámicas y eficaz que permiten que los estudiantes capten sobre la información brindada proporcionando la ayuda del internet para satisfacer sus dudas e inquietudes.
- La interacción que proporciona las pantallas digitales hacen que el docente interaccione con los estudiantes ayudándoles a reforzar sus conocimientos de manera de así debatir la clase.
- Con las Pantallas digitales, se van aprendiendo cosas nuevas las clases dejan de ser aburridas tanto para los profesores como para los alumnos, de tal manera que se les hace divertida la clase y así atienden mejor ya que todos los estudiantes no tienen la misma retentiva, brinda una confianza mutua sobre los conocimientos que adquieran conocer.

Referencias Bibliográficas

- Aguiar, V., & Farray, J. (2002). Cultura y educación en la sociedad de información. Netbiblo,S.L.. ISBN: 84-9745-027-2.
- Castells, M. (1996). La era de la información economía social y cultura . siglo XXI editores. Argentina . ISBN: 968-23-2168-9.
- Cerillo, A. (2010). Docencia del Derecho y tecnologías de la información y la comunicación. Barcelona . ISBN: 978-84-937606-5-6.
- Domingez, A., & Fernandez, M. (2006). Guía para la integración de las tics en el aula de idiomas. España. ISBN: 84-96373-99-1.
- Gacel, J. (2013). Educación superior: Gestión, innovación e internalización España. ISBN: 978-84-370-9344-4.
- Goig, R. (2014). Formación del profesorado en la sociedad digital. Investigación, innovación y recursos didacticos. Madrid. ISBN: 978-84-362-6891-1.
- Gomez, M. (2015). La pizarra digital como recurso innovador y Favorecedor del proceso de enseñanza/aprendizaje De los alumnos de infantil y primaria del municipio De alcorcón. Madrid. Recuperado de: http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:Educacion_Mgomez/GOMEZ_GOMEZ_Marta_Tesis.pdf
- Hernández, J. (2011). Experiencias educativas en las aulas del siglo XXI. Madrid. ISBN: 978-84-08-10551-0.
- Lamiña, K. (2014). La pizarra digital interactiva en el proceso de aprendizaje Del idioma inglés en los estudiantes de bachillerato de la Unidad educativa la inmaculada.Recuperado:<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/4134/1/T-UCE-0010-583.pdf>

- Macias, M., Zambrano, R., Intriago, J., Carpio, J., & Marcillo, M. (2017). Methodological strategy for the right use of the interactive whiteboard in the teaching-learning process of the english language in the university context. Madrid. ISBN: 978-84-947208-5-7.
- Medina, A., De la Herrán, A., & Dominguez, M. (2014). Fronteras en la investigación de la didáctica. Madrid. ISBN: 978-84-362-6833-1.
- Mendez, J., Rodríguez, J., Dominguez, M., Lagándara, M., Olmos, S., Juanes, I., Cabrero, J., & Vasquez, R. (2009). Pizarras digitales interactivas multipunto: estrategia metodológica para una mayor participacion y motivacion del laumno . Madrid. ISBN: 978-84-7800-208-1.
- Murado, J. (2012). Pizarra digital. ISBN: 978-84-9839-420-7.
- Pan, Z., & Zhang, X. (2008). Technologies for E-Learning and Digital Entertainment. China. ISBN: 3-540-6973-4-9.
- Sancho, J., (2005). Tecnologías para transformar la educación. España. ISBN: 84-460-2486-1.
- Vargas, M., Hernández, D., & López, E. (2006). Divulgación y Video Científico. México. ISBN: 968-9024-05-1.
- Valverde, J., Garrido, M., Fernández, M., Soza, M., Revuelta, M., Arriazu, R., Rosado, F., Montero, J., & López, C. (2004). Madrid. ISBN: 978-84-9085-255-2.
- Verde, M., (2014). El impacto de las TIC en la sociedad actual. La pizarra digital. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/8103/1/TFG-O%20312.pdf>.

Para citar el artículo indexado.

Velasteguí E. (2019). Las pizarras digitales y su impacto didáctico en la educación superior. *Revista electrónica Explorador Digital* 3(1), 50-65. Recuperado desde: <http://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/exploradordigital/article/view/346/758>



El artículo que se publica es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Explorador Digital**.

El artículo queda en propiedad de la revista y, por tanto, su publicación parcial y/o total en otro medio tiene que ser autorizado por el director o editor de la **Revista Explorador Digital**.

