



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS

Decanato de Postgrado

**Trabajo de Grado para optar por el título de Maestría en
Tecnología de la Información y Comunicación Aplicadas a la Educación**

TESIS

**Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento para la
enseñanza de la didáctica en línea aplicada a los estudiantes de
primer ingreso de la Licenciatura en Turismo UDELAS Coclé**

Presentando por:

Guerrel Aguilar, Milagro del Carmen 8-909-651

Asesor:

Magister Luis Augusto Morales

Panamá, 2021

DEDICATORIA

A Dios, todo poderoso, por permitirme culminar mis estudios de maestría; a mis progenitores: Simón Guerrel A. y Rosa Aguilar V., por apoyarme durante mi formación profesional para lograr mi objetivo.

Milagro

AGRADECIMIENTO

Agradezco a quienes me apoyaron en mi proceso como estudiante, a mis padres, profesores, asesor Luis Augusto Morales, que aporta su conocimiento para la investigación, que con sus acciones y fortalezas logré concluir con éxito.

Milagro

RESUMEN

Este estudio lleva por título “*Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento para la enseñanza de la didáctica en línea aplicada a los estudiantes de primer ingreso de la Licenciatura en Turismo UDELAS Coclé*”.

La investigación tuvo como objetivo general: Analizar la Tecnología del Aprendizaje del Conocimiento para la enseñanza de la didáctica en línea aplicada a los estudiantes de primer ingreso de la de la Licenciatura en Turismo

En la investigación es utilizado un diseño no experimental, transeccional descriptivo y transversal. El tipo de estudio fue analítica dado que se pretende aplicar las tecnologías del aprendizaje del conocimiento a los estudiantes.

La población objeto de estudio lo constituyó 16 estudiantes de primer ingreso de Turismo UDELAS extensión Coclé

Para la obtención de los datos se recurrió a la técnica de encuesta. Como instrumento un cuestionario con preguntas cerradas; en su modalidad cuestionario, con 10 ítems y 5 alternativas de respuesta según la escala Likert.

Se obtuvo como resultado que los estudiantes presentan que el 63% usan las herramientas virtuales, casi siempre y un 37% indica que siempre. Y que al 62% de los estudiantes implementan las plataformas digitales como bueno, el 25% que muy bueno, y el 13% que regular.

En conclusión, las TAC son de gran apoyo para la enseñanza en la educación virtual, donde el estudiante desarrolla habilidades para crear, ampliar sus conocimientos y así su aprendizaje es más dinámico e interesante.

Palabras claves: TAC, didáctica, aprendizaje, plataformas digitales, estrategias, enseñanzas.

ABSTRACT

This study is entitled "*Learning and Knowledge Technologies for teaching online didactics applied to first-year students of the Bachelor of Tourism UDELAS Coclé*".

The general objective of the research was: To analyze the Learning and Knowledge Technologies learning for the teaching of online didactics applied to first-year students of the Bachelor of Tourism.

In the research, a non-experimental, descriptive and cross-sectional design is used. The type of study was analytical since it is intended to apply knowledge learning technologies to students.

The population under study was made up of 16 first-time students of Tourism UDELAS, Coclé extension

To obtain the data, the survey technique was used. As an instrument a questionnaire with closed questions; in its questionnaire mode, with 10 items and 5 response alternatives according to the Likert scale.

It was obtained as a result that the students present that 63% use virtual tools, almost always and 37% indicate that they always. And that 62% of students implement digital platforms as good, 25% as very good, and 13% as regular.

In conclusion, LKTs are of great support for teaching in virtual education, where the student develops skills to create, expand their knowledge and thus their learning is more dynamic and interesting.

Keywords: LKT, didactics, learning, digital platforms, strategies, teachings.

CONTENIDO GENERAL

	Páginas
INTRODUCCIÓN	iii
CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN	2
1.1. Planteamiento del problema: antecedentes teóricos, situación actual	2
1.1.1. Problema de investigación	8
1.2. Justificación.....	9
1.3. Hipótesis de la Investigación	10
1.4. Objetivos de la Investigación.....	10
1.4.1. Objetivo General	10
1.4.2. Objetivos Específicos.....	10
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	12
2.1. Tecnología del aprendizaje y el conocimiento.....	12
2.1.1. Tecnología	12
2.1.2. Aprendizaje	13
2.1.3. Conocimiento	14
2.2. Enseñanza de la didáctica en línea.....	15
2.2.1. Concepto de la didáctica línea	15
2.2.2. Metodología de herramientas virtuales aplicando las TAC	16
2.2.3. Dominio de la didáctica en línea aplicando las TAC.	17
2.2.4. Eficacia de usar las TAC en la didáctica en línea.	17
2.3. Aula Virtual.....	18
2.3.1. Moodle	18
2.3.2. Chamilo.....	19

2.3.3. Google Classroom	20
2.4. Herramienta de comunicación.....	20
2.4.1. Zoom.....	20
2.4.2. Google Meet.....	22
2.4.3. Jitsi.....	22
2.5. Herramientas didácticas en las TAC	23
2.5.1. Padlet.....	23
2.5.2. Genially	24
2.5.3. Powtoon	25
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	27
3.1. Diseño de Investigación y tipo de estudio	27
3.2. Población, sujetos y tipo de muestra estadística.....	27
3.3. Variables – definición conceptual y definición operacional.....	27
3.4. Instrumentos y/o herramientas de recolección de datos y/o materiales- equipos.....	30
3.5. Procedimiento.	30
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	32
CONCLUSIONES.....	43
LIMITACIONES Y RECOMENDACIONES DE LA INVESTIGACIÓN.....	44
INDICE DE CUADROS	46
INDICE DE GRÁFICAS.....	47
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	48
ANEXOS	57

INTRODUCCIÓN

En el estudio realizado de las TAC para la enseñanza de la didáctica en línea se resalta que su aplicación y dominio de la tecnología favorece a los estudiantes con las innovaciones educativas en línea.

Los docentes guían a sus estudiantes para enriquecer y facilitar el aprendizaje, con conocimiento en el uso de la tecnología educativa y así adquieren habilidades y motivación para su aprendizaje.

La enseñanza de la didáctica en línea en la actualidad es usada en todo el país por el COVID-19 que se está viviendo, fortaleciendo las estrategias de enseñanzas que se realiza y lograr resultados en la educación. Es básico que con el uso de las TAC se logra la enseñanza- aprendizaje.

Consta de cuatro capítulos de investigación detallados como sigue:

En el primer capítulo, están los antecedentes teóricos, la situación actual de la investigación, hipótesis, objetivos de la investigación de la didáctica en línea como necesidad educativa.

El capítulo segundo, con un marco teórico que plantea la realidad y sus limitaciones de la investigación con herramientas de comunicación y utilizan la didáctica aplicándola con las TAC.

En el capítulo tercero, en el marco metodológico se presenta el tipo de investigación, la población, definición de variables, y las descripciones de los instrumentos de herramienta tecnológicas que facilitan el aprendizaje.

En el capítulo cuatro, se examinan los resultados que se detallan en forma numérica presentados a través de cuadros y gráficas.

Tenemos de último conclusiones, algunas recomendaciones, las limitaciones que se presentaron en la investigación y referencias bibliográficas manejada durante la investigación.

CAPÍTULO I

CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema: antecedentes teóricos, situación actual

A continuación, para comprender mejor, se presentan detalles de la investigación relacionada con el tema.

Mejía (2016), realizó un estudio en Ecuador sobre TAC, donde en su objetivo define que se puede plantear que con criterios y directrices se diseña y construyen modelo de evaluación de la calidad de las TAC para el uso en la enseñanza-aprendizaje en la Universidad Central del Ecuador, Facultad de Ciencias Económicas y adquiere un conjunto de directrices que lleva a pautar y concretar forma de indicadores y métricas.

Carrión (2020) Perú, presentó un trabajo de investigación acerca uso de las TAC. Es una investigación cuantitativa en que su objetivo general es acordar la reciprocidad que existe del nivel de uso de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento con el nivel de competencias digitales, con muestras de la universidad de Lima. Para realizar la investigación, aplican los instrumentos de análisis cuantitativo obtenidos con el cuestionario que les ayuda a evaluar los resultados. Donde se proyectan con evidencias de que no hay concordancia significativa directa entre el uso de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento con las Competencias digitales.

Holguín (2020). Efectuó estudio sobre TAC en República Dominicana. En la que trabajo con las personas de 11 maestros y 906 estudiantes del nivel secundario. El objetivo general fue identificar las competencias tecnológicas-pedagógicas que necesitan los docentes de matemáticas en tres Centros Educativos. Utiliza el diseño no experimental, el método deductivo y el análisis cuantitativo donde aplica técnicas para la recogida de datos. Y se obtienen resultados de oportunidades de mejoras para los docentes de matemática en las competencias tecnológicas de

los centros educativos de investigación, debido que la utilización y conocimiento de la tecnología educativa es de porcentaje bajo. También los resultados aseveran mayor debilidad en los profesores de matemática en el conocimiento y poco empleo de la calculadora y computadora

Rovira (2019) Con el estudio de TAC en Ecuador. Propone que los dos ejes centrales son para el futuro la función del docente con sus alumnos, como son el uso de las Tecnología del Aprendizaje y Conocimiento y la innovación educativa. Donde profesores universitarios del sistema educativo de Educación Secundaria de Ecuador imparten lecciones y supervisan virtualmente los trabajos de los alumnos, la investigación la aplica a seis grupos de trabajo con sus alumnos. En el trabajo de investigación es analizado la propuesta didáctica ya que algunos estudiantes trabajan como docentes y aplican sus usos de las distintas secuencias didáctica y propuestas TAC. Que destacan que la innovación educativa es lo que se estará aplicando en la actualidad y el uso de las TAC motiva a los alumnos a tener más interés creciente por sus estudios, y así se mejora la enseñanza-aprendizaje.

Moreta (2019) en su estudio TAC de Ecuador. Describe el objetivo que con las estrategias en la educación superior se determina la importancia del uso de las Tecnología de Aprendizaje y Conocimiento. Se tiene un estudio descriptivo donde se aplica la metodología exploratoria a estudiantes y docentes. Lo que se quiere es que, con la utilización de las nuevas técnicas se apliquen las TAC, y tengan equipos al servicio de una manera directa para los docentes, estudiantes y poder lograr que en la metodología de enseñanza se usen redes sociales, web, software ya que en la actualidad a evolucionado el aprendizaje.

Hernández (2019) realizo estudio en Colombia acerca las TAC. Detallar el uso didáctico de las TAC por parte de los docentes, es el objetivo general. Para ello se trabaja de forma descriptiva, empleando diseño de campo transeccional contemporáneo destacando las tecnologías que aplican los docentes de Boyacá,

Colombia. Se diseña la escala de uso didáctico de las Tac en la recolección de datos. Analizan los resultados empleando distintos porcentajes. Logrando establecer que con el proceso de enseñanza aprendizaje muestran un excelente uso didáctico de la TAC, pero los docentes que dominan las herramientas tecnológicas son de tecnología e inglés.

Ramírez (2020) en su investigación en Colombia referente a la enseñanza didáctica en línea. El objetivo general fue analizar las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento como herramienta didáctica para la gestión formativa de los estudiantes de Medicina. Materiales y métodos: La metodología utilizada fue descriptiva, de orden cuantitativo con un enfoque empírico positivista, La población, de estudio son los estudiantes de los semestres tercero, sexto y noveno, del programa de medicina. El instrumento fue la encuesta, en su modalidad cuestionario, con 27 ítems y 5 alternativas de respuesta según la escala Likert. Se aplicó el proceso de validación de contenido por parte de siete (7) expertos en la materia aplicando la prueba piloto. Los resultados de los datos alcanzados presentan una estimación de la confiabilidad de 0.87, una interpretación alta con la Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento. El dato para su análisis emplea la estadística descriptiva mediante media aritmética como medida de tendencia central y la desviación estándar como medida de dispersión o variabilidad.

Ramírez (2016), en un estudio sobre la enseñanza de la didáctica en línea tuvo como objetivo un estudio donde define la aproximación teórico-metodológica del procedimiento de adaptación del diseño de unidades didácticas a las dimensiones de estilos de aprendizaje de Felder & Silverman encaminada a entornos de enseñanza-aprendizaje virtual. En los resultados se consiguió que los métodos de adaptación del diseño de unidades didácticas a estilos de aprendizaje, fueran precisas con la aplicación de esquema de adaptación en base a la teoría de estilos de aprendizaje de Felder, al emplear los métodos pedagógicos, las estrategias

de enseñanza y los medios electrónicos a cada estilo de aprendizaje. Fue el trabajo llevado con paradigma positivista, orientada con una investigación de campo, no experimental, de corte transversal y de índole descriptiva, con una orientación de estudio de caso, desarrollado en el Campus Virtual, de Diploma de Especialización en Evaluación de la Educación a Distancia en Entornos Virtuales. Entre otro resultado se tiene la adaptación del diseño de una unidad didáctica que estaba orientado inicialmente a la combinación de estilos

Calderone (2016). un estudio en Argentina de la enseñanza didáctica en línea. Destaca en el objetivo a desarrollar un protocolo de planificación de estrategias que permita la producción de materiales didácticos (MD) para la educación mediada por tecnologías de la información y la comunicación (TIC). El diseño que empleo fue una fase inicial de estudio de tipo exploratorio y descriptivo, y una segunda fase de diseño experimental. Entre los resultados obtenidos de la revisión se constituyen las bases sobre las que se propone un proceso de producción detallado en donde diversas variables intervinientes organizadas en grupos conceptuales.

Flores (2015) Un estudio en Nicaragua sobre la enseñanza didáctica en línea. El objetivo general fue la valoración estrategias didácticas utilizadas en aulas virtuales para el proceso de enseñanza aprendizaje, en la carrera de “Turismo Sostenible” en FAREM Matagalpa 2014. Al puntualizar las evaluaciones en aulas virtuales, enumeran las didácticas utilizadas por la cual permite valorar la eficacia al emplearlas, en donde también se encuentran dificultades que presentaron algunos docentes al utilizar las didácticas. Presenta un enfoque cuantitativo con implicaciones cualitativas, no experimental, descriptiva, de corte transversal. Es seleccionada una población de los estudiantes de la carrera “Turismo Sostenible”; con un docente del área de informática, y un experto encargado de la plataforma virtual Moodle de la carrera de Turismo Sostenible. Se toma en cuenta la población total para realizar el estudio y para recolectar la información recurren a técnicas

de encuesta a estudiantes, de entrevista al docente con el experto y las guías de preguntas a estudiantes de primer año de "Turismo Sostenible. Algunas conclusiones son: aplicación del desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje a través del aula virtual, las actualizaciones y monitoreo fue casi nula y la participación de los estudiantes fue pasiva donde pocos se adaptaron. Con las estrategias didácticas aplicadas se utiliza: técnicas de individualización de la enseñanza, pensamiento crítico y participación en grupo.

Situación actual

Para Molina (2016):

La opinión general de los alumnos es que es indispensable que los docentes usen herramientas tecnológicas. En cuanto al uso de cada herramienta en particular, al menos el 75% de los estudiantes se muestran de acuerdo o totalmente de acuerdo (valores 4 y 5 de la escala) con la necesidad de utilizar casi todas las herramientas. Tan solo para las redes sociales, RSS y calendarios suscitan menos interés, pero siempre por encima del 50% (p.8).

Para Flores (2016)

Comportamientos de los estudiantes a través del aula virtual, permitió el conocimiento de la utilidad de la misma en relación a los cambios de rol de lo cotidiano a lo nuevo, los estudiantes opinaron que les permitió investigar de manera autónoma para aplicar de manera correcta 79% y por supuesto un mayor compromiso de estudio 77%; adquirir nuevas destrezas relacionadas al Internet 82% y finalmente dijeron que permitió la responsabilidad compartida docente – estudiante 72% (p.159).

Para Holguín (2020).

Conocimiento y utilización de la computadora por parte del docente de matemáticas. Los maestros indican que su nivel de utilización es alto, con un porcentaje de un 54.5% y un 45.5% suficiente. En ese sentido, el equipo de gestión dice que la utilización es de un 20% alto, un 53.7% suficiente y un 26.7% bajo. Y los estudiantes opinan que el nivel de utilización es de un 13.3% alto, 20% bajo y un 64.8% muy bajo. (p- 132)

Para Hernández (2019)

Lo que significaba que más de un tercio del número de docentes de la muestra total tenían tendencia a no usar las Tac en la preparación de los contenidos. Por otro lado un 36,30% preparaba los contenidos incorporando las Tac en algunas ocasiones. De último, entre las categorías suficiente y excelente, el 26,67% de los docentes que incorporaban las herramientas tecnológicas para fortalecer los contenidos a desarrollar en el aula (p.202).

Para Moreta (2019)

Del 100% de encuestados se tiene un resultado siguiente: 28% falta de preparación de los docentes, 23% Falta de tiempo en capacitación, 15% por aceptación de las autoridades por mejorar la educación, 11% otras dificultades, un 9% No encuentro ninguna dificultad, 8% escasos de materiales didácticos y espacios, y 6% poca adaptabilidad del docente tradicional. (p.43)

Para Rovira (2019)

Los 45 trabajos entregados, un 64% fue revisado al redactar esta investigación. En Sierra, un 36,6% de los trabajos obtuvieron un sobresaliente, un 13,6% notable y el 50% restante aprobaron. Dentro de este grupo, un 13,6% tuvieron que reevaluar debido a que no cumplían todos los requisitos. Sin embargo, gracias a los detallados comentarios del trabajo y a la rúbrica elaborada para llevar a cabo la revisión que comparten profesores y alumnos, reelaboraron sus SD y aprobaron. (p. 93).

Con la planificación de estrategias y con docentes aplicando herramientas tecnológicas la enseñanza de didáctica en línea, los estudiantes adquieren nuevas destrezas en el comportamiento en el aula virtual.

Pero a veces los docentes pocos usan las TAC para la elaboración de los contenidos por lo cual deben capacitarse y aplicar el uso de la tecnología actualizada.

1.1.1. Problema de investigación

¿Es favorable usar las Tecnología del aprendizaje y el conocimiento (TAC) en la aplicación de la didáctica en línea a los estudiantes de primer ingreso de la Licenciatura en Turismo UDELAS Coclé?

1.2. Justificación

Conocer del cambio que se tiene con la enseñanza de la didáctica en línea en los estudiantes de la Licenciatura de Turismo, que aplican la tecnología del aprendizaje y el conocimiento para lograr aprendizajes dinámicos, motivado por diferentes aplicaciones de materiales tecnológicas, que el docente les asigna para sus trabajos.

Se avanza actualmente al emplear nuevas herramientas tecnológicas en la enseñanza-aprendizaje. Y con la situación de pandemia que se vive, la enseñanza en línea alcanza beneficios en el aprendizaje y conocimientos digital; Sin embargo, se ha logrado poner en práctica de manera acelerada, pero con el uso de las estrategias tecnológicas el docente y el estudiante ha avanzado.

Estamos en un mundo digital, en donde las educaciones virtuales hacen que los estudiantes utilicen más los recursos tecnológicos, donde se permite la interacción docente y discente con las diversas estrategias didácticas aplicadas. Y destacar que es de beneficio evaluar la calidad de las TAC y su uso en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las TAC han sido de gran apoyo para la enseñanza de la educación virtual, donde el estudiante logra avanzar con desempeño y reto a pesar de las dificultades de conectividad que se le presentan a algunos de ellos. Pero también encontramos al docente que buscan su superación y preparación para usar en sus contenidos, estas herramientas tecnológicas y así cambiar su metodología de enseñanza para facilitar el aprendizaje.

En este año con los momentos que vivimos de pandemia, la educación en el país es virtual, por la cual se ha implementado la enseñanza en línea y en UDELAS Coclé tenemos el manejo de la tecnología de la información y comunicación de los estudiantes. En donde a veces el recurso económico se presenta como un limitante para algunos estudiantes

1.3. Hipótesis de la Investigación

H₁: El uso de las TAC determinan la enseñanza de la didáctica en línea aplicada a los estudiantes de la licenciatura en Turismo.

1.4. Objetivos de la Investigación

1.4.1. Objetivo General

Analizar la Tecnología del aprendizaje del conocimiento para la enseñanza de la didáctica en línea aplicada a los estudiantes de primer ingreso de la Licenciatura en Turismo.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Conocer el uso didáctico de la tecnología digital mediante la implementación de las TAC.
- Identificar el desarrollo de competencias metodológicas con la enseñanza de la didáctica en línea.
- Demostrar los procesos dinámicos y practica formativa que realizan los estudiantes de la licenciatura en turismo con el uso el TAC.

CAPÍTULO II

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Tecnología del aprendizaje y el conocimiento

2.1.1. Tecnología

Hay que reconocer que con la tecnología el aprendizaje es motivador para los docentes, por los diversos usos de herramientas tecnológicas que se emplean para la enseñanza y la comprensión del conocimiento. Para los estudiantes del siglo XXI es la tecnología un elemento fundamental en su desarrollo integral, siendo una visión humanística en que el docente se identifica al ofrecer a los educandos un mejor aprovechamiento en su desarrollo escolar, que permita la comprensión y utilización de aprendizajes colaborativos con las aplicaciones de herramientas tecnológicas, que hace que su uso tenga para ellos interés y motivación (Ramírez y Escalante, 2007).

Que por las situaciones que se padecen en la actualidad por la pandemia, la enseñanza virtual fue acelerada y necesaria para poder encaminarnos a adquirir los aprendizajes. Es la tecnología un amplio medio de obtener información, en que actualmente las personas las utilizan según las necesidades a emplear, lo digital es de interés por ser una actividad de aprovechamiento por los diversos dispositivos actuales que existen (Bautista, 2017)

Los docentes tienen un gran apoyo para enseñar, al aplicar estrategias tecnológicas que motivan a sus estudiantes a que se interesen por investigar en los trabajos que se les asigna. Además, señala que al usar aparatos de tecnología no asegura la innovación en las prácticas pedagógicas, ya que los docentes reflejan en sus prácticas que con el pasar de los tiempos van actualizándose. (Tondeur, Hermans, Van Braak, & Valcke, 2008; Valverde, Garrido, & Sosa, 2010).

2.1.2. Aprendizaje

Al usar las nuevas herramientas tecnológicas, el docente desarrolla su papel de planificar las clases para un entorno virtual y orienta a través de los conocimientos virtuales a continuación algunas referencias que nos aportaran al significado sobre aprendizaje.

Un docente busca diferentes estrategias para lograr que puedan comprender el aprendizaje con factores de motivación y actitud emprendedora para que puedan obtener los conocimientos. Plantea Jean Piaget que para el aprendizaje es necesario un desfase óptimo entre los esquemas que el alumno ya posee y el nuevo conocimiento que se propone. "Cuando el objeto de conocimiento está alejado de los esquemas que dispone el sujeto, este no podrá atribuirle significación alguna y el proceso de enseñanza/aprendizaje será incapaz de desembocar". La enseñanza-aprendizaje se logrará correctamente si el conocimiento no presenta resistencias y el alumno lo podrá agregar a sus esquemas con un grado de motivación.

Hay nuevas formas para alcanzar el aprendizaje ya sea interactivo, multimedia donde con nuevas destrezas emocional, digital los estudiantes adquieren múltiples beneficios con los conocimientos adquiridos. El aprender tiene escenarios diferentes en la que "describe el aprendizaje como un proceso de creación de una red de conocimiento personal, una idea coherente con la forma en la que las personas enseñamos y aprendemos en la web 2.0" (Sobrino, 2011, p.117).

Estamos en una era digital, el aprendizaje auto dirigido se coloca con especial relevancia, porque la tecnología llega a los ciudadanos que toman iniciativa que permite apropiarse del aprendizaje, y así se tiene un proceso de enseñanza mucho más creativo (Karakas y Manisaligil, 2012).

Son las nuevas herramientas tecnológicas un avance en el aprendizaje, el docente desarrolla su papel de planificar las clases para un entorno virtual y orienta a través de los conocimientos virtuales.

2.1.3. Conocimiento

Con el uso de las TAC los docentes establecen un entorno de enseñanza con innovación para que sus alumnos tengan un proceso interactivo en el aprendizaje y puedan alcanzar los conocimientos con el uso de la tecnología digital.

Para aprender y conocer de las TAC, hay que conocer de su empleo y usos de las TIC, implantando dinámicas y prácticas que impliquen exploración de las variadas aplicaciones didácticas de la tecnología digital, para lograr alcanzar el conocimiento (Enríquez, 2012).

Se puede destacar que con la tecnología digital la enseñanza y el aprendizaje es interesante y atractiva para lograr el conocimiento.

Últimamente las personas tienen a su disposición la tecnología con los dispositivos de distintas generaciones colocando al ciudadano que está aprendiendo de forma diferente y el conocimiento lo están adquiriendo por medio de posibilidades de transferencia (Piscitelli, 2009)

La diferencia radica en el enfoque respecto a la relación de la enseñanza transversal e independiente en áreas específicas del conocimiento es que pueden darse vinculación con los campos específicos de enseñanza- aprendizaje y el contexto de uso del conocimiento (Pozo, 2009).

2.2. Enseñanza de la didáctica en línea

2.2.1. Concepto de la didáctica en línea

Al practicar la didáctica en línea hay que considerar de que no es tratar solo publicar materiales tradicionales del aula, en una plataforma de aprendizaje (Morris, 2010), para mejorar la educación se debe ir creando metodología educativa y procesos educativos donde se interesen por las innovaciones tecnológicas que logran mejores aprendizajes a los estudiantes.

La didáctica nos ayuda a desarrollar aprendizajes atractivos para los estudiantes, empleando elementos visuales, los correos, que ayudan a transmitir los conocimientos usando dispositivos electrónicos.

El profesor en una pieza clave en la enseñanza ya que tiene la responsabilidad de crear contenidos, planificar las actividades didácticas y aplicar las variadas herramientas tecnológicas (Gramp, 2013), un docente este anuente a recibir capacitaciones en didáctica y tecnología, puede determinar que estrategias va implementar en el aula virtual, y las herramientas tecnológicas interactivas para tener un proceso de enseñar y aprender (Zamora, 2018).

Segùn(Santiago, Caballero, Gómez y Domínguez, 2013), Al agregar las TAC en la enseñanza educativa es considerada un avance para el currículo que con la utilización y aplicación de nuevas tecnología pedagógicas y los recursos didácticos nos lleva a un mejor desarrollo eficaz de los aprendizajes y conocimientos.

Innovar con la enseñanza de la didáctica en línea resulta fundamental para que el proceso de aprendizaje de los alumnos sea productivo.

2.2.2. Metodología de herramientas virtuales aplicando las TAC

Son importantes las herramientas tecnológicas, porque sirven para comunicarnos, para compartir y son herramientas que para los docentes tienen función de facilitar entornos virtuales a través de plataformas, que ayudan a implementar y desarrollar los materiales para el aprendizaje interactivo.

Las plataformas educativas tienen una variedad de herramientas para el proceso enseñanza aprendizaje, según Silva (2011) “desde herramientas para la simple presentación de contenidos mediante la web hasta otras para la realización de test avanzados, realización de tareas en grupo, subida de archivos, foros de comunicación, facilidades para realizar videoconferencias o herramientas de seguimiento y evaluación para los profesores” (p.64).

En la plataforma educativa se pueden encontrar lo siguientes:

- Los materiales de aprendizaje.
- Gestión de personas participantes.
- Para el estudiante, soporte tecnológico a profesores para optimización de las etapas del proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Planificación, implementación, desarrollo y evaluación del currículum escolar. (Silva, 2011, p.64)

La manera de aprender a variado con el empleo de las tecnologías digitales y también la manera de enseñar en el colectivo de los docentes (Viñals Blanco & Cuenca Amigo, 2016, p. 105). El docente tiene que emplear la didáctica en línea, con estrategias y métodos para que aprovechen los docentes y logren los aprendizajes.

Para Días y Diniz (2014) coincide que utilizando las plataformas motivan al desarrollo del aprendizaje, donde son estructuradas para administrar actividades de enseñanza y aprendizaje en línea, donde acceden a comunicación,

interactividad y compartir información, pero a veces solo la utilizan para dar la información, y dejan de aprovechar el potencial para beneficio del aprendizaje en el estudiante.

2.2.3. Dominio de la didáctica en línea aplicando las TAC.

El proceso enseñanza-aprendizaje se mejora en la didáctica en línea, y contribuye a que el estudiante logre un aprendizaje significativo, con la aplicación del docente de diversas estrategias en las clases en líneas.

(Bakia, Murphy, Anderson y Trinidad, 2011) considera que la eficacia de la educación está contribuyendo a reforzar el avance del aprendizaje para el estudiante, mediante el uso apropiado de las tecnologías generando lo interactivo en sus aplicaciones con la tecnología.

(Zapata, 2016),

Con la ayuda de la tecnología el docente a la hora de preparar sus cursos debe diseñar y plantear claras su didáctica en línea a emplear y las destrezas que sus estudiantes deben alcanzar para la obtención del conocimiento. Un docente en sus clases en línea debe tener su metodología orientada al aprendizaje de manera colaborativa y crear conocimientos con tecnologías de aprendizaje como lo presentan diferentes plataformas que brindan un buen servicio en mejoras del conocimiento.

2.2.4. Eficacia de usar las TAC en la didáctica en línea.

Los docentes deben saber elegir la plataforma a emplear para hacer interesante y atractiva las materias a tratar con los alumnos y puedan obtener los conocimientos en forma eficaz y creadora

(Santiago, Caballero, Gómez y Domínguez, 2013), Con utilidad que se tiene de ofrecer diversidades didácticas en mejorar la enseñanza- aprendizaje. Se desarrolla la comunicación que le facilita la disposición de contenidos.

En todo caso aplicar y cumplir el docente con las tecnologías hace tratar de mejorar la forma de cumplir las responsabilidades que ellos tienen (Prensky, 2011). Es importante incorporar actividades de desarrollo educativos que abarquen el desarrollo de dimensiones a planificar, motivar, facilitar y evaluar.

Las herramientas digitales son grandes las variedades que existen, de creaciones para el ámbito educativo. Tenemos que considerar que estas herramientas ayuden a mejorar los métodos de enseñanza- aprendizaje. depende de la aplicación en que el docente la utilice, y qué tanto conozca para que sus estudiantes la aprovechen de forma eficaz en el aprendizaje significativo. (Bautista, 2017). Al aplicar la educación a distancia en todo el país destacamos la utilidad de las plataformas para la educación en línea

2.3. Aula Virtual.

Las plataformas de aprendizaje proporcionan a los educadores y estudiantes oportunidades, seguridad para crear, enseñanzas en líneas donde el alumno accede a los contenidos, extrae la información y con diversas estrategias el docente aplica las actividades que pueden trabajar en equipo en el aula virtual.

2.3.1. Moodle

Al emplear la plataforma se destaca el rápido uso que tienen los estudiantes para realizar sus proyectos o planes.

Moodle “es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionarle a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados”. (Moodle, s/f).

Según (Merayo, 2018) Es Moodle una plataforma con un sistema de recursos diseñado para la enseñanza, crear y gestionar espacios de aprendizaje online que adaptamos a las necesidades de profesores, estudiantes y administradores.

2.3.2. Chamilo

Chamilo es un innovador recursos pedagógicos orientados a mejorar nuestros proyectos y administrar, distribuir y controlar las actividades

Según el creador de la plataforma virtual Chamilo, Warnier (2010) Chamilo es un LMS, en español (Sistema de Gestión de Aprendizaje) y entre sus principales virtudes permite administrar, distribuir y controlar las actividades de capacitación semipresencial o no presencial (e-learning) en instituciones u organización.

(Boulier, 2011) Chamilo es una plataforma de e-learning y de colaboración presentada como un software de código abierto, (Software Libre), que puede ser adaptado a proyectos educativos o profesionales. Se distribuye bajo la licencia GNU/ GPL v3, que están obligados a aceptar cuando se usa la plataforma. (p. 17).

(Rodríguez, 2016) Manifiesta Chamilo es un software libre licenciado bajo la GNU General Public Licence o GNU/GPLv3, que garantiza a los usuarios la libertad de usar, copiar, modificar y compartir el software. Entre sus principales funcionalidades se destacan:

- (a) La gestión de cursos, usuarios y ciclos formativos;
- (b) El seguimiento del proceso formativo de los usuarios;
- (c) El aseguramiento de la continuidad de la plataforma y el acceso libre;
- (d) Incorpora redes sociales y administra los recursos didácticos.

2.3.3. Google Classroom

Google Classroom es un aula virtual que ha diseñado para completar las Google Apps para educación, con el objetivo de organizar y mejorar la comunicación entre profesores y alumnos. (Garza, 2016).

Para (Keeler, 2015) La plataforma Classroom es para el docente una herramienta de apoyo que admite gestionar sus tareas y mantenerse comunicado sus beneficios:

- Crea una lección completa: Classroom te permite crear tareas, agregar sus propias descripciones, adjuntar múltiples documentos y videos en diferentes formatos y vincular enlaces en tareas, lo que te permite crear cursos completos almacenados en la misma ubicación.
- Elimina el exceso de papeles en el hogar: los profesores ya no necesitarán llevar las tareas de los estudiantes para su revisión porque se pueden subir a la plataforma en formato digital.
- Colabora con los estudiantes: Los profesores pueden crear un aula digital y agregar a sus alumnos a un grupo para compartir notas, documentos o cualquier tipo de información que aporten en el aula. Del mismo modo, los estudiantes pueden compartir información con sus compañeros de clase
- Consejería online: Muchas organizaciones tienen consejeros de escuelas primarias o intermedias que pueden invitar a todos los estudiantes a unirse a Google Classroom e incluso compartir conversaciones con sus padres de los estudiantes.

2.4. Herramienta de comunicación

2.4.1. Zoom

Actualmente Zoom es muy popular su aplicación en videoconferencias. Al igual como Skype, Zoom ofrece la capacidad de comunicarse en tiempo real con

personas dispersas geográficamente a través de una computadora, Tablet o dispositivo móvil.

(Zoom Video Communications, Inc, 2021) Su servicio está centrada en las comunicaciones, en la tecnología de vídeo innovadora, fiable y sencilla, ofrece reuniones con vídeo, voz, seminarios web y chat en ordenadores, dispositivos móviles y sistemas de salas de conferencias”.

La plataforma virtual Zoom, nos la describe (Tillman, 2020), como: “Un servicio de videoconferencia basado en la nube que puede usar para reunirse virtualmente con otros, ya sea por video o solo audio o ambos, todo mientras realiza chats en vivo, y le permite grabar esas sesiones para verlas más tarde.”

Esta plataforma está diseñada específicamente para el mundo empresarial, aunque se utiliza para algunas actividades en la educación, principalmente videoconferencias.

Nos comenta Acronis Siber Summit, (2020), que la plataforma Zoom cuenta con una serie de características, cita:

- Se trata de una aplicación gratuita con una serie de planes de pago que amplían su funcionalidad.
- Sirve como una forma de comunicarse a través de Internet.
- Permite sesiones de chat, llamadas y video llamadas.
- En cuanto a la videoconferencia, puede acomodar hasta 500 personas y 1.000 espectadores.
- Proporcionar herramientas como la pantalla compartida, que son recursos útiles para exposiciones, seminarios y conferencias.

2.4.2. Google Meet

Esta nueva aplicación de videoconferencias de Google para reemplazar a Hangouts y Zoom a través de dispositivos móviles. Para participar en reunión, todo lo que necesita es un código. Estos 'códigos' son las contraseñas únicas que se crearán con cada conferencia, en los que los participantes solo podrán entrar a reuniones con su conocimiento previo. También, aparecerán las próximas reuniones programadas, integrando (Omicrono, 2017).

Para Mayora, Aparicio (2019) Puedes acceder a Meet desde Gmail que tiene una app para chatear, videoconferencia y las conversaciones donde quedan almacenadas en tu perfil de usuario en la nube. También archiva o elimina una conversación, bloquea usuarios y preserva tu seguridad y privacidad.

2.4.3. Jitsi

Muy sencilla de utilizar esta herramienta, con código abierto y gratuita, permite un número ilimitado de estudiantes y sin ningún límite de tiempo. (Viña, 2020).

Jitsi Meet es una excelente alternativa a los programas de videoconferencias. Esta aplicación puede usarse en navegador o instalarse en Android e iOS, cuenta con grabación de la video llamada y la opción de compartir nuestra pantalla. Hasta ahora no ha tenido problemas de privacidad como Zoom (Warren, 2020).

Disponible para la comunicación multimedia bidireccional a través de internet. Nos presenta videoconferencia, VoIP, y mensajería instantánea, es compatible con otras mensajerías instantáneas y de telefonía, y es distribuida con los términos de la licencia Apache, software libre y de código abierto (Fernández, 2020).

Con la pandemia las video llamada están siendo utilizadas por cualquiera persona, ella posee la seguridad y privacidad de comunicaciones.

2.5. Herramientas didácticas en las TAC

2.5.1. Padlet

Padlet es una plataforma interactiva utilizada para el aprendizaje. La herramienta basada en la web crea un muro virtual en línea, un tablón de anuncios en el que el contenido se puede publicar. Pueden incluir documentos, preguntas, comentarios, imágenes, videos y clips de audio, a los que los estudiantes pueden acceder en cualquier momento.

Se puede agregar títulos y descripciones a cada uno de los elementos que se suba en Padlet, como optar por agregar una imagen de fondo, escoger el formato de presentación, configurar las notificaciones, entre otra opción se indica si será una pizarra pública o privada. Schuager. (2013)

Padlet es una tecnología educativa que permite una creación en trabajo colaborativo en el aula de clase y en línea aumenta la motivación a la generación más joven (Au-Yong-Oliveira, Gonçalves, Martins y Branco, 2018). Ayuda a mejorar la eficiencia en la clase, permitiendo a los estudiantes publicar, leer y editar sus respuestas en el debate.

Es una herramienta colaborativa, diferente a otras, es atractiva tanto para los niños y jóvenes por su simplicidad, interfaz intuitiva, tiene opciones que permiten agregar fondos, colores, íconos, y así dar un toque de personalidad a cada uno de los muros, donde todo dependerá de su configuración y es interactiva donde se comparte recursos de multimedia es adecuada para los docentes (Gallegos, 2016).

PADLET ha sido definida como: “una aplicación virtual que permiten el envío de mensajes, listas de tareas, opiniones, ideas, fotos, vídeos, enlaces y archivos adjuntos por medio de un sistema basado en las notas adhesivas” (García Barrera, Granizo, Luna y Janeth, 2014, p.279).

2.5.2. Genially

Genial.ly es sencilla su uso de potencial educativo, que admite meter imágenes para un aprendizaje autónomo (Torrano Montalvo y González Torres, 2004

Con itinerarios que se pueden constituir actividades que abarquen todas las inteligencias múltiples, sus contenidos pueden trabajarse interactivo y animado (Gadner, 1987)

Con ella se pueden establecer como: imágenes, presentaciones, infografía animada. En su presentación muestran conceptos, contenidos de manera visual a través de imágenes. Es un recurso educativo que es utilizado como ayuda visual para debates. Para comenzar a trabajar con Genial.ly, se requiere únicamente un registro mediante correo electrónico o cuenta de Facebook o Google. Una vez que este procedimiento inicial esté completo, puede comenzar a diseñar inmediatamente con la cuenta gratuita sin límite de creaciones. Su principal diferencia entre los planes gratuitos y los de pago radica en que estos últimos permiten descargar los recursos creados en diferentes formatos, así como modificar aspectos de privacidad, visualizar estadísticas o disponer de un mayor número de plantillas de diseño. (Peña-Cabanas & Fernández-Munín, 2017) (Majó, 2018)

Esta herramienta admite:

- Generar material visual y audiovisual personalizado que mejore la entrega de los contenidos generados por y para los estudiantes.
- Organizar y representar información compleja de la forma que mejor se adapte a cada alumno según sus gustos, motivaciones e intereses.
- Fomentar la interacción de los estudiantes con los contenidos que están aprendiendo, promueve la captura y retención de la experiencia y su motivación durante la participación. (Pedraza, 2020)

2.5.3. Powtoon

PowToon es un software en línea cuya función es crear videos y presentaciones animadas y lo que el usuario ingresa en su interfaz, reproduciéndose una especie de dibujo animado, de una persona que habla mostrando cuadros de diálogo. que el usuario escribió. (Ruiz, 2019).

Para (Méndez, 2015) PowToon es en línea para diseño de exposiciones de diapositivas con despliegues de fotografías, imágenes, comentarios e informes de textos, libros, artículos, actuaciones, noticias, infografías, etc.

Algunas de las características, posee esta herramienta son: la posibilidad de añadir efectos a los textos e imágenes, se pueden agregar dibujos y animarlos, y muchas otras cosas (CodigoGeek, 2013).

Estas herramientas didácticas son interesantes para los alumnos ya que se pueden crear materiales visual y auditivos para las presentaciones donde se sienten motivados por realizar contenidos visuales

CAPÍTULO III

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1. Diseño de Investigación y tipo de estudio

En esta investigación se utilizará un estudio no experimental, transeccional descriptivo y transversal, necesario para conocer los datos, que por medio de las encuestas nos ayudan a conocer el manejo de la didáctica en línea, en los estudiantes de primer ingreso de Turismo. Que con el uso de las TAC se les facilita a los estudiantes el aprendizaje.

El tipo de investigación es analítica dado que se pretende aplicar las técnicas del aprendizaje del conocimiento a los estudiantes.

3.2. Población, sujetos y tipo de muestra estadística

Población

La población lo constituyen 16 estudiantes de primer ingreso de Licenciatura en Turismo de UDELAS extensión Coclé.

Muestra

El tipo de muestra para esta investigación es no probabilístico tipo intencional, Censal ya que se trabajará con el total de los 16 estudiantes.

3.3. Variables – definición conceptual y definición operacional

Variable 1: Tecnología del aprendizaje y el conocimiento

Variable 2: Enseñanza de la didáctica en línea

Definición conceptual

Tecnología del aprendizaje y el conocimiento

Según Lozano (2011)

- Tienden las TAC a orientar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) hacia unos usos más formativos, tanto para el estudiante como para el profesor, con el objetivo de aprender los conocimientos.

Según Lozano (2011)

- Esto significa que “en realidad lo que se plantea es cambiar el ‘aprendizaje de la tecnología’ por el ‘aprendizaje con la tecnología’, enfoque orientado totalmente al desarrollo de competencias metodológicas fundamentales como el aprender a aprender”

Según Enríquez (2012)

- TAC surge con los usos genuinos y con sentido de las TIC, con el propósito de aprender de una mejor forma, estableciendo dinámicas y prácticas formativas que impliquen exploración de los variados usos didácticos de la tecnología digital. Aplicando innovaciones tecnológicas

Enseñanza de la didáctica en línea

Según Zabalza (1990)

- La enseñanza es comunicación en la medida en que responde a un proceso estructurado, en el que se produce intercambio de información (mensajes entre profesores y alumnos)

Según Galdeano (2006)

- Concreta que en la educación a distancia los materiales didácticos, las informaciones, orientaciones, actividades y propuestas que el sistema a distancia elabora para guiar al alumno en su proceso de aprendizaje y que están contenidos en un determinado soporte audiovisual, informático son enviados a los destinatarios por diferentes vías.

Según Gómez y Macedo (2011)

- La educación virtual es un conjunto de saberes y de prácticas educativas mediante soportes virtuales, sin barreras de tiempo y distancia, que permite la construcción de un gran campus virtual, sustentado en los mecanismos de la interactividad e interconectividad que se desprenden de la incorporación de las tecnologías en el campo educativo. Es un medio eficaz para los alumnos.

Definición operacional

- Uso de la tecnología digital.
- Desarrollo de competencias metodológicas
- Dinámica y practica formativa

3.4. Instrumentos y/o herramientas de recolección de datos y/o materiales-equipos

3.4.1. Cuestionario:

Será utilizado para conocer la opinión de los estudiantes de primer ingreso con conocimientos de los entornos virtuales y tecnológicos. Se empleará el cuestionario con ítems para conocer que dominan de uso de las TAC.

3.5. Procedimiento.

Esta investigación surge con el propósito de buscar el desarrolló del planteamiento del problema, la cual se apoyó en una revisión de las principales investigaciones sobre el tema a tratar, después de una exhaustiva revisión de artículos científicos nacionales como internacionales.

La investigación se llevará a cabo con los estudiantes del primer ingreso de la carrera de la licenciatura de turismo de UDELAS Coclé, la cual se les aplicará una encuesta de opinión, el cual más tarde será procesado a través del uso del Software Excel.

CAPÍTULO IV

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Presenta la investigación respuestas a los objetivos específicos con las preguntas de las encuestas, la cual se aplicó a 16 estudiantes de la Licenciatura de Turismo UDELAS Coclé.

Para su análisis los resultados detallan las categorías, con la que se realizan gráficas de las respuestas obtenidas durante la aplicación de las encuestas.

Completados los resultados producto de los instrumentos aplicados, se establece que los estudiantes manifiestan lo favorable de usar la TAC para la enseñanza de la didáctica en línea en la Licenciatura de Turismo UDELAS Coclé.

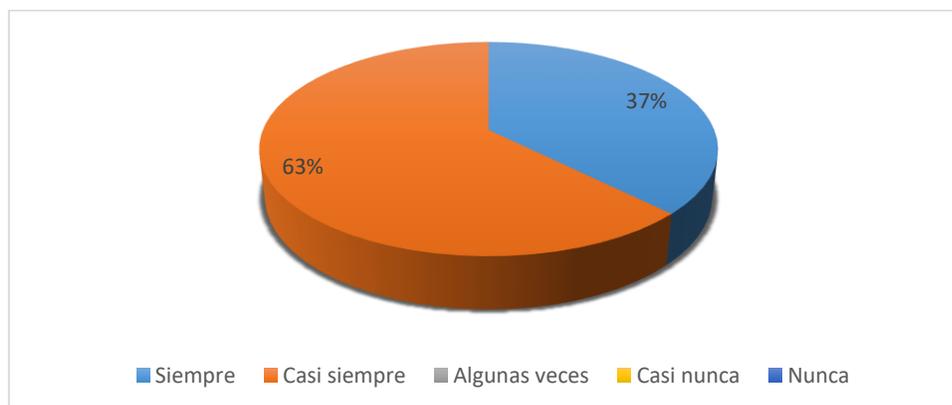
1. ¿Con qué frecuencia hace uso de las herramientas virtual?

Cuadro 1. Estudiantes hacen uso de las herramientas virtual

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	6	37
Casi siempre	10	63
Alguna veces	0	0
Casi nunca	0	0
Nunca	0	0
Totales	16	100

Fuente: Datos recolectados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la licenciatura en turismo UDELAS Coclé. Agosto 2021.

Gráfica 1. Estudiantes hacen uso de las herramientas virtual



Fuente: Cuadro N°1, 2021.

Análisis: En la representación gráfica se observa que el 63% usan las herramientas virtuales, casi siempre y un 37% indica que siempre.

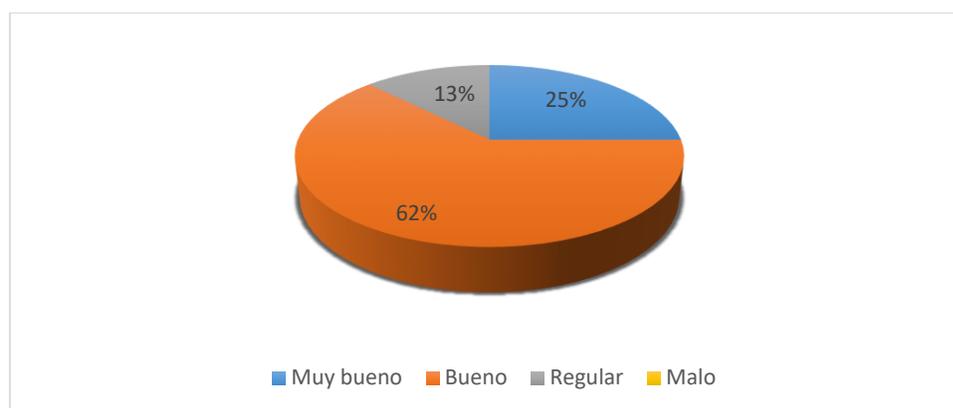
2. ¿Cuál es su opinión sobre la implementación de plataformas digitales?

Cuadro 2. Estudiantes implementan plataformas digitales

Alternativa	Frecuencia	%
Muy bueno	4	25
Bueno	10	62
Regular	2	13
Malo	0	0
Totales	16	100

Fuente: Datos recolectados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la licenciatura en turismo UDELAS Coclé. Agosto 2021.

Gráfica 2. Estudiantes implementan plataformas digitales



Fuente: Cuadro N°2, 2021.

Análisis: En el diagrama se observa que al 62% de los estudiantes refieren implementar las plataformas digitales como bueno, el 25% que muy bueno, y el 13% que regular.

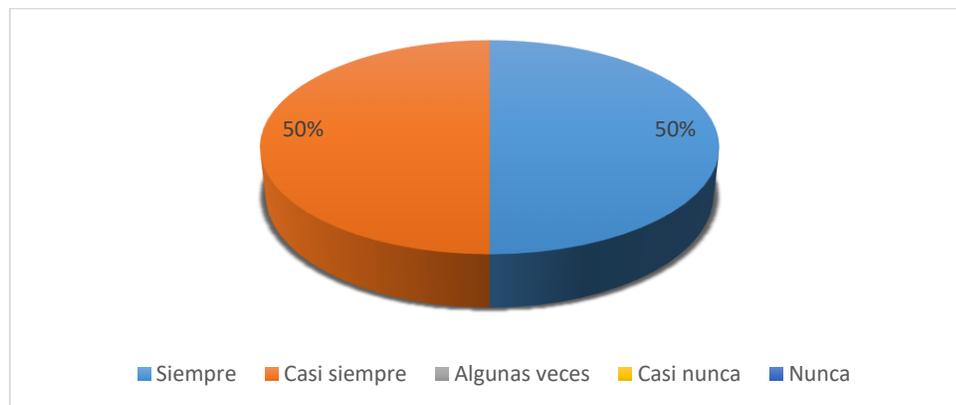
3. ¿Qué tiempo usa las herramientas comunicación (Meet, Zoom, WhatsApp)?

Cuadro 3. Estudiantes usan las herramientas de comunicación

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	8	50
Casi siempre	8	50
Algunas veces	0	0
Casi nunca	0	0
Nunca	0	0
Totales	16	100

Fuente: Datos recolectados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la licenciatura en turismo UDELAS Coclé. Agosto 2021.

Gráfica 3. Estudiantes usan las herramientas de comunicación



Fuente: Cuadro N°3, 2021.

Análisis: Se observa que el 50% de los estudiantes en cuanto al tiempo, siempre tienen la necesidad de utilizar las herramientas de comunicación y el 50% que casi siempre.

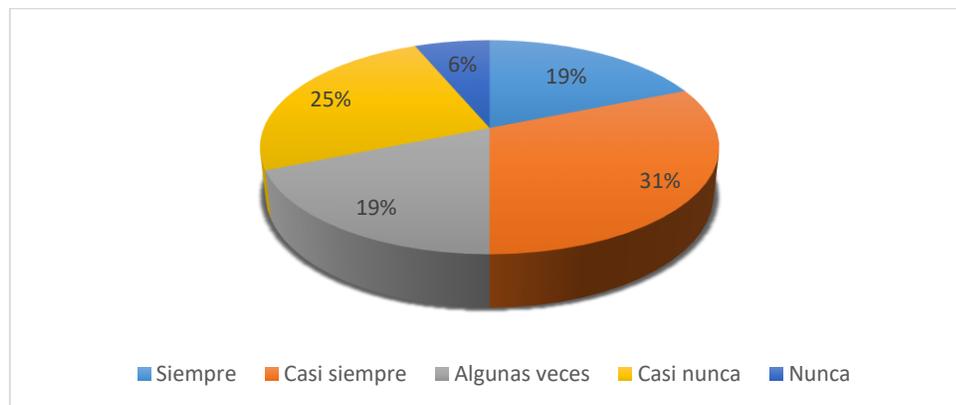
4. ¿Con qué frecuencia utiliza cursos en línea relacionados a su carrera?

Cuadro 4. Estudiantes utilizan cursos en línea relacionados a su carrera

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	3	19
Casi siempre	5	31
Algunas veces	3	19
Casi nunca	4	25
Nunca	1	6
Totales	16	100

Fuente: Datos recolectados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la licenciatura en turismo UDELAS Coclé. Agosto 2021.

Gráfica 4. Estudiantes utilizan cursos en línea relacionados a su carrera



Fuente: Cuadro N°4, 2021.

Análisis: En el diagrama se observa que el 31% de los estudiantes creen que es importante casi siempre usar cursos en línea relacionados a su carrera, el 25% que los usan casi nunca, el 19% que siempre y algunas veces, y el 6% que nunca.

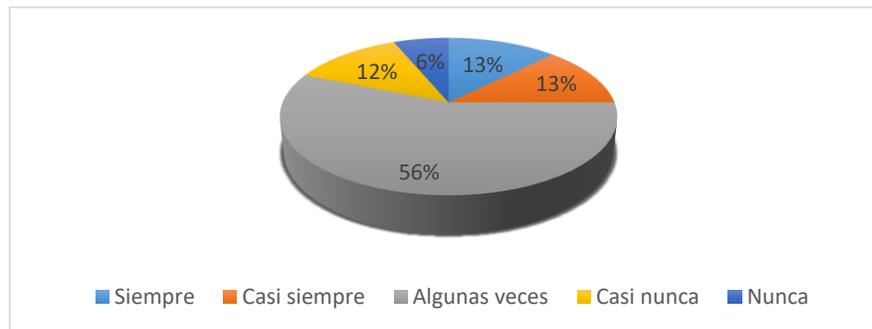
5. ¿Con qué regularidad participa de conferencias y talleres como escenarios virtuales?

Cuadro 5. Estudiantes participan de conferencias y talleres como escenarios virtuales.

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	2	13
Casi siempre	2	13
Algunas veces	9	56
Casi nunca	2	12
Nunca	1	6
Totales	16	100

Fuente: Datos recolectados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la licenciatura en turismo UDELAS Coclé. Agosto 2021.

Gráfica 5. Estudiantes participan de conferencias y talleres como escenarios virtuales.



Fuente: Cuadro N°5, 2021.

Análisis: En el esquema de la gráfica se observa que el 56% de los estudiantes refiere su participación algunas veces de conferencias y talleres como escenarios virtuales, el 13% dice que siempre y casi siempre, el 12% dice que casi nunca; y el 6.3% que nunca.

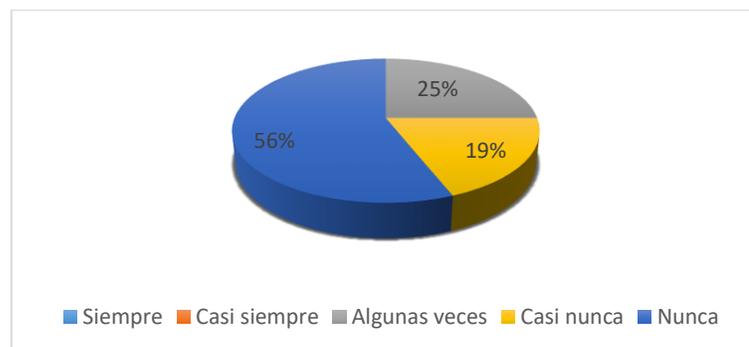
6. ¿Usas con frecuencia las nuevas plataformas de comunicación virtuales como (Discord, Twitch, Stream Shark) dentro de sus clases virtuales?

Cuadro 6. Estudiantes usan las nuevas plataformas de comunicación virtuales

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	0	0
Casi siempre	0	0
Algunas veces	4	25
Casi nunca	3	19
Nunca	9	56
Totales	16	100

Fuente: Datos recolectados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la licenciatura en turismo UDELAS Coclé. Agosto 2021.

Gráfica 6. Estudiantes usan las nuevas plataformas de comunicación virtuales



Fuente: Cuadro N°6, 2021.

Análisis: En el gráfico se observa que el 56% de los estudiantes manifiesta que nunca utilizan las nuevas plataformas de comunicación virtuales como (Discord, Twitch, Stream Shark) dentro de sus clases virtuales, el 25% dice que algunas veces, mientras que el 19% dice que casi nunca.

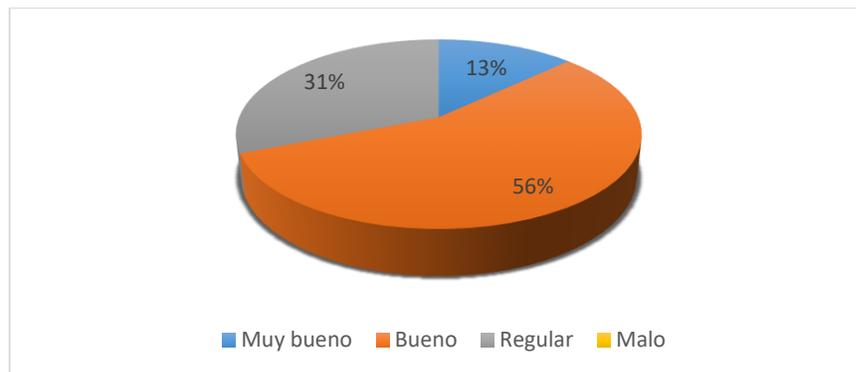
7. ¿Cómo califica usted sus competencias a través del empleo de métodos con el uso de las TAC dentro de su carrera?

Cuadro 7. Estudiantes califican empleo de métodos con el uso de las TAC en su carrera

Alternativa	Frecuencia	%
Muy Bueno	2	13
Bueno	9	56
Regular	5	31
Malo	0	0
Totales	16	100

Fuente: Datos recolectados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la licenciatura en turismo UDELAS Coclé. Agosto 2021.

Gráfica 7. Estudiantes califican empleo de métodos con el uso de las TAC en su carrera



Fuente: Cuadro N°7, 2021.

Análisis: Se observa en el gráfico que el 56% de los estudiantes manifiestan que es bueno el empleo de métodos con el uso de las TAC para su carrera, mientras que el 31% que regular lo hace y 13% que muy bueno.

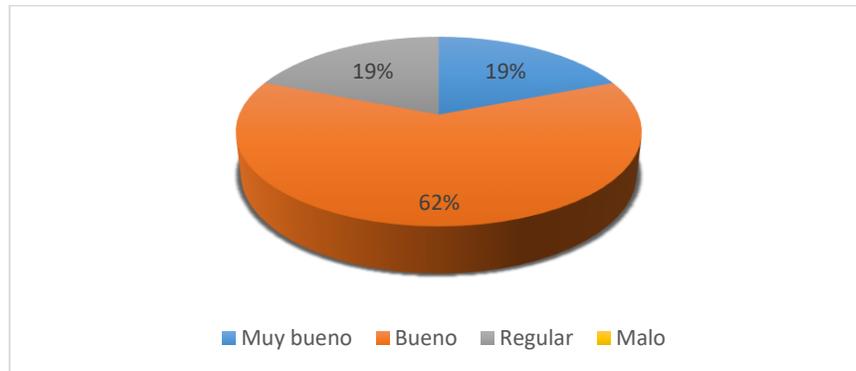
8. Son competentes las evaluaciones de los estudiantes para los procesos de enseñanza en línea

Cuadro 8. Estudiantes en evaluación de procesos de enseñanza en línea

Alternativa	Frecuencia	%
Muy Bueno	3	19
Bueno	10	62
Regular	3	19
Malo	0	0
Totales	16	100

Fuente: Datos recolectados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la licenciatura en turismo UDELAS Coclé. Agosto 2021.

Gráfica 8. Estudiantes en evaluación de procesos de enseñanza en línea



Fuente: Cuadro N°8, 2021.

Análisis: En la representación gráfica se observa que el 62% de los estudiantes su proceso de enseñanza en línea es bueno, el 19% dice que muy bueno y regular.

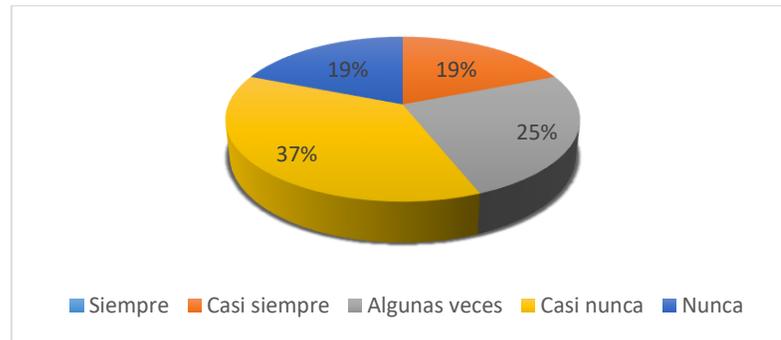
9. ¿Con qué frecuencia participa en Webinar que utilicen tecnologías de aprendizaje y conocimiento enfocadas en el turismo?

Cuadro 9. Estudiantes participan en Webinar que usan tecnologías de aprendizaje en turismo

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	0	0
Casi siempre	3	19
Algunas veces	4	25
Casi nunca	6	37
Nunca	3	19
Totales	16	100

Fuente: Datos recolectados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la licenciatura en turismo UDELAS Coclé. Agosto 2021

Gráfica 9. Estudiantes participan en Webinar que usan tecnologías de aprendizaje en turismo



Fuente: Cuadro N°9, 2021.

Análisis: En la representación gráfica se observa que el 37% de los estudiantes refieren que casi nunca participan en Webinar que utilizan tecnologías de aprendizaje y conocimiento enfocada al turismo, el 25% dice que algunas veces y el 19% que los utiliza casi siempre y nunca.

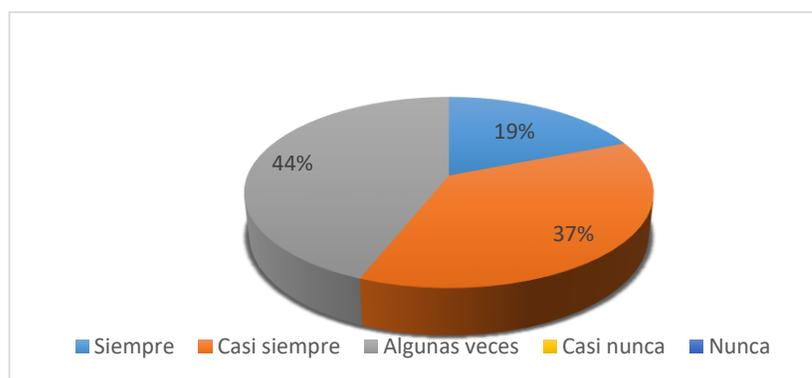
10. Ha recibido información de tecnologías de aprendizaje y conocimiento a través de canales en la plataforma YouTube

Cuadro 10. Estudiantes reciben información de tecnologías de aprendizaje y conocimiento en canales de plataforma YouTube

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	3	19
Casi siempre	6	37
Algunas veces	7	44
Casi nunca	0	0
Nunca	0	0
Totales	16	100

Fuente: Datos recolectados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la licenciatura en turismo UDELAS Coclé. Agosto 2021

Gráfica 10. Estudiantes reciben información de tecnologías de aprendizaje y conocimiento en canales de plataforma YouTube



Fuente: Cuadro N°10, 2021.

Análisis: En el diagrama tenemos que al 44% de los estudiantes reciben algunas veces información de tecnologías de aprendizaje y conocimiento en canales de plataforma YouTube, el 37% que les agrada casi siempre, y el 19% que siempre.

CONCLUSIONES

Con los objetivos alcanzados tenemos las siguientes conclusiones:

- Las TAC han sido de gran apoyo para la enseñanza en la educación virtual, donde el estudiante desarrolla habilidades para crear, ampliar sus conocimientos y así su aprendizaje es más dinámico e interesante.
- En el enfoque metodológico, las encuestas nos ayudan a conocer el manejo de la didáctica en línea, en los estudiantes de primer ingreso de Turismo. Que con el uso de las TAC les es favorable a los estudiantes un mejor aprendizaje, pero el limitante que presenta es que todos no tienen conectividad en sus hogares.
- Las TAC ofrece nuevas oportunidades de formación y de comunicación a los alumnos, que por su manejo virtual y con la situación de pandemia, los estudiantes se interesan y valoran la eficacia de su aplicación.
- El resultado de emplear la didáctica en línea nos permite aprobar la hipótesis propuesta que, con el uso de las TAC, determina la enseñanza de la didáctica en línea, aplicando estrategias que motivan obtener mejor aprendizaje. Pero con las limitaciones de estudiantes sin conectividad en sus hogares y la situación económica que se vive.
- Con relación a las encuestas los estudiantes manifiestan que un 31 % casi siempre usan cursos en líneas relacionados a su carrera y el 25% que casi nunca lo usan.

LIMITACIONES Y RECOMENDACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

LIMITACIONES

Al culmina con éxito el proceso de investigación, existieron situaciones que crearon limitaciones podemos mencionar:

- Demora en el desarrollo de revisión del trabajo, por el tiempo de pandemia en que se desarrolló y los meses para su culminación.

RECOMENDACIONES

La estimación que se le puede atribuir a esta investigación en la universidad, son los beneficios que se logran con la enseñanza de la didáctica en línea y queda evidenciado que con los resultados de los instrumentos de estudio recomendamos:

- Preparación y ejecución de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento para la enseñanza de la didáctica en línea.
- Con la aplicación de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento se logra ahondar a los estudiantes de la Licenciatura en Turismo de la mejora en la enseñanza de la didáctica en línea en los estudiantes.

INDICE DE CUADROS

Cuadro No.	Descripción	Página
Cuadro 1.	Estudiantes hacen uso de las herramientas virtual	33
Cuadro 2.	Estudiantes implementan plataformas digitales	34
Cuadro 3.	Estudiantes usan las herramientas de comunicación	35
Cuadro 4.	Estudiantes utilizan cursos en línea relacionados a su carrera.....	36
Cuadro 5.	Estudiantes participan de conferencias y talleres como escenarios virtuales.	37
Cuadro 6.	Estudiantes usan las nuevas plataformas de comunicación virtuales	38
Cuadro 7.	Estudiantes califican empleo de métodos con el uso de las TAC en su carrera	39
Cuadro 8.	Estudiantes en evaluación de procesos de enseñanza en línea.....	40
Cuadro 9.	Estudiantes participan en Webinar que usan tecnologías de aprendizaje en turismo	41
Cuadro 10.	Estudiantes reciben información de tecnologías de aprendizaje y conocimiento en canales de plataforma YouTube.....	42

INDICE DE GRÁFICAS

Gráfica No.	Descripción	Página
Gráfica 1.	Estudiantes hacen uso de las herramientas virtual	33
Gráfica 2.	Estudiantes implementan plataformas digitales	34
Gráfica 3.	Estudiantes usan las herramientas de comunicación.....	35
Gráfica 4.	Estudiantes utilizan cursos en línea relacionados a su carrera	36
Gráfica 5.	Estudiantes participan de conferencias y talleres como escenarios virtuales.	37
Gráfica 6.	Estudiantes usan las nuevas plataformas de comunicación virtuales	38
Gráfica 7.	Estudiantes califican empleo de métodos con el uso de las TAC en su carrera	39
Gráfica 8.	Estudiantes en evaluación de procesos de enseñanza en línea	40
Gráfica 9.	Estudiantes participan en Webinar que usan tecnologías de aprendizaje en turismo.....	41
Gráfica 10.	Estudiantes reciben información de tecnologías de aprendizaje y conocimiento en canales de plataforma YouTube.....	42

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acronis Siber Summit, (2020). Zoom: qué es, características y cuáles son sus ventajas y desventajas. Recuperado de: https://www.mundocuentas.com/zoom/#%C2%BFPara_que_sirve

Au-Yong-Oliveira, M., Gonçalves, R., Martins, J., Branco, F. (2018). **The social impact of technology on millennials and consequences for higher education and leadership.** Telematics and Informatics, 35(4), July, 954–963. University of Aveiro, 20-21 Sept. 2018 (pp.78-86). Disponible no Repositório UPT, <http://hdl.handle.net/11328/2689>

Bakia, M., Murphy, R., Anderson, K., & Trinidad, G. E. (2011). **International experiences with technology in education.** Director.

Bautista, R. (2017). **El uso didáctico de las tics en el mejoramiento de la labor didáctica en la escuela colombiana,** Aibi revista de investigación, administración e ingeniería, vol. 5, No, 2, pp. 2-8.

Boulier, D. (2011). Manual de uso de Chamilo 1.8.8. Plataforma de educación a distancia. Bélgica. University College Ghent. Departamento de Educación

Calderone, M., & González, A. H. (2016). **Materiales didácticos: una metodología para su producción en la era de las TIC.** Virtualidad, Educación y Ciencia, 7. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/80783>

Carrión Ramos, R. V. (2020). **Uso de las TAC y su relación con las competencias digitales en estudiantes de educación de una universidad pública.** Recuperada de: <http://repositorio.upch.edu.pe/handle/upch/7801>

CodigoGeek. (27 de Enero de 2013). codigogeek. Recuperado el 29 de marzo de 2021, de PowToon es la herramienta perfecta para crear infografías en vídeos

online: <http://www.codigogeek.com/2013/01/27/powtoon-es-la-herramienta-perfecta-paracrear-infografias-en-videos-online/>

Dias, S. B., & Diniz, J. A. (2014). **Towards an enhanced learning management system for blended learning in higher education incorporating distinct learners' profiles.** Journal of Educational Technology & Society, 17(1), 307-319.

Enríquez, S. (2012). **Luego de las TIC, las TAC.** II Jornadas Nacionales de TIC e Innovación en el Aula. [Documento Online]. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10915/26514>

Fernández, Y. (1 de Abril de 2020). Xataka. Recuperado de <https://www.xataka.com/basics/jitsi-meet-que-que-ofrece-como-usar-este-servicio-codigo-abierto-para-tus-videollamadas-masivas>

Flores Escoto, C. E. (2015). **Estrategias didácticas utilizadas en aulas virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje, de la asignatura informática básica, en la carrera de “Turismo Sostenible” del turno matutino en la FAREM Matagalpa, durante el primer semestre de 2014.** Maestría thesis, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua. <https://repositorio.unan.edu.ni/1869/>

Galdeano, M. (2006): Los materiales didácticos en Educación a Distancia (I): Funciones y características, Boletín informativo del sistema de Educación a Distancia de la Universidad Nacional del Nordeste, Argentina, http://virtual.unne.edu.ar/articulos_PDF/Articulo_BN20.pdf

García-Barrera, A., Granizo, L., Luna, M., & Romero, S. J. (2014). **El muro virtual como herramienta para fomentar la participación del alumnado en los centros educativos.** En SOCMEDIA y URJC-UCLM (ed.), Presentaciones del III Congreso Internacional Sociedad Digital (pp. 265-278). Madrid: Sociedad Digital.

Garza, R. (2016). Manual de Google Classroom. Galicia: Xunta de Galicia.

Gómez-Gallardo, Luz-Marina y Macedo, J. C. (2011): Importancia de los programas virtuales en la educación superior peruana, Revista Investigación.

Gramp, J. (2013). **Beyond the baseline: working with e-learning champions to transform e-learning at a research-led university.** In 2nd Moodle Research Conference (MRC2013). Sousse, Tunisia.

Hernández, D. (2019). **Uso didáctico de las Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento (TAC), por parte de los docentes en educación básica secundaria y media.** Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación, 2(7), 190 - 209. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v2i7.56>

Holguín, J. D. R., María, R. J. M., & Cruz, M. (2020). **La Tecnología de la Enseñanza y el Conocimiento (TAC): un enfoque hacia las matemáticas.** Educación Superior, (29). <http://revistavipi.uapa.edu.do/index.php/edusup/article/view/206>

Karakas, F. y Manisaligil, A. (2012). **Reorienting self directed learning for the creative digital era.** European Journal of Training and Development, 36, 712-731, <https://doi.org/10.1108/03090591211255557>.

Keeler, A. (2015). Descubre algunos beneficios de Google Classroom de la mano de una experta. Recuperado el 28 de marzo de 2021, de <http://noticias.universia.es/educacion/noticia/2015/03/25/1122178/descubre-beneficios-google-classroom-mano-experta.html>.

Mayoral, M. A. M., Socuellamos, J. M., Baeza, J. A., Henarejos, L. O., & Martínez, M. Q. (2019). TIC's para la docencia y el aprendizaje. Universidad Miguel Hernández. <https://innovacionumh.es/editorial/TICS.pdf>

Mejía-Madrid, G., & Molina-Carmona, R. (2016). **Evaluación de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento en el proceso de enseñanza**

aprendizaje en la Universidad Central del Ecuador.
<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/61846>

Méndez, D. (2015). POWTOON. Recuperado de:
<https://mistrabajosmasterdavid.blogspot.com/2015/12/powtoon-powtoon-es-una-aplicacion-en.html>

Merayo, P. (2018). **¿QUÉ ES LA PLATAFORMA MOODLE Y PARA QUÉ SIRVE?**

Moodle. (s/f). **Acerca de Moodle.** Recuperado el 27 de marzo de 2021, Recuperado a partir de https://docs.moodle.org/all/es/Acerca_de_Moodle

Moreta Cocha, M. E. (2019). **Análisis comparativo de las TAC en las diferentes unidades académicas de la Universidad de Guayaquil** (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil Facultad de Ciencias Administrativas).
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/45893>

Morris, R. D. (2011). **Web 3.0: Implications for online learning.** TechTrends, 55(1), 42-46.

Omicrono. (2017). Google Meet es la nueva aplicación de videoconferencias para luchar con Skype y Amazon Chime. Recuperado de
https://www.elespanol.com/omicrono/software/20170301/google-meet-aplicacionvideoconferencias-skype-amazon-chime/197481075_0.html

Pedraza, M. A. D. R. (2020). La innovación pedagógica en la enseñanza virtual de la Administración Financiera.

Peña-Cabanas, A. M., & Fernández-Munín, M. C. (2017). **Reseña de la aplicación: Genial.ly. Una herramienta en la nube para crear contenido dinámico e interactivo.** Revista de Estudios e Investigación En Psicología y Educación, 4(2), 154. <https://doi.org/10.17979/reipe.2017.4.2.3194>

Pillacela Morocho, R. X., & Ramón Duchi, D. I. (2017). **El uso de las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento para generar un proceso de enseñanza-aprendizaje constructivista**. Tesis de Licenciatura. Universidad de Cuenca, Ecuador. Recuperada de: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/28308>

Piscitelli, A. (2009). **Nativos e inmigrantes digitales: una dialéctica intrincada pero indispensable**. Los desafíos de las TIC para el cambio educativo, 71.

Pozo, J. I. (2009). **Adquirir una concepción compleja del conocimiento: Creencias epistemológicas y concepciones de aprendizaje**. JI Pozo y M. Pérez Echeverría (Coords.), Psicología del aprendizaje universitario: la formación en competencias, 70-85.

Prensky, M. 2011. **Enseñar a nativos digitales**. España. Editorial Ediciones SM.

Ramírez A., & Escalante, M. (2007). **La educación en tecnología: un aporte desde Fe y Alegría**. Caracas: Fe y Alegría. (Colección Procesos Educativos No. 27).

Ramírez León, Y. D. V. (2016). **Adaptación del diseño de unidades didácticas a estilos de aprendizaje en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje**. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/40735>

Ramírez Tamayo, A. A. (2020). **Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento como herramienta didáctica en la gestión formativa del estudiante de medicina**. <https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/20114>

Rodríguez Ramírez, P. C. (2016). Uso pedagógico de la plataforma virtual Chamilo para incentivar la producción escrita en el proceso de enseñanza de inglés en una universidad privada de Lima.

Rovira-Collado, J., Ambròs Pallarès, A., & Hernández Ortega, J. (2019). **Innovación educativa y uso de las TAC en el Máster de Secundaria: propuestas formativas para docentes ecuatorianos en el programa UB-UNAE.** Tejuelo 30, 73-110. Doi: <https://doi.org/10.17398/1988-8430.30.73>

Ruiz, F. (2019). Herramientas digitales en el diseño de materiales curriculares en el Máster de Secundaria de Matemáticas. XV Simposium Internacional sobre el Practicum y Las Prácticas externas (Poio 2019). Presente y retos de futuro. Recuperado de: <http://www.theoriacongresos.com/poio2019/comunicaciones/posters-e/ver-poster/b0fde6c3cb4ad4878b3455eb5586dff4>

Santiago, G., Caballero, R., & Gómez, D., y Domínguez, A. (2013). **El uso didáctico de las TIC en escuelas de educación básica en México.** Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México), XLIII (3), 99-131.

Schuager. (2013) Padlet una manera simple de crear una pizarra colaborativa online. Recuperado de: <https://www.whatsnews.com/2013/03/19/padlet-pizarracolaborativa-online/>

Silva, T. (2011). **Plataforma educativa es un espacio diseñado con finalidad formativa:** Herramientas de las plataformas educativas, 42-64. Recuperado de <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/5/131490/1/ApuntesPE01.pdf>

Sobrino, Á. (2011). **Proceso de enseñanza-aprendizaje y web 2.0: valoración del conectivismo como teoría de aprendizaje post-constructivista.** Estudios sobre Educación, 20, 117-140. Recuperado de: <https://www.unav.edu/publicaciones/revistas/index.php/estudios-sobre-educacion/article/view/4479/3859>

Tillman, M. (2020). ¿Qué es Zoom y cómo funciona? Más consejos y trucos. Pocket-lint. <https://www.pocket-lint.com/es-es/aplicaciones/noticias/151426-que-es-el-zoom-ycomo-funciona-ademas-de-consejos-y-trucos>

Tondeur, J., Hermans, R., Van Braak, J., & Valcke, M. (2008). **Exploring the link between teachers' educational belief profiles and different types of computer use in the classroom.** Computers in Human Behavior, 24, 2541-2553.

Torrano Moltalvo, F. y González Torres. M.C. (2004). **El aprendizaje autorregulado, presente y futuro de la investigación.** Revista electrónica de Investigación Psicoeducativa, 2(1), 1-34.
<http://www.investigacionpsicopedagogica.org/revista/new/ContadorArticulo.php?27>

Valverde, J., Garrido, M. D. C., & Sosa, M. J. (2010). **Políticas educativas para la integración de las TIC en Extremadura y sus efectos sobre la innovación didáctica y el proceso enseñanza-aprendizaje: la percepción del profesorado.** Revista de Educación, 352, 99-124.

Viña, M. (2020), Zoom, Google Meet, Jitsi y Teams, ¿Cuál es el mejor programa de videoconferencia?, Recuperado de:
<https://www.totemguard.com/aulatotem/2020/06/zoom-meet-jitsi-teams-mejor-opcion-programa/#:~:text=Jitsi%20ofrece%20el%20nivel%20de,la%20mejor%20herramienta%20para%20ti>.

Viñals Blanco, A., & Cuenca Amigo, J. (2016). **El rol del docente en la era digital.** Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 30 (2), 103-114.

Warnier, Y. (2010). **Asociación Chamilo.** Fundador del proyecto y Director de la Asociación Chamilo. Gerente del grupo empresarial BeezNest.

Warren, T. (2020, Abril, 1). Zoom faces a privacy and security backlash as it surges in popularity. The Verge. Recuperado de
<https://www.theverge.com/2020/4/1/21202584/zoom-security-privacy-issuesvideo-conferencing-software-coronavirus-demand-respons>

Zabalza, M.A. (1990). Fundamentación de la Didáctica y del conocimiento. En Medina, A. y Sevillano, M.L. Didáctica. Adaptación. Madrid: UNED, v. I.

Zamora, E. G. (2018). **El grado de incidencia y nivel de impacto del manejo de los recursos didácticos por parte de los docentes y estudiantes dentro del aula virtual: una aproximación empírica.** 3C TIC: Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC, 7(1), 33-46. <https://doi.org/10.17993/3ctic.2018.59.33-46>

Zapata, D. (2016). **Rol de estudiante.** Medellín.

Zoom Video Communications. Inc. (2021). Zoom.Us. Obtenido de Acerca de Zoom: <https://zoom.us/es-es/about.html>

ANEXO N°. 1
ENCUESTA



ANEXOS

Universidad Especializada De Las Américas Maestría en Tecnología de la Información y Comunicación Aplicadas a la Educación

Encuesta para estudiantes de la Licenciatura en Turismo

El presente cuestionario tiene como objetivo conocer el uso didáctico de la Tecnología del Aprendizaje del Conocimiento para la enseñanza en línea de la Licenciatura en Turismo.

Instrucciones: En la siguiente encuesta selecciona con una **X** la respuesta

A. Uso didáctico de la tecnología digital

1. ¿Con qué frecuencia hace uso de las herramientas virtual?
Siempre Casi siempre Algunas veces Casi nunca Nunca
2. ¿Cuál es su opinión sobre la implementación de plataformas digitales?
Muy bueno Bueno Regular Malo
3. ¿Qué tiempo usa las herramientas comunicación? (Meet, Zoom, Whatsapp)
Siempre Casi siempre Algunas veces Casi nunca Nunca
4. ¿Con qué frecuencia utiliza cursos en línea relacionados a su carrera?
Siempre Casi siempre Algunas veces Casi nunca Nunca
5. ¿Con qué regularidad participa de conferencias y talleres como escenarios virtuales?
Siempre Casi siempre Algunas veces Casi nunca Nunca

B. Desarrollo de competencias metodológicas

6. ¿Usas con frecuencia las nuevas plataformas de comunicación virtuales como (Discord, Twitch, Stream Shark) dentro de sus clases virtuales?
Siempre Casi siempre Algunas veces Casi nunca Nunca
7. ¿Cómo califica usted sus competencias a través del empleo de métodos con el uso de las TAC dentro de su carrera?
Muy bueno Bueno Regular Malo
8. Son competentes las evaluaciones de los estudiantes para los procesos de enseñanza en línea
Muy bueno Bueno Regular Malo

C. Dinámica y practica formativa

9. ¿Con qué frecuencia participa en Webinar que utilicen tecnologías de aprendizaje y conocimiento enfocadas en el turismo?
Siempre Casi siempre Algunas veces Casi nunca Nunca
10. Ha recibido información de tecnologías de aprendizaje y conocimiento a través de canales en la plataforma de YouTube
Siempre Casi siempre Algunas veces Casi nunca Nunca