



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del título de
Magíster en Educación Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC

ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA LA CARRERA
DE TURISMO UTILIZANDO EL MODELO ASSURE Y LA
TAXONOMÍA DE BLOOM REVISADA

Autor: Deisy Valeria Quevedo Amay

Director: Carlos Corrales Gaitero

Quito, 18 de septiembre 2023.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Deisy Valeria Quevedo Amay con número de cédula de identidad 1104120710, autora del trabajo de graduación titulado: Entorno Virtual de Aprendizaje para la carrera de Turismo Utilizando el Modelo Assure y la Taxonomía de Bloom Revisada. Previo a la obtención del grado académico de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC** en la **Facultad de Ciencias de la Educación**.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2. Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través de sitio web de la Biblioteca de la PUCE (Pontificia Universidad Católica del Ecuador) el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad.

Quito, 18 de septiembre de 2023.



Deisy Valeria Quevedo Amay

C.I. 1104120710

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Director (a) – Tutor (a) del Trabajo de Posgrado Titulado: “Entorno Virtual de Aprendizaje para la Carrera de Turismo Utilizando el Modelo ASSURE y la Taxonomía de Bloom Revisada”, presentado por el maestrante Deisy Valeria Quevedo Amay, titular de la Cédula de Identidad N.º 1104120710 para optar al Grado de Magíster en Educación mención gestión del aprendizaje mediado por TIC, considero que dicho Trabajo de Investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de los Lectores – Evaluadores que se designen para tal fin por parte de las autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En la ciudad de Quito, a los 18 días de septiembre de 2023.

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'C. Corrales'.

Carlos Corrales Gaitero C.I. 1755921622 ccorrales680@puce.edu.ec

NRO TELEFONO: 2991700 ext.1333

NOTA:

Se comunica que en el servicio de análisis Turnitin, el referido trabajo de titulación alcanzó el siguiente resultado: 4 % índice de similitud con otras fuentes.

Dirección Física del Campus
Apartado postal 17-01-2184
Telf.: (+593) 0 000 0000 ext. 000
Ciudad – País www.puce.edu.ec



TURNITIN: INCLUIR HOJA DEL INFORME CON EL PORCENTAJE

Tesis

INFORME DE ORIGINALIDAD

4%	4%	0%	%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	gerardozam4.blogspot.com	4%
	Fuente de Internet	

Excluir citas Activo Excluir coincidencias < 3%


Excluir bibliografía Activo

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Deisy Valeria Quevedo Amay, titular de la Cédula de Identidad N.º 1104120710, declaro que los resultados obtenidos en la investigación, como requisito previo para la obtención del Grado Académico de Magister en Educación Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC, son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos, que se desprenden del trabajo de investigación, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

En la ciudad de Quito, a los 18 días del mes de septiembre de 2023



Deisy Valeria Quevedo Amay

C.I. 1104120710

DEDICATORIA

*Dedico esta tesis a Dios,
Por la vida, sabiduría y fortaleza,
que me dio para cumplir con mi meta profesional.
A mis padres y familia,
Por ese apoyo brindado en este proceso profesional.*

AGRADECIMIENTOS

*Agradezco a todos aquellos que formaron parte
y brindaron apoyo a mi crecimiento profesional y personal
en el transcurso de este camino.*

*A Dios, por darme vida, sabiduría y fortaleza
para lograr culminar esta investigación,*

A mi familia, quienes confiaron en el logro de mis metas.

*A los estudiantes, docentes, coordinadores y autoridades de la
Universidad Estatal Amazónica – UEA un inmenso agradecimiento
y a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador- PUCE,
pues con sus sabias enseñanzas de profesionalismo
he logrado satisfactoriamente mi formación.*

*A mi tutor Dr. Carlos Corrales, quién con su incondicional
apoyo y disponibilidad, he realizado el desarrollo de mi tesis.*

*Gracias a cada uno de los seres incondicionales, que me brindaron
apoyo y fortaleza para el logro de esta maestría.*

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	14
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
1.1. Formulación del problema	16
Objetivo General	18
Objetivos Específicos	18
1.2. Justificación de la Investigación	18
2. CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	20
2.1. Antecedentes de la Investigación	20
2.2. Bases Teóricas.....	23
2.2.1. Entornos virtuales.....	23
2.2.2. El diseño instruccional.	23
2.2.3. El diseño de la interfaz.	24
2.2.4. Lineamientos del modelo instruccional.....	25
2.2.5. Estrategias didácticas en entornos virtuales	26
2.2.6. Teorías y taxonomías del aprendizaje	27
2.2.7. La Taxonomía de Bloom.....	29
2.2.8. Los modelos de diseño instruccional.....	33
2.2.9. El modelo ASSURE aplicado a la educación.....	34
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	38
3.1. Tipo de Investigación	38
3.2. Diseño de Investigación	38
3.2.1. Fuente	39
3.2.2. Temporalidad.....	39
3.2.3. Amplitud del foco.....	40

3.3. Unidades de Estudio.....	40
3.3.1. Población.....	40
3.3.2. Muestra.....	40
3.3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	42
3.3.3.1. Grupos focales participante en el proceso de Investigación.....	43
3.4.1. Transcripción y codificación:.....	47
4. CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS.....	54
4.1. Análisis de los códigos por grupos focales.	54
4.1.1. Análisis de códigos derivados de las entrevistas a docentes.....	55
4.1.2. Competencias digitales como estrategia de enseñanza.	57
4.1.3. Entorno virtual de aprendizaje.....	60
4.2. Experiencias de estudiantes.....	63
4.2.1. Análisis de códigos derivados de las entrevistas a estudiantes.	64
4.2.2. Diseño instructivo perspectiva estudiantil.....	66
4.2.3. Aprendizaje en línea perspectiva estudiantil.....	68
4.3. Análisis interpretativo.....	70
CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA.....	72
5.1 Denominación de la propuesta.....	72
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	88
REFERENCIAS.....	90
ANEXOS.....	97

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Los lineamientos para el diseño instruccional	25
Tabla 2 Una taxonomía alternativa para el dominio cognitivo de Bloom	30
Tabla 3. Taxonomía Digital de Bloom.....	31
Tabla 4 Evaluaciones Formativas	32
Tabla 5 Evaluaciones Sumativas.....	33
Tabla 6 Relación entre participantes de grupos focales, técnicas de investigación aplicadas a cada uno de ellos	41
Tabla 7 Relación técnica de investigación y objetivo de su empleo.....	42
Tabla 8 Códigos abiertos -categorías-temas prefijada por investigadora de necesidades y características de aprendizaje que evidencian los estudiantes	48
Tabla 9 Códigos abiertos -categorías-temas prefijada por investigadora de estrategias didácticas, tecnológicas y recursos multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje	49
Tabla 10. Beneficiarios de la propuesta	74

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Ilustración 1 De los datos a la teoría códigos-categorías-temas.	43
Ilustración 2 Fases del análisis (Atlas. Ti)	50
Ilustración 3 Estrategias de codificación.....	51
Ilustración 4 Comparación constante	52
Ilustración 5. Codificación agrupación	52
Ilustración 6 Red de códigos por grupos focales.....	54
Ilustración 7: Red de códigos derivada de los grupos focales las entrevistas realizadas a docentes de la Carrera de Turismo de UEA.....	55
Ilustración 8 Competencias digitales como estrategias de enseñanza.....	57
Ilustración 9. Entorno virtual de aprendizaje	60
Ilustración 10 Experiencias de estudiantes.....	63
Ilustración 11. Red de códigos derivada de los grupos focales las entrevistas realizadas a estudiantes Carrera de Turismo de UEA.	64

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN
DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC
**ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA LA CARRERA
DE TURISMO UTILIZANDO EL MODELO ASSURE Y LA
TAXONOMÍA DE BLOOM REVISADA**

Autor:

Deisy Valeria Quevedo Amay

Director -Tutor:

Carlos Corrales Gaitero

Fecha:

18 de septiembre de 2023

RESUMEN

El incrementar la incidencia y el protagonismo de los estudiantes en su propia formación académica es un reto para todas las instituciones educativas en la actualidad, este estudio se desarrolló para crear un entorno virtual de aprendizaje para la carrera de turismo utilizando el modelo ASSURE y la taxonomía de Bloom revisada con un análisis cualitativo mediante Atlas ti, donde se encontró propuestas y elementos para un curso en línea que fomente el pensamiento crítico en el campo del turismo, aportes a la metodología de estudio que incluyen debates y discusiones, resolución de problemas, análisis de datos turísticos, proyectos colaborativos y cuestionamiento socrático. Estas actividades promueven la reflexión y el pensamiento crítico. También destacan la importancia de la retroalimentación efectiva, que es esencial para el desarrollo de habilidades críticas. Los estudiantes valoran el uso de recursos multimedia y ejemplos de la industria real como herramientas que enriquecen su aprendizaje y les permiten aplicar conceptos de manera práctica. Recomiendan un entorno intuitivo y fácil de usar que fomente la interacción activa, la personalización, y los diversos formatos de contenido, brinde acceso a recursos adicionales y permita la evaluación y retroalimentación. Sugieren la inclusión de sesiones en vivo y videoconferencias para facilitar la colaboración en línea y el monitoreo del progreso. También el aprendizaje activo, la metacognición y el uso de recursos multimedia. Se enfatiza la importancia de presentar ejemplos y casos de la industria del turismo para contextualizar el aprendizaje.

Palabras clave: Diseño instruccional, ASSURE, Taxonomía de Bloom revisada, Turismo, Pensamiento Crítico, Análisis, Estrategias, Retroalimentación.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN
DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

**VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENT FOR THE TOURISM CAREER
USING THE ASSURE MODEL AND THE REVISED BLOOM TAXONOMY**

Autor:

Deisy Valeria Quevedo Amay

Director -Tutor:

Carlos Corrales Gaitero

Fecha:

18 de septiembre de 2023

ABSTRACT

Increasing student involvement and prominence in their own academic development is a challenge for all educational institutions today. This study was conducted to create an instructional design framework for the tourism program using the ASSURE model and the revised Bloom's taxonomy, employing qualitative analysis through Atlas ti. The study yielded proposals and elements for an online course that promotes critical thinking in the field of tourism, contributing to study methodology with components such as debates, problem-solving, analysis of tourism data, collaborative projects, and Socratic questioning. These activities foster reflection and critical thinking, underlining the importance of effective feedback in the development of critical skills. Students appreciate the use of multimedia resources and real industry examples as tools that enrich their learning and enable them to apply concepts practically. They recommend an intuitive and user-friendly environment that encourages active interaction, customization, and various content formats, providing access to additional resources and enabling assessment and feedback. Suggestions include incorporating live sessions and videoconferencing to facilitate online collaboration and progress monitoring, as well as active learning, metacognition, and multimedia resource utilization. The importance of presenting examples and cases from the tourism industry to contextualize learning is also emphasized.

Keywords: Instructional Design, ASSURE, Revised Bloom's Taxonomy, Tourism, Critical Thinking, Analysis, Strategies, Feedback.

INTRODUCCIÓN

El diseño instruccional basado en el modelo ASSURE es adecuado para implementar entornos virtuales de aprendizaje. Permite a los estudiantes que viajan acceder a contenidos y recursos educativos relevantes en cualquier momento y lugar, respetando la flexibilidad requerida por dichos estudiantes, el uso de la taxonomía de Bloom revisada en el diseño instruccional proporciona un enfoque centrado en el estudiante. Esto significa que se pueden diseñar actividades y evaluaciones para fomentar el pensamiento de nivel superior, como el análisis y la síntesis, en lugar de simplemente memorizar información.

El modelo ASSURE enfatiza la selección de recursos y estrategias de aprendizaje apropiados para satisfacer los diversos estilos y necesidades de aprendizaje de los estudiantes. Esto se vuelve crítico en un entorno virtual debido a la mayor diversidad de estudiantes. El plan de estudios debe incluir evaluaciones auténticas que reflejen las realidades que los estudiantes de turismo pueden enfrentar en su futuro profesional. Además, la evaluación formativa continua es esencial para monitorear el progreso y ajustar la capacitación según sea necesario. A medida que los estudiantes utilizan plataformas virtuales, es fundamental que el diseño instruccional integre la tecnología de manera efectiva. Esto incluye seleccionar herramientas y recursos digitales apropiados para facilitar el aprendizaje y la interacción en línea.

Para implementar con éxito un plan de estudios basado en el modelo ASSURE y la Taxonomía de Bloom revisada, los docentes deben estar capacitados y tener acceso a un desarrollo profesional continuo. Esto garantiza que puedan utilizar las estrategias y herramientas recomendadas de forma eficaz. La evaluación continua de los resultados del aprendizaje es esencial para evaluar la efectividad del diseño instruccional. Esto incluye la recopilación de datos sobre el desempeño de los estudiantes y sus comentarios para garantizar la adaptación y mejora continua del diseño.

El diseño instruccional de turismo que utiliza el modelo ASSURE y la Taxonomía de Bloom revisada puede satisfacer eficazmente las necesidades de aprendizaje de los estudiantes universitarios a través de plataformas virtuales. Además de brindar apoyo y capacitación a los docentes y una evaluación continua de los resultados del aprendizaje, también debe centrarse en los estudiantes, utilizar una variedad de recursos y estrategias y garantizar una integración tecnológica efectiva.

El trabajo se desarrolla en cinco capítulos, en cada uno de ellos se abordarán las siguientes temáticas:

Capítulo I Planteamiento del Problema: en este capítulo, se abordará la contextualización y la identificación del problema que motiva esta investigación. Además, se establecerán los objetivos y la justificación de la investigación.

Capítulo II Fundamentación Teórica: se enfocará en proporcionar una base sólida de conocimiento. Se revisarán las teorías y conceptos relevantes relacionados con la educación en turismo, el Modelo ASSURE y la Taxonomía de Bloom Revisada.

Capítulo III Metodología: en este capítulo se describirá detalladamente la metodología de investigación utilizada. Se explicarán los métodos de recopilación de datos, así como las técnicas de análisis de datos.

Capítulo IV Presentación y Análisis de datos: se centrará en la presentación de los datos recopilados. Se mostrarán los resultados y se analizarán en relación con las teorías presentadas.

Capítulo V Presentación de la Propuesta: en el último capítulo, se presentará la propuesta final del Entorno Virtual de Aprendizaje para la carrera de Turismo.

Además, se resumirán las conclusiones obtenidas a partir del análisis de datos y se ofrecerán recomendaciones para su implementación efectiva en el ámbito educativo, teniendo en cuenta tanto el Modelo ASSURE como la Taxonomía de Bloom Revisada como marcos de referencia. Este capítulo cerrará la tesis con una visión integral del proyecto y sus implicaciones en la educación en turismo.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Formulación del problema

El diseño instruccional juega un papel crucial en la creación de experiencias de aprendizaje efectivas y significativas para los estudiantes. Sin embargo, es común encontrar deficiencias en el diseño instructivo en la educación superior y con estudiantes que no comprenden, ni desarrollan competencias y están insatisfechos con su formación, al omitir las características y necesidades andragógicas en el diseño instructivo, como el aprendizaje autodirigido, la relevancia práctica y la experiencia previa.

El papel del diseño instruccional en el aprendizaje remoto durante la pandemia de COVID-19 demostró la falta de conocimiento de los modelos pedagógicos y la falta de diseño instruccional en la educación superior, esto ha llevado a dificultades en el compromiso de los estudiantes, la efectividad de las estrategias de enseñanza y el logro de los objetivos de aprendizaje. La pandemia del COVID-19 también ha mostrado la necesidad de las Instituciones de Educación Superior (IES) de adaptar los enfoques educativos y promover estrategias efectivas de enseñanza y aprendizaje en la modalidad online y con ello, subsanar el déficit de aprendizaje, la falta de retención de conocimientos y habilidades como pensamiento crítico, la organización efectiva de los contenidos curriculares y el desarrollo de habilidades de los estudiantes de nivel superior. En Ecuador existen 116 instituciones de educación superior públicas, 29 son universidades y escuelas politécnicas; entre ellas la universidad pública más grande de la Amazonia Ecuatoriana es la Universidad Estatal Amazónica UEA, con el mayor número de alumnos de diversidad cultural amazónica, esta IES antes de la pandemia contaba con siete carreras presenciales que durante la pandemia se dictaron las clases en modalidad virtual.

Muchas instituciones de educación superior, incluyendo la UEA, no estaban preparadas para la transición abrupta a la educación en línea que la pandemia de COVID-19 impuso. La falta de experiencia en esta modalidad dificultó la creación de estructuras efectivas de diseño instruccional. La adaptación a la educación en línea a menudo se hizo de manera apresurada y con recursos limitados. Esto resultó en la falta de desarrollo de materiales educativos adecuados y en la ausencia de una planificación detallada. Los profesores pueden carecer de la formación necesaria para diseñar y entregar efectivamente cursos en línea. La pedagogía en línea es diferente de la enseñanza presencial y requiere habilidades y conocimientos específicos.

La falta de un diseño instruccional sólido puede llevar a una baja calidad de la educación en línea. Esto puede resultar en un aprendizaje deficiente y en la incapacidad de los

estudiantes para desarrollar las competencias necesarias para su futura carrera. Cuando los materiales educativos no son efectivos, los estudiantes pueden perder interés en el aprendizaje. Esto puede llevar a la desmotivación y al abandono de los cursos. Sin una planificación y evaluación adecuadas, es difícil asegurar que los estudiantes alcancen los objetivos de aprendizaje. Esto puede tener un impacto negativo en su preparación para el mundo laboral.

Para abordar este problema, es necesario desarrollar una propuesta que se centre en el diseño instruccional sólido y efectivo para la modalidad virtual de la carrera de turismo en la UEA. Algunas posibles acciones incluyen: Proporcionar formación específica para los profesores que enseñan en línea. Esto incluye el desarrollo de habilidades en diseño instruccional, uso de tecnología educativa y estrategias de evaluación en línea. Invertir en la creación de materiales educativos de alta calidad que se adapten a las necesidades de los estudiantes y los objetivos de aprendizaje de la carrera de turismo. Establecer un proceso de planificación y evaluación constante para garantizar que los cursos en línea cumplan con los estándares de calidad y que los objetivos de aprendizaje se alcancen de manera efectiva. Diseñar cursos que promuevan el pensamiento crítico, la síntesis y el análisis, en lugar de centrarse únicamente en la transmisión de información. Esto ayudará a los estudiantes a desarrollar habilidades más profundas y significativas.

Concisamente, la falta de una estructura sistemática para el diseño instruccional en modalidades en línea y la necesidad de desarrollar materiales educativos efectivos tienen consecuencias significativas en la calidad de la educación. La propuesta mencionada busca abordar estas causas y consecuencias, asegurando que los estudiantes de la carrera de turismo en la UEA puedan desarrollar competencias sólidas y habilidades cognitivas profundas en un entorno de aprendizaje en línea.

Lo que lleva a pensar, cómo configurar un curso en línea para una institución de educación superior que, utilice un modelo y una taxonomía para mejorar el pensamiento crítico del estudiante tomando en cuenta sus habilidades fundamentales para el éxito académico y profesional, enfrentando desafíos en el desarrollo de estas competencias y habilidades de manera efectiva.

En este contexto se plantean algunas problemáticas de investigación.

¿Cómo estaría diseñado un entorno virtual que incorpore los principios del modelo ASSURE y se alinee con las categorías de la taxonomía de Bloom? ¿Cuáles son las estrategias didácticas tecnológicas y recursos multimedia aplicados por los docentes universitarios? ¿Cuál sería el formato del diseño instruccional que pueda incorporar los principios y estructura del modelo ASSURE y que se alineen con la categoría de taxonomía de Bloom revisada tomando

en cuenta el desarrollo de habilidades y competencias como el pensamiento crítico?

1.2. Objetivos de la investigación

1.2.1. Objetivo General

Diseñar un entorno virtual de aprendizaje (EVA) para la carrera de Turismo que incorpore los principios del modelo ASSURE y se alinee con las categorías de la Taxonomía de Bloom revisada.

1.2.2. Objetivos Específicos

Diagnosticar los requerimientos detallados de las necesidades y características de aprendizaje que evidencian los estudiantes de la carrera de Turismo.

Identificar las estrategias didácticas, tecnológicas y recursos multimedia aplicadas por los docentes en la carrera de Turismo, en la Universidad Estatal Amazónica.

Configurar un entorno virtual de aprendizaje (EVA) que incorpore los principios del modelo para la carrera de Turismo desde el enfoque ASSURE.

1.3. Justificación de la Investigación

De acuerdo al Reglamento (CES, 2022), las Instituciones de Educación Superior IES, deben cumplir con los ámbitos relacionados al currículo y la evaluación del logro de los aprendizajes. Esto implica que deben generar calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje a través del empleo de técnicas y metodologías certeras con herramientas eficaces para el mejoramiento de la docencia. Las Instituciones de Educación Superior IES pueden usar esta oportunidad para mejorar los procesos que se llevan a cabo y lograr el desarrollo y progreso de estudiantes. A través de la creación de planes de estudio personalizados para las carreras, actividades programadas de forma sistemática y un acompañamiento constante de los procesos y monitoreo del rendimiento académico de los estudiantes (CES, 2022). Además, un modelo que proporcione una estructura sistemática para el diseño instruccional, y una Taxonomía que ofrezca una guía para la planificación de objetivos y actividades de aprendizaje.

Para todo el Ecuador el año 2022 significó un periodo favorable para las modificaciones curriculares sustantivas en las IES, como en las modalidades de impartición de clases y el avance de la investigación académica, además de demostrar la importancia de comprender las necesidades de aprendizaje de los estudiantes. La Universidad Estatal Amazónica ofrece carreras virtuales que son: Educación Básica, Tecnología de la Información, Educación Inicial y Economía; siete carreras presenciales que son: Ambiental, Biología, Agroindustrial, Agropecuaria, Forestal, Comunicación y Turismo, esta última aún se desarrolla en forma virtual, el desarrollo del diseño instruccional enfocado a cada carrera juega un papel importante

en la nueva oferta académica de la institución, teniendo un aporte significativo para todo el equipo de docentes y técnicos enfocados al desarrollo de competencias de los estudiantes.

La UEA ha desarrollado un cambio para la Amazonía al entregar una educación con experiencia de aprendizaje más activa online y personalizada con prácticas presenciales en diferentes lugares. En esta proyección se busca la viabilidad del entorno virtual de aprendizaje, con una distinción en la carrera de turismo de dicha universidad, centrado y que pueda satisfacer las demandas y expectativas de los estudiantes en su proceso de formación. La eficacia del aprendizaje en línea en la educación, específicamente en el contexto de turismo natural, cultural entre otros, muestra que el aprendizaje en línea mejora la adquisición de conocimientos teóricos y habilidades prácticas en turismo.

El proceso de diseño instruccional que combina la Taxonomía de Bloom y la estructura ASSURE asegura una planificación efectiva y un diseño centrado en el estudiante para un entorno de aula virtual. Para llegar a un diseño instruccional que fomente el aprendizaje, es importante aplicar un modelo instruccional como estructura y una taxonomía para el desarrollo del pensamiento crítico y competencias, para Cantoni y Xiang. (2017) la adaptación de estrategias de instrucción al entorno virtual mejora de la experiencia de los estudiantes. El enfoque ASSURE (Analizar, Seleccionar, Organizar, Usar, Evaluar y Revisar) proporciona un marco sistemático para la creación de experiencias de aprendizaje significativas y bien estructuradas para las carreras de la UEA.

Para configurar un entorno virtual de aprendizaje (EVA) es necesario conocer las necesidades específicas de los estudiantes y las estrategias didácticas aplicadas, acogiendo los cambios sustantivos establecidos por el CES, para mostrar que la percepción de los estudiantes y su rendimiento en un entorno de aprendizaje combinado dan resultados positivos con actividades en línea y presenciales ya que, les permite acceder a recursos digitales, interactuar con sus compañeros y profesores. Esta metodología puede ser multiplicada para todas las carreras afines, así mismo esto encaminará a resultados positivos a través de un diseño instruccional enfocados en las necesidades de aprendizaje que sea compatible con las preferencias y con las estrategias didácticas. Esta tesis proyectiva se enfoca en la configuración de un entorno virtual de aprendizaje para la carrera de turismo utilizando el modelo ASSURE y la Taxonomía de Bloom revisada para mejorar el aprendizaje de los estudiantes universitarios.

2. CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Antecedentes de la Investigación

El diseño instruccivo centrado en el estudiante es un enfoque estratégico líder para desarrollar contenido instruccivo en línea. Está diseñado para permitir que los estudiantes se involucren con el contenido de manera significativa y desarrollen habilidades como el pensamiento crítico, la comprensión crítica y la toma de decisiones. Este trabajo de investigación se enfoca en el diseño instruccivo enfocado en el aprendizaje en línea en la educación turística. Para analizar esta sección, se han revisado varios materiales educativos, incluidos estudios basados en análisis.

Los antecedentes que se citarán a continuación en esta parte del trabajo corresponden al estudio realizado por Rivera, Otiniano y Goicochea (2023) sobre “Estrategias pedagógicas para la educación universitaria virtual: una revisión sistemática”, la revisión se encamina a determinar algunas estrategias para la educación virtual de estudios superiores. Estas búsquedas se realizaron en las bases de datos Scielo, Redalyc, ERIC y Google Scholar. Los descriptores son: 'Educación virtual', 'Comunicación', 'Perspectivas', 'Estrategias' Filtrado para dejar 14 artículos. Estrategias instruccivas, planificación y control, motivación, comunicación, confianza, empatía, innovación, diseño, formatos de evaluación, trabajo colaborativo, enfoques constructivistas y estrategias de autorregulación en educación virtual. Desde la planificación hasta el control del proceso de enseñanza, se enfatiza la importancia de la aplicación de estrategias didácticas en la educación universitaria virtual, incluyendo las necesidades de aprendizaje, la motivación, la comunicación, la empatía y la cooperación docente-alumno, así como las formas de innovación y evaluación. Abordar los modelos educativos también requiere un enfoque constructivista activo y estrategias de autorregulación.

Además, Gang (2023) en su investigación titulada “Influencia del modelo ASSURE en la mejora de la tecnología educativa”. En este artículo se discute sistemáticamente el nuevo concepto de desarrollo de la tecnología educativa. Heinich, Russell y Molenda propusieron el modelo ASSURE en 1989. La "A" significa Analizar alumno, la primera "S" se asume como objetivos y estándares estatales; la segunda "S" para Selección de Medios, Estrategias, Materiales, y Tecnología; la "U" para la utilización de materiales, medios y tecnología; la "R" significa Participación Requerida del Alumno;

y la “E” se asigna para Revisar y Evaluar (Belloch, 2013). Es ampliamente utilizado en la instrucción en el aula, el aprendizaje en línea y la capacitación organizacional. La tecnología educativa debe adoptar nuevas tecnologías, renovar el concepto de desarrollo educativo, dar forma al nuevo patrón de ecología educativa y atender mejor las necesidades de cultivar talentos innovadores.

En base a la investigación realizada por Contreras-Cueva, Macías-Álvarez y González-Robles (2022) titulado “Modelos y entornos de aprendizaje adoptados por las universidades previo al Covid-19: El caso de una carrera de Turismo en la UDG”. El objetivo del estudio fue comprender las percepciones de los estudiantes de ocupación turística sobre los métodos y el entorno de enseñanza en línea, que creen que es necesario implementar la enseñanza en línea en las instituciones educativas debido a las emergencias sanitarias. El método consiste en obtener datos empíricos a través de un cuestionario diseñado para una muestra de estudiantes de la Universidad de Guadalajara, y realizar un estadístico descriptivo de los datos. Los resultados mostraron que los estudiantes de turismo estaban satisfechos con las acciones de la universidad para continuar la docencia en situaciones de emergencia, creían que el uso de herramientas digitales en el aula permitía a los docentes explicar mejor los conceptos; en cuanto a su desempeño, creían que aumentaba la capacidad de autodirección, capacidad de aprendizaje, señalando las desventajas de requerir interacción humano-computadora, y la necesidad de que la instrucción virtual se centre más en temas de aprendizaje o aprendizaje activo.

El estudio de Barari, Morteza, Khorasani y Farnoosh (2020) titulado Diseño y validación de estándares educativos para el aprendizaje electrónico del entorno de aprendizaje virtual (VLE) basado en la taxonomía de Bloom. El propósito de este estudio es desarrollar y validar estándares e indicadores educativos para entornos de e-learning. Este estudio tiene un diseño de métodos mixtos, que incluye una evaluación cualitativa, una fase de investigación fenomenológica y una fase cuantitativa, utilizando un enfoque de investigación de encuesta. Como resultado de este estudio, se proponen criterios e indicadores para métodos de enseñanza en ambientes de e-learning como una guía práctica para los docentes y se explican los requisitos mínimos para implementar la enseñanza en ambientes virtuales de aprendizaje. Con el fin de tener en cuenta los resultados de aprendizaje de orden superior anticipados de un EVA, aquí se utiliza la

taxonomía de Bloom como marco principal para definir y categorizar estos indicadores. los 18 indicadores como resultado. Todos los niveles de la taxonomía Bloom-Anderson pueden ser cubiertos por los estándares e indicadores que se han desarrollado. Los instructores de e-learning y los desarrolladores de cursos pueden usar las herramientas y tecnologías de manera efectiva para impartir instrucción. Al considerar las actividades de aprendizaje en un VLE, los hallazgos del estudio enfatizan el valor de dar suficiente consideración a las necesidades únicas de los entornos virtuales.

El trabajo de Cuenca, et al. (2021) "Taxonomía de Bloom para la era digital: actividades de aprendizaje digital para comprender los grados 8, 9 y 10, en las instrucciones de educación general elemental de taxonomía: "entendido" por métodos científicos relevantes que utilizan la taxonomía de Bloom a través de las actividades de los maestros digitales en las instituciones educativas. Según los resultados de esta publicación, el uso más extendido de las actividades digitales de la Taxonomía de Bloom son las actividades de catalogación, las cuales representan un alto porcentaje en todas las instituciones mejorando la comprensión de los estudiantes a gran escala. Esta institución educativa privada ha logrado la tasa más alta de adopción de la taxonomía de Bloom, donde los docentes consideran el uso de actividades digitales para enumerar, interpretar y resumir cómo la educación se enfoca en la enseñanza y el aprendizaje, enriquece y diversifica el entorno educativo para mejorar aún más el conocimiento de los estudiantes.

Finalmente, Olivares, Angulo, Torres y Madrid, (2018), en su trabajo "Diseñando experiencias de aprendizaje que fomenten la competencia digital utilizando la taxonomía de Bloom", este método desarrolla un trabajo transversal sobre prácticas de tipo aplicación. El objetivo es diseñar una experiencia de aprendizaje basada en la taxonomía de Bloom para fortalecer las habilidades digitales en estudiantes universitarios. Se revisan tres versiones de la taxonomía de Bloom para adaptarlas y proponer recursos técnicos para cumplir con los objetivos. El resultado fue el diseño de una experiencia de aprendizaje que corresponde a una unidad de competencia en la disciplina de procesos psicológicos, ofrece a estudiantes de primer año de psicología en una universidad del sur de Sonora. Los diseños instructivos corresponden a tres temas y recursos de su elección, utilizando herramientas como Padlet, Blendspace, YouTube y Kahoot. A través de estos, se busca fortalecer la dimensión de la competencia. Para futuras investigaciones, se recomienda trabajar más y desarrollar diseños instructivos para carreras completas, con

investigaciones cuantitativas y cualitativas que acompañen la intervención para determinar si los niveles de competencia digital de los estudiantes cambian.

2.2. Bases Teóricas.

2.2.1. Entornos virtuales de aprendizaje.

Se trata de un lugar no físico, sino virtual, donde los profesores pueden proponer a sus alumnos todo tipo de actividades como foros, chats, wikis, tareas, pruebas, consulta de calificaciones y encuestas, entre otras actividades destinadas al estudio. Estas herramientas pueden ser muy útiles para facilitar a los alumnos la reflexión sobre temas laborales, el debate, la búsqueda de soluciones y la construcción del conocimiento. (Gómez, 2017)

Un entorno virtual o entorno virtual de aprendizaje es un entorno informático digital y no físico que permite que se lleven a cabo actividades de aprendizaje. Estos entornos se pueden utilizar para todas las formas de educación (presencial, no presencial o híbrida). En un entorno virtual de aprendizaje, se puede distinguir dos tipos de elementos: elementos constitutivos y elementos conceptuales. el primero se refiere a los medios de interacción, recursos, factores ambientales y factores psicológicos; el segundo se refiere a los aspectos que definen el concepto educativo de los entornos virtuales, los cuales son: diseño instructivo y diseño de interfaz. (Herrera, 2006).

2.2.2. El diseño instruccional.

El diseño instruccional es la ciencia y el arte que permite crear especificaciones detalladas para el desarrollo, evaluación y mantenimiento de acciones que facilitan el aprendizaje y el rendimiento (Richey, Klein, & Tracey, 2011) y se aborda necesariamente desde un andamiaje teórico que le permita desde esa concepción crear, determinar, organizar y diseñar las actividades, los recursos, los contenidos y los ambientes de aprendizaje para asumir el proceso de enseñanza – aprendizaje y con ello garantizar el desarrollo de competencias, en este sentido la teoría constructivista cumple con los elementos para tal propósito (Flores, 2017).

El diseño instruccional DI va de la mano con la secuencia didáctica, considerada desde el pilar didáctico; de plano se podría indicar que el DI debería pensarse como la primera instancia, en la adecuación de aulas virtuales de aprendizaje, dado que un buen diseño instruccional garantiza sin duda el éxito en el pilar pedagógico y en el pilar didáctico (Belloch, 2011)

En toda institución académica superior, es necesario contar con un perfil profesional de diseñador instruccional según la especialidad por cada dependencia, quien es el mediador con la comunidad de expertos de las diferentes especialidades que generan el contenido de las temáticas de la asignatura, y es el responsable de determinar la metodología a aplicar en la implementación del curso en un entorno virtual de aprendizaje, estableciendo la planificación didáctica, metodológica y evaluativa, facilitando el trabajo docente del tutor virtual en limitar su quehacer verificando el cumplimiento de las competencias u objetivos planteados e ir retroalimentando el aprendizaje mediante las observaciones formativas en el estudiante (Valdez , 2019).

El diseño instruccional, basado en la revisión de la literatura y la elaboración de actividades prácticas es una guía práctica para el diseño de actividades instructivas que promueven el pensamiento evaluativo en los estudiantes. Al utilizar la escala de Bloom como marco, se ofrece una estructura sólida para desarrollar y evaluar habilidades de evaluación en el contexto educativo (Smith & Johnson, 2022).

2.2.3. El diseño de la interfaz.

Se refiere a la expresión visual y formal del ambiente virtual. Es el espacio virtual en el que han de coincidir los participantes. Las características visuales y de navegación pueden ser determinantes para una operación adecuada del modelo instruccional. (Herrera, 2006). Un aula virtual de aprendizaje, gráficamente bien presentada asegura el enganche del estudiante; esto garantiza de entrada la extensión de lo presencial a lo virtual. El docente debe tener presente la combinación perfecta entre el diseño gráfico y el diseño instruccional; el primero para atraer al estudiante, el segundo para garantizar la calidad en el proceso educativo mediado con herramientas virtuales de aprendizaje (Martínez, 2017).

La estructuración de contenidos y la interfaz de un producto digital con fines educativos debe basarse en estrategias pedagógicas claras que partan de un sustento científico adecuado; es el diseño instruccional el que debe proveer dichas estrategias y metodologías para crear experiencias de instrucción que propicien un aprendizaje significativo, entendiendo que la tecnología por sí misma es un medio más que un fin. Es preciso considerar, para el estímulo de las funciones cognitivas del aprendizaje, factores de confort, funcionalidad y usabilidad, a través de un proceso creativo conducido por el usuario y centrado en este. Por su parte, el diseño de recursos didácticos digitales

orientadas a la andragogía, debe considerar además que la calidad del contenido y del diseño debe adecuarse a la edad del usuario-aprendiz, en donde contenidos, organización, aspecto formal, recursos visuales y recursos interactivos deben adaptarse a sus diferentes momentos evolutivos. El diseño de interfaces gráficas para recursos didácticos digitales que se basa en la confluencia de tres ejes: diseño instruccional, funciones cognitivas de aprendizaje y diseño centrado en el usuario. (Cordero, 2018).

2.2.4. Lineamientos del modelo instruccional

Cada una de las acciones corresponde a un elemento conceptual específico del ambiente virtual, es decir, el diseño instruccional. El desarrollo del diseño instruccional gira en torno a cuatro ejes principales que caracterizan el entorno virtual: a) El papel de las nuevas tecnologías en el aprendizaje, es decir, la provisión de estímulos sensoriales y la mediación cognitiva. b) Los elementos conceptuales de los ambientes virtuales de aprendizaje: el diseño instruccional y el diseño de la interfaz. c) Las cinco estrategias, que tienen implicación en el diseño instruccional, en el diseño de la interfaz o en ambos. d) Los lineamientos surgidos del análisis de los ámbitos señalados (Herrera, 2006).

Tabla 1.

Los lineamientos para el diseño instruccional

LINEAMIENTOS PARA EL DISEÑO INSTRUCCIONAL	ACTIVIDADES SUGERIDAS
Activación de los procesos de asimilación y acomodación. (Propiciar el desequilibrio cognitivo)	Confrontar conocimiento previo o sentido común, técnica del debate, fuentes informativas con enfoques opuestos, etc.
Procesamiento de la información por parte del alumno.	Buscar, analizar, sintetizar, comparar la información y elaborar una opinión personal sustentada.
Imposición de retos superables para los alumnos.	Desarrollar actividades acordes al conocimiento previo y a las condiciones de tiempo, recursos y posibilidades.
Interacción sea dinámica. (Propiciar la interacción de alto nivel cognitivo)	Plantear actividades que comprometan opiniones, personales y sustentadas. Ofrecer retroalimentación oportuna.
Promoción del desarrollo de habilidades para pensar y aprender	Promoción del desarrollo de habilidades para pensar y aprender
Estimulación del auto aprendizaje.	Proporcionar conocimiento sobre procesamiento humano de la información, técnicas didácticas.

Nota: el diseño instruccivo es un proceso que implica la creación y planificación de experiencias de aprendizaje efectivas y significativas. Estas experiencias de aprendizaje pueden tener lugar en diversos contextos, como la educación formal, la formación corporativa o el desarrollo de cursos en línea. Estos ámbitos pueden variar según la institución o el proyecto, en la educación formal como escuelas, universidades y otras instituciones educativas diseñan cursos y programas de estudio siguiendo principios de diseño instruccivo para garantizar que los estudiantes adquieran los conocimientos y habilidades necesarios.

Fuente: elaboración propia con base en datos de Herrera (2006).

2.2.5. Estrategias didácticas en entornos virtuales

En la actualidad, las estrategias didácticas en entornos virtuales deben favorecer las inteligencias múltiples en los estudiantes, aplicando una metodología constructivista, para favorecer el pensamiento reflexivo, crítico y creativo; el uso de las TIC y los recursos digitales, priorizando los contenidos en formato vivencial, dialogante y emocional (Alfaro, 2011). Para Cueva, et al. (2020), el Conectivismo se define como “la teoría que permite organizar el proceso de enseñanza aprendizaje sustentado en métodos TIC para formar estudiantes con una cultura digital ética, que le permita la transformación de la sociedad tanto física como virtual”. De este modo, el Conectivismo entreteje el escenario educativo surgido tras el aislamiento social causado por la enfermedad COVID 19. Panorama mediado por las TIC y que da la posibilidad al profesor de crear comunidades de aprendizajes (Cueva, Martínez, & García, 2020).

Entre las estrategias didácticas aplicadas en la educación virtual universitaria se destacan: La planeación y control, la motivación, la comunicación, la confianza, la empatía, innovación virtual educativa, modelo educativo, el diseño, formas de evaluación, trabajo colaborativo frente al trabajo grupal, metodología constructivista, activa, estrategias en entornos virtuales y de autorregulación. También es importante considerar que existen estrategias generales y otras que son específicas de cada disciplina, estrategias de enseñanza y estrategias del aprendizaje, tomando en cuenta el contexto donde se desenvuelve y las exigencias del mercado (Rivera, Otiniano, & Goicochea, 2023).

Además, Vallejo et al., (2017) señalan que existen procedimientos para delinear las estrategias educativas que pueden ser tomadas en cuenta en la educación virtual, entre

ellos: punto de partida, conceptualizar y contextualizar la educación, establecer objetivos, considerar principios didácticos y estándares para evaluar las estrategias didácticas de cada asignatura. Se requiere además utilizar metodología constructivista activa y estrategias de autorregulación para responder al modelo educativo. La educación virtual universitaria necesita de diversas estrategias que involucren a los estudiantes en los diferentes campos del saber, las estrategias didácticas virtuales adecuadas deben ser planificadas, ejecutadas y autorreguladas mediante controles que garanticen el logro de competencias del estudiante estimulando el trabajo colaborativo y de todo aquello que sea de su interés.

Según Camacho et al. (2016) una forma de clasificar las estrategias de aprendizajes para entornos virtuales es por medio de la taxonomía de Bloom, ya que esta define el nivel de conocimiento deseado en el diseño de la actividad planificada, por ejemplo: comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación; todo depende del aprendizaje que se desea lograr en el participante, así será la construcción de la actividad. Además, hay actividades de memorización donde el estudiante solo reproduce la información recibida y actividades de aplicación que permiten al participante generar nuevo conocimiento.

2.2.6. Teorías y taxonomías del aprendizaje

Las definiciones de aprendizaje varían ampliamente entre campos, debido en parte a las muchas metodologías empleadas para medir su ocurrencia. El conductismo define el aprendizaje como la adquisición de nuevos comportamientos. De acuerdo con la teoría del aprendizaje cognitivo, el aprendizaje puede definirse como un conjunto de procesos mentales internos mediante los cuales los humanos reciben, decodifican, almacenan y recuperan información. Es importante tener en cuenta los modelos pedagógicos que subyacen en la enseñanza, como el modelo tradicional, el constructivista o el socioformativo, para comprender cómo influye en el diseño de las aulas virtuales (Bates, 2015a)

Como modelo pedagógico, Bates (2015b) menciona que el enfoque tradicional se centra en la transmisión de conocimientos por parte del profesor al alumno, y se caracteriza por el uso de la enseñanza magistral, la repetición de información y la memorización de datos. Este enfoque puede ser limitado en la educación en línea, ya que la interacción cara a cara entre el profesor y el alumno se reduce o desaparece. Por otro

lado, el enfoque constructivista se centra en la construcción activa del conocimiento por parte del alumno, en lugar de la mera transmisión de información por parte del profesor. Este enfoque enfatiza la importancia de la participación activa del alumno en el proceso de aprendizaje y el uso de estrategias de resolución de problemas y proyectos para fomentar la comprensión profunda. El enfoque socioformativo se enfoca en la colaboración y el trabajo en equipo para el aprendizaje. Este enfoque enfatiza la importancia de las interacciones sociales y la colaboración entre los estudiantes para construir el conocimiento y desarrollar habilidades.

Bates (2015c), en su libro “Enseñar en la era digital: Pautas para diseñar la enseñanza y el aprendizaje”, propone un enfoque pedagógico basado en la teoría de la actividad, que se enfoca en la importancia de las interacciones entre los estudiantes y los recursos tecnológicos para el aprendizaje en línea. Bates también enfatiza la importancia del diseño instruccional en la educación en línea, que involucra la planificación cuidadosa de la estructura y el contenido del curso, el uso de tecnología adecuada para el aprendizaje en línea y la evaluación del aprendizaje en línea. En general, el diseño de aulas virtuales debe basarse en un enfoque pedagógico sólido que fomente la participación activa del alumno, la colaboración y la construcción del conocimiento para maximizar el aprendizaje en línea.

En cuanto a la taxonomía del aprendizaje aporta en la clasificación y organización del conocimiento. La taxonomía es un sistema de clasificación que permite organizar y estructurar el conocimiento de manera coherente. Ayuda a categorizar y agrupar elementos similares o relacionados, lo que facilita la comprensión y el acceso a la información. Además de, desarrollar una comunicación efectiva. Una taxonomía proporciona un lenguaje común y estandarizado para describir y referirse a diferentes objetos, conceptos o seres vivos. Esto mejora la comunicación entre diferentes personas o disciplinas, permitiendo una mejor comprensión y colaboración.

La taxonomía no solo agrupa elementos similares, sino que también muestra las relaciones entre ellos. Permite entender la evolución, la historia y las conexiones entre diferentes grupos de organismos o conceptos. Con ello, facilita la investigación y el estudio, proporciona una base sólida para el trabajo científico y académico. Permite a los investigadores identificar de manera precisa los objetos de estudio, encontrar información relevante y construir sobre el conocimiento existente.

En campos como la informática las TIC, la taxonomía se utiliza para organizar y etiquetar datos, lo que facilita la búsqueda y recuperación de información. También es valioso en la administración y organización de recursos y documentos en diversas áreas, facilitado la toma de decisiones al proporcionar una estructura clara y jerárquica para evaluar opciones y seleccionar la más adecuada.

La taxonomía es esencial para el progreso del conocimiento, la comunicación efectiva, la identificación de elementos, la investigación, la gestión de información y la toma de decisiones en diversos campos del saber. Proporcionar un marco ordenado y sistemático para entender que el mundo es una herramienta valiosa para avanzar en el conocimiento humano.

En un marco referencial para los docentes la Taxonomía de Bloom se considera ideal para la evaluación del nivel cognitivo adquirido en una determinada área de conocimiento, por ejemplo, al aplicar conceptos adquiridos se requiere en los niveles de la taxonomía, recordar y entender (Masapanta & Velázquez, 2017; Churches, 2009; Bloom, 1990). Fundamentalmente, a través de esta Taxonomía los estudiantes adquieren nuevas habilidades y conocimientos, por tal razón se presentan varios niveles cada uno con el propósito de garantizar a los docentes el idóneo aprendizaje de los estudiantes (Masapanta & Velázquez, 2017; Churches, 2009). La Taxonomía y sus variaciones han apoyado a los docentes en su pensamiento o el dar respuesta a la importante cuestión de como aprenden los estudiantes y que situación atender en las programaciones del aula (Careiro, 2019; Woolfolk, 2010)

2.2.7. La Taxonomía de Bloom

En 2010, Anderson y Krathwool, junto con colaboradores, presentaron una revisión de la Taxonomía de Bloom original en un esfuerzo por actualizarla y mejorarla. Su trabajo se conoce como la "Taxonomía de Bloom revisada" o "Taxonomía de Anderson y Krathwool". En esta revisión, los autores modificaron los nombres de las categorías y cambiaron el enfoque de verbos a sustantivos para describir las diferentes dimensiones cognitivas. Las seis categorías de la taxonomía revisada son las siguientes: Recordar : la capacidad de recuperar información previamente aprendida; Entender : la capacidad de comprender el significado de la información; Aplicar : la capacidad de utilizar la información de manera concreta en situaciones nuevas; Analizar: la capacidad de descomponer la información en partes y comprender sus relaciones; Evaluar: la

capacidad de juzgar o evaluar la información requerida en criterios establecidos; Crear: la capacidad de generar nuevas ideas o productos a partir de la información existente. Esta revisión destaca la importancia de las acciones más activas y creativas en el proceso de aprendizaje y pone énfasis en el pensamiento crítico y el uso práctico del conocimiento.

En 2017, Darwazeh presentó una revisión adicional de la Taxonomía de Bloom. En su trabajo, titulado "Una taxonomía alternativa para el dominio cognitivo de Bloom", propone una taxonomía alternativa que reorganiza y amplía las categorías cognitivas. La taxonomía alternativa de Darwazeh consta de ocho categorías, que se agrupan en tres niveles:

Tabla 2

Una taxonomía alternativa para el dominio cognitivo de Bloom

Niveles	Contenido
Nivel 1: Conocimiento	Recuerdo: recordar hechos y conceptos básicos. Comprensión: comprender información y conceptos.
Nivel 2: Pensamiento	Aplicación: aplicar el conocimiento a situaciones concretas. Análisis: descomponer la información en partes y analizar sus relaciones.
Nivel 3: Creación	Síntesis: combinar información para formar nuevas ideas o propuestas. Evaluación: valorar y juzgar información detallada en criterios establecidos Análisis crítico: analizar la información de manera crítica y evaluar argumentos y evidencias

Nota: la taxonomía de Darwazeh enfatiza el pensamiento crítico y la síntesis de información para la generación de nuevas ideas, destaca las habilidades cognitivas más complejas y enfatiza el pensamiento crítico, la síntesis y el análisis. Utilizando esta taxonomía, el diseño instruccional puede requerir en el desarrollo de habilidades cognitivas más profundas y significativas en los estudiantes.

Fuente: elaboración propia con base en datos de Darwazeh (2015).

Tabla 3.

Taxonomía Digital de Bloom

Habilidades de Pensamiento de Orden Superior	Verbos de entorno digital	Actividades de aprendizaje	Evaluaciones
Crear	Publicar, videocasting, dirigir, transmitir, programar, filmar, animas, bloguear, video bloguear, mezclar, participar en un wiki,	Idea genial Tareas de toma de decisiones Desarrollar y describir nuevas soluciones o planes. Actuaciones Presentaciones Proyectos de investigación Trabajo escrito	Desarrollar criterios para evaluar el producto o la solución. Gran proposición Esbozar soluciones alternativas Propuesta de investigación
Evaluar	Comentar en un blog, revisar, moderar, colaborar, participar en redes (networking), reelaborar, probar.	Debates, Comparar y contrastar Mapa conceptual, Diario Lista de pros y contras Mapa mental Documento de revisión	Ensayo argumentativo o persuasivo, Debates Discusiones, Presentación Proporcionar soluciones alternativas, Informe
Analizar	Recombinar, enlazar, validar, hacer ingeniería inversa, cracking, recopilar información de medios	Estudios de caso, Comparar y contrastar, Mapa conceptual Debates, Discusiones, diagrama de flujo, Grafico, Investigación grupal, Mapa mental, Cuestionarios	Papel de análisis Estudios de caso Criterios de evaluación Criticar hipótesis, procedimientos, etc. punto más fangoso papel de un minuto Trabajo de investigación Documento de revisión
Aplicar	Correr, cargar, jugar, operar, hackear, subir archivos a un servidor, compartir, editar.	Calcular, Estudios de caso Mapa conceptual, Creando ejemplos, Demostraciones aulas invertidas paseo por la galería Gamificación, Trabajo en equipo experimentos de laboratorio Mapa, Prezi, Tareas de resolución de problemas, Juego de roles	Publicación en el foro de discusión Portafolio electrónico Informes de laboratorio papel de un minuto Presentación Tareas de resolución de problemas Respuestas cortas Pruebas
Comprender	Hacer búsquedas avanzadas, hacer búsquedas Booleanas, hacer periodismo en formato blog, usas Twitter, categorizar, etiquetar, comentar, anotar, suscribir.	Estudios de caso, Mapa conceptual, Demostraciones Diagramas, diagramas de flujo, Gamificación, Discusiones en grupo, Tablero de luces, Mapa mental, actividad de la matriz jugar/bocetos, Resumir, Pensar-pareja-compartir	Crear un resumen, Ensayo Diagramas, infografías actividad de la matriz papel de un minuto, Presentación Proporcione ejemplos Cuestionarios Respuestas cortas
Recordar	Utilizar viñetas, resaltar, ‘marcar, participar en la red social, marcar sitios favoritos, buscar, hacer búsquedas en Google.	Tarjetas didácticas Resaltar palabras clave Lista, Actividades de memoria Leyendo materiales Ver presentaciones y videos	Rellenar los espacios en blanco Etiqueta, Fósforo Opción múltiple Cuestionarios preguntas verdaderas y falsas

Nota: La Taxonomía de Bloom, desarrollada por Benjamín Bloom y sus colaboradores, categoriza los niveles de aprendizaje en seis niveles: conocimiento, comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación.

Fuente: elaboración propia con base en datos de Pérez y Delgado, (2012); Churches, (2009); Aliaga, (2012).

Cada nivel refleja un grado creciente de habilidades cognitivas para medir la efectividad del curso en línea en el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes con evaluaciones formativa y sumativa (Bloom, Engleart, Furst, Hill , & Krathwohl, 1956).

Evaluaciones Formativas: Estas evaluaciones se centran en los primeros niveles de la Taxonomía de Bloom, es decir, conocimiento y comprensión (Anderson, y otros, 2001).

Tabla 4

Evaluaciones Formativas

Tipo de evaluaciones	Desarrollo
Preguntas de opción múltiple:	Evalúan la retención y comprensión de conceptos básicos. Los estudiantes seleccionan la respuesta correcta de entre varias opciones.
Preguntas de verdadero o falso:	Evaluar la comprensión de declaraciones simples y hechos.
Resúmenes de lectura:	Evaluar la habilidad para identificar ideas principales y comprender el contenido de un texto.
Identificación de términos clave:	Evaluar la capacidad de definir y reconocer términos y conceptos clave

Nota: Las evaluaciones formativas se utilizan para monitorear el progreso del aprendizaje durante el curso y brindar retroalimentación constante a los estudiantes.

Fuente: elaboración propia con base en datos de Anderson y Krathwohl (2021)

Evaluaciones Sumativas: Estas evaluaciones abarcan los niveles más altos de la

Taxonomía de Bloom, incluyendo aplicación, análisis, síntesis y evaluación (Anderson, y otros, 2001).

Tabla 5

Evaluaciones Sumativas

Tipo de evaluaciones	Desarrollo
Estudio de casos con preguntas abiertas:	Los estudiantes aplican conceptos a situaciones realistas y justifican sus respuestas
Proyectos creativos:	Los estudiantes sintetizan información y crean trabajos originales que demuestren su comprensión en profundidad y su habilidad para aplicar el conocimiento.
Debates y ensayos argumentativos:	Evaluar la capacidad de analizar, sintetizar y evaluar argumentos desde múltiples perspectivas.
Análisis de problemas complejos:	Los estudiantes descomponen problemas en componentes y analizan relaciones y causas subyacentes.
Exámenes orales o presentaciones:	Los estudiantes presentan y defienden sus ideas y argumentos, demostrando su comprensión y habilidades de síntesis.

Nota: Las evaluaciones sumativas se realizan al final de un período de aprendizaje y tienen como objetivo medir el nivel general de logro y comprensión.

Fuente: elaboración propia con base en datos de Anderson & Krathwohl (2021)

2.2.8. Los modelos de diseño instruccional

Rivera (2023), define los modelos de diseño instruccional como guías o estrategias aplicadas en todo proceso de enseñanza y aprendizaje. Constituyen la estructura sobre la cual se produce la instrucción de forma sistemática y sustentada en teorías del aprendizaje. Dichos modelos son aplicables en módulos para lecciones presenciales y en línea, para cursos de un currículo universitario, y para cursos de adiestramientos variados para la empresa privada.

Existe una diversidad de modelos de diseño instruccional, clasificados por generación y por teorías educativas, entre estos se encuentra el de Briggs y Wagner;

Kemp, Morrison y Ross; Dick y Carey; Heinich, Molenda y Russell, entre otros (Luzardo, 2004). Se distinguen cuatro generaciones de modelos de diseño instruccional; a esta diversidad de características se debe al desarrollo que según Tennyson (Polo, 2001) los diseños instruccionales evolucionan por el empuje de las tecnologías y sus correspondientes adaptaciones de las teorías que los fundamentan.

La evolución de estos modelos de diseño instruccional es resultado de debates por parte de los investigadores sobre las fuentes teóricas que los sustentan, la evolución y estudio de las posturas sobre el aprendizaje, la tecnología educativa, y las discusiones sobre la calidad de la educación y el impacto de las tecnologías de información y comunicación (Polo, 2001).

2.2.9. El modelo ASSURE aplicado a la educación

El modelo ASSURE, es flexible, completo en sus procedimientos, fácil de diseñar, y útil en cualquier ambiente de aprendizaje. Ponce, Acosta & Buendía, (2021) en la evaluación del modelo instruccional ASSURE como herramienta para el aprendizaje, describen los resultados del estudio aplicado en grupos focales, en este se obtuvieron dos aspectos como necesidades: el aprendizaje autónomo y el uso e implementación de tecnologías de información y comunicación, TIC, por parte del profesor en la clase. La selección del modelo instruccional ASSURE atendió al constituirse como el modelo que mejor se ajusta a un curso teórico-práctico orientado a la modalidad virtual.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, UNESCO, hizo un llamado prioritario al aprender a aprender y al enseñar a aprender, promoviendo que la educación se fijara en el estudiante y conducirlo hacia un trabajo autónomo. De acuerdo con García, et al. (2017), el Espacio Europeo de Educación debe configurar la educación universitaria de la siguiente manera: "La educación de los estudiantes debe lograrse de manera que puedan funcionar en la sociedad del conocimiento y afrontar los desafíos del trabajo futuro que les exige estar siempre aprendiendo", a lo largo de sus vidas; Además, el mencionado espacio reconoce la autorregulación académica como una variable en el desarrollo de las habilidades mencionadas. (p. 78)

En este sentido González, et al. (2018), explican que el aprendizaje autodirigido permite a los estudiantes "desarrollarse a sí mismos y desarrollar sus habilidades personales para que puedan comportarse de manera responsable, positiva y apropiada" (p. 9) para lograr sus objetivos académicos. Por tanto, se trata de aprender a aprender, crear

tus propias estrategias de aprendizaje y regular tu propio proceso de aprendizaje tanto en entornos digitales como tradicionales.

De este modo, el aprendizaje en cualquier escenario, debe contar con el soporte en una proporción considerable, de la mediación de las TIC pero, exige la dotación de las competencias suficientes que le permitan a los estudiantes aprovechar la gran cantidad de información que encuentran; así como también, ese dotar se debe complementar con estrategias claves para ubicar las fuentes de información, analizarlas y verificar su validez y pertinencia frente a lo que está buscando (Katz & Mcklin, 2011).

Para Heinich, et al., (1999) autores de este modelo, el acrónimo ASSURE representa seis procedimientos, los cuales se describen a continuación, así como la aplicación del mismo en el proceso de enseñanza aprendizaje y resultados que evidencian el éxito de este modelo.

El primer paso del modelo ASSURE consiste en analizar las características del estudiante o de los participantes del curso, recuperar aspectos socioeconómicos y culturales, antecedentes escolares, edad, sexo, estilos de aprendizaje, así como sus hábitos de estudio y su nivel de motivación, todo lo anterior permite una adecuada planeación (Smaldino, et al. 2007).

Russell, et al. (1994) proponen que en esta etapa el instructor se cuestione sobre los siguientes aspectos: ¿qué tanto sabe el estudiante? ¿Qué necesita saber? ¿Qué estrategias y actividades educacionales son las más adecuadas? Todos los instructores deben contar con estas respuestas antes de pasar a la planeación de sus estándares y objetivos de aprendizaje. Esta etapa es básica porque el profesor que cuenta con información sobre las características tanto generales como específicas de sus estudiantes le será más fácil realizar una planeación objetiva y cuidadosa para el logro de los aprendizajes.

Para analizar las necesidades del estudiante es importante entender qué habilidades y conocimientos necesitan los estudiantes para desempeñarse de manera efectiva en su carrera y diseñar el entorno virtual de aprendizaje en función de estas necesidades.

El segundo momento hace referencia a Establecimiento de objetivos de aprendizaje, Smaldino, et al. (2007) explican que después de que se han analizado las características de los estudiantes se puede preparar la lección para garantizar y asegurar

el aprendizaje; firman que si el estudiante tiene claridad de lo que se espera de él mantiene una participación más activa.

Para fundamentar esta etapa, Calliso (2007) aclara que la declaración del objetivo también implica el planeamiento y el procedimiento sistemáticos, y los objetivos deben especificar los comportamientos que se van a evaluar, ya que dependiendo del éxito de los mismo es el éxito del modelo (Faryadi, 2007). Por lo tanto, la descripción del verbo demuestra las nuevas capacidades que el estudiante tendrá después de la instrucción (Smaldino, Russell, Heinich, & Molenda, 2007). Ponce et al (2021) describe en la segunda etapa del modelo el establecimiento de objetivos de aprendizaje que se determina a partir de la estructura metodológica del curso, con el fin de lograr el objetivo general de la asignatura y las tres competencias que debe desarrollar el estudiante durante el transcurso de la asignatura proyectada en el “Programa de Ingeniería Agroecológica”. Como parte de la formación de los estudiantes de este programa, se espera que, al finalizar sus estudios, cuenten con un conjunto de competencias que les permitan atender, entre otros aspectos, la oferta laboral del sector. Esto en base al perfil profesional del graduado (Ponce, Acosta, & Buendía, 2021).

La selección de estrategias, tecnologías, medios y materiales corresponde al tercer paso, Smaldino, et al. (2007) exponen que la tarea del profesor es construir un puente entre estos dos puntos, por un lado, las estrategias de instrucción apropiadas, las tecnologías, y medios y después decidir los materiales para la implementación. Una vez seleccionadas las estrategias y el tipo de tecnologías y medios necesarios para la lección, el profesor está listo para optar por los materiales que apoyarán su lección (Smaldino, et al., 2007). Lo anterior significa que se hace una selección de los materiales disponibles, se modifican los que ya existen y se seleccionan nuevos.

En esta etapa el profesor tiene que seleccionar cuidadosamente los medios y materiales relevantes y adecuados tales como sonidos, gráficos, animaciones, para el logro de los aprendizajes. Es importante que el profesor analice la congruencia entre los objetivos de aprendizaje y la selección de tecnologías, medios y materiales, si son adecuados tanto para el estudiante como para el logro de los aprendizajes.

Una vez que se cuenta con esa selección de los recursos y materiales a implementar en su curso, es el momento que el profesor piense en organizar el escenario de aprendizaje. Por ejemplo, organizar una bienvenida a los estudiantes, hacer una

introducción, expresar una opinión del contenido de la lección, explicar la relación del tema con sus necesidades para motivarlos al éxito de su aprendizaje (Smaldino, et al., 2007).

Entre las diversas estrategias que el profesor puede utilizar en el ambiente de aprendizaje en línea, Pitt y Clark (2004) destacan los contratos de aprendizaje, las lecturas, los intercambios de opinión, el aprendizaje auto dirigido, el estudio de casos concreto, los debates y foros; estas estrategias son implementadas en las aulas tradicionales, y fáciles de adaptarse a un curso en línea. Otro aspecto importante, es el proporcionar a los estudiantes una lista de tareas, lecturas y expectativas desde el principio del curso, de tal manera que refleje una buena organización con todas las actividades a realizar y pensadas tanto para expertos como para principiantes (Williams, Schrum, Sangra, & Guardia, 2004).

En cuanto a la Utilización de los medios y materiales, que representa la cuarta etapa del modelo ASSURE, Heinich, et al. (1999) destacan que es el momento de implementar la lección o el curso y utilizar los medios y materiales seleccionados previamente; sugieren revisar previamente y preparar y usar el equipo antes de implementar la clase. También contemplar otros medios en caso de que los seleccionados tengan fallas y así no frustrar el proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollar las sesiones tal como estén planeadas.

Esto implica que la penúltima etapa se refiere a la participación de los estudiantes. Según Azis (1999), los estudios han demostrado que el aprendizaje requiere la participación activa de los estudiantes. El proceso educativo mejora los resultados y aumenta la probabilidad de éxito. aprendizajes; Para ello, el estudiante debe comprender, evaluar y sintetizar la información, lo que denota una participación comprometida y activa para el cumplimiento de los metas del curso (Smaldino et al., 2007).

El éxito de la participación activa del estudiante radica en la primera etapa de este modelo, y al no contar con un análisis del principiante se pueden elaborar objetivos de aprendizajes incorrectos y como consecuencia aprendizajes inadecuados (Moller 1991). La etapa de cierre de este modelo explica la Evaluación y revisión de la implementación y resultados del aprendizaje. Para Smaldino, et al. (2007) representa el momento de evaluar el logro de los objetivos de aprendizaje, el proceso de instrucción y el impacto en el uso de los medios tecnológicos.

Azis (1999) alude a los medios oficiales como instrumentos de evaluación, entrevistas y encuestas que permitan evaluar los resultados. Este proceso evaluativo es útil para retroalimentar el curso o lección, evaluar aciertos, áreas de oportunidad, mejorar el proceso, para que en su próxima implementación se logren mejores éxitos en el aprendizaje del estudiante. Para William, et al. (2004) los educadores más experimentados afirman seguir los pasos de este modelo y argumentan que teniendo una comprensión del diseño instruccional se pueden determinar las maneras en que estos elementos contribuyen a crear ambientes en línea.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Tipo de Investigación

La presente investigación a desarrollar es de tipo proyectiva, ya que el objetivo es “Diseño de las aulas virtuales para la carrera de Turismo desde el modelo ASSURE”, dirigido a estudiantes de educación superior de la carrera de turismo, de la Universidad Estatal Amazónica de la ciudad de Puyo.

Hurtado de Barrera, (2010), establece que la investigación proyectiva es un enfoque que busca generar conocimiento mediante la elaboración de proyectos o propuestas innovadoras. Se basa en la exploración creativa de ideas, la identificación de soluciones y la formulación de un plan de acción para implementarlas. A través de esta metodología, se busca desarrollar proyectos prácticos y aplicados que contribuyan al avance de determinadas disciplinas o la necesidad de adaptar el entorno virtual a las características y necesidades de aprendizaje de los estudiantes, fortaleciendo los niveles de comprensión de los estudiantes y asegurando de la calidad de educación que estos reciben. Además de hacer una revisión de las estrategias empleadas por los docentes para lograr esta comprensión y desarrollo de competencias profesionales.

Este estudio resalta la importancia de integrar la investigación proyectiva en la práctica docente como un enfoque innovador para abordar los desafíos educativos actuales.

3.2. Diseño de Investigación

El diseño de cada proceso para el desarrollo de esta investigación se conduce con los objetivos a alcanzar del proyecto desde su enfoque proyectista con un análisis cualitativo. Según Palella y Martins (2010), “lo proyectivo se aplica a todas las investigaciones que conllevan a diseños o creaciones dirigidas a cubrir una necesidad y

basadas en conocimientos anteriores. Así también, un enfoque cualitativo incluye a menudo la necesidad de interpretar los datos a través de la identificación y, posiblemente, la codificación de temas, conceptos, procesos, contextos, etc., para construir explicaciones o teorías o para probar o ampliar una teoría. (Lewins & Silver, 2007). De allí, que el término proyectivo refiere a un proyecto en cuanto a aproximaciones o modelo teórico. De esta forma, el diseño de la investigación se desarrolla en: Fase exploratoria para hacer un análisis inicial sobre el objetivo público, sus necesidades, características demográficas y nivel de habilidad tecnológica en concordancia al diseño de ambientes de aprendizaje, y seguir con la selección de tecnología y recursos para evaluar diferentes plataformas de aula virtual y herramientas tecnológicas adecuadas para el contenido y los objetivos de aprendizaje; Fase descriptiva donde se organiza el contenido con un diseño de un plan de contenido que aborde los objetivos de aprendizaje en cada nivel de la Taxonomía de Bloom y se usará el modelo para estructurar el contenido de manera efectiva. Además de, utilizar estrategias de instrucción y enseñanza usadas por los docentes peritos en la carrera de Turismo, en esta misma fase se describirá el diseño de evaluaciones formativas y sumativas que evalúen el aprendizaje en todos los niveles de la Taxonomía de Bloom; Fase analítica se hará la implementación del aula piloto y grupos focales de estudiantes para lanza una versión piloto del aula virtual con un grupo reducido de estudiantes, la recopilación de comentarios sobre la experiencia, la usabilidad y la efectividad del diseño instructivo servirá para el análisis de la retroalimentación y ajustes en el diseño instructivo y en la implementación en base a los comentarios recibidos.

3.2.1. Fuente

La investigación se desarrollará en la Universidad Estatal Amazónica de la ciudad de Puyo, basándose en el ambiente o en el campo para levantar la información pertinente para sustentar el trabajo. Hurtado (2010), señala que el diseño se refiere a la fuente: la información se recoge in situ. Por lo tanto, brinda la oportunidad de analizar la información recopilada de los docentes y estudiantes de la carrera de turismo en tiempo real en la Institución de Educación Superior IES, que será recopilada como resultado de las respuestas de la población, por lo que juega un papel central en el estudio.

3.2.2. Temporalidad

Hurtado (2010) al respecto menciona que, “Si el propósito es obtener información de un evento actual el diseño es contemporáneo, en cuanto al diseño transaccional el

investigador estudia el evento en un único momento” (p. 156). El diseño empleado en este trabajo es transaccional, donde la información es captada en el presente y se realiza una sola vez, busca recopilar la información actual tanto de los estudiantes como docentes.

3.2.3. Amplitud del foco

En lo que se refiere a la amplitud del foco de la investigación, se encuentra centrado en la realización de un único evento que se determina como univariable o un eventual (Hurtado de Barrera, 2010), ya que ahí se buscará la información necesaria y esencial para el proceso que se aplicará a los docentes y estudiantes de la carrera de turismo.

3.3. Unidades de Estudio

Las unidades de estudio según Hurtado de Barrera, (2010) la población de una investigación consiste en un grupo de organismos que tienen la característica que se está estudiando. En esta investigación se escoge como objetos de estudio a: docentes y estudiantes de la figura profesional de la Universidad Estatal Amazónica, de la ciudad Puyo y provincia de Pastaza. Actualmente la Universidad tiene cinco carreras online y cinco presenciales. Cuenta con 210 docentes ocasionales y virtuales, fuera de técnicos, técnicos de laboratorio y administrativos y cuenta con 4328 estudiantes matriculados en el periodo 2023-2023

3.3.1. Población

En esta investigación se escoge como objetos de estudio a: docentes y estudiantes de la figura profesional del área de turismo, todos correspondientes a la Universidad Estatal Amazónica. Actualmente, en la carrera de Turismo trabajan 30 docentes entre titulares y ocasionales. Además, se han matriculado 282 estudiantes, los estudiantes han tenido la adaptación durante la pandemia y post pandemia, manteniendo sus clases virtuales.

3.3.2. Muestra

Determinada la población que se va a estudiar en grupos focales tomando en cuenta el target de la UEA, es allí donde va a encontrar a las unidades muestrales o la muestra. Respecto al número de personas que conforman un grupo focal, diferentes autores han propuesto una gran variedad de rangos de participantes. Según Turney y Pocknee (2005), éste debe estar conformado por 3 a 12 participantes; otros autores

establecen un rango más pequeño, de 4 a 8 (Kitzinger, 1995 y Diaz, 2005); de 5 a 10 participantes (Krueger, 2006b); de 6 a 12 participantes (Noaks y Wincup, 2004; Freeman, 2006).

Para la selección de participantes se tomará en cuenta las siguientes características.

Tabla 6

Relación entre participantes de grupos focales, técnicas de investigación aplicadas a cada uno de ellos

Grupos focal	Requerimientos de los participantes	Técnica de investigación	Objetivos temáticos	Análisis de datos
Docentes	Edad: 30-55 años Lugar de Trabajo: Universidad Estatal Amazónica. carrera de Turismo (obligatorio) El nivel educativo: grado y posgrado en el área de Turismo (obligatorio) posgrado en Educación (opcional) Experiencia: tener al menos 3 años (obligatorio) usado plataformas en modalidad virtual o híbrida. tener experiencia en uso de plataformas de aprendizaje y diseño instruccional (obligatorio)	Entrevista grupal dirigida por un moderador a través de un guion de temas o de entrevista.	Identificar las estrategias didácticas, tecnológicas y recursos multimedia aplicadas por los docentes en la carrera de Turismo, en la Universidad Estatal Amazónica.	Atlas ti
Estudiantes	Edad 18-25 años	Entrevista	Diagnosticar los	

Lugar de Trabajo Universidad Estatal Amazónica. carrera de Turismo (obligatorio)	grupal dirigida por un moderador a través de un guion de temas o de entrevista.	requerimientos detallados de las necesidades y características de aprendizaje que evidencian los estudiantes de la Carrera de Turismo.
El nivel educativo Estudiar o estar cursando el grado en el área de Turismo (obligatorio)		

Nota: La composición del grupo y la discusión del grupo son organizados y planeados cuidadosamente para crear un ambiente no amenazante en el cual las personas son libres de hablar abiertamente.

Fuente: elaboración propia

3.3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

El grupo focal es una técnica de investigación cualitativa. Un grupo focal consiste en una entrevista grupal dirigida por un moderador a través de un guion de temas o de entrevista. Se busca la interacción entre los participantes como método generar información. El análisis temático es un método para identificar, analizar y reportar patrones (temas) dentro de los datos. Como mínimo organiza y describe en detalle el conjunto de datos. Sin embargo, con frecuencia, va más allá e interpreta diversos aspectos del tema de investigación (Braun & Clarke, 2006).

Tabla 7

Relación técnica de investigación y objetivo de su empleo.

Técnica de investigación	Objetivo
Grupos focales	Diagnosticar los requerimientos
Entrevista en Profundidad de necesidades y características de aprendizaje	detallados de las necesidades y características de aprendizaje que evidencian los estudiantes de la Carrera de Turismo.
Estudiantes	

Grupos focales Entrevista en Profundidad de estrategias didácticas, tecnológicas y recursos multimedia aplicadas a Docentes	Identificar las estrategias didácticas, tecnológicas y recursos multimedia aplicadas por los docentes en la Carrera de Turismo, en la Universidad Estatal Amazónica.
Estructurar con las redes códigos más sados para el diseño instruccional, la Taxonomía de Bloom revisada	Configurar un entorno virtual de aprendizaje desde el enfoque ASSURE.

Nota: se examina las propuestas de entornos de virtuales de aprendizaje y diseños instruccionales de las universidades ecuatorianas estableciendo esquemas, temas y objetivos. El análisis temático es un método para identificar, analizar y reportar patrones (temas) dentro de los datos. Como mínimo organiza y describe en detalle el conjunto de datos. Sin embargo, con frecuencia, va más allá e interpreta diversos aspectos del tema de investigación.

Fuente: elaboración propia en base a Braun y Clarke (2006, p. 79).

3.3.3.1. Grupos focales participante en el proceso de Investigación

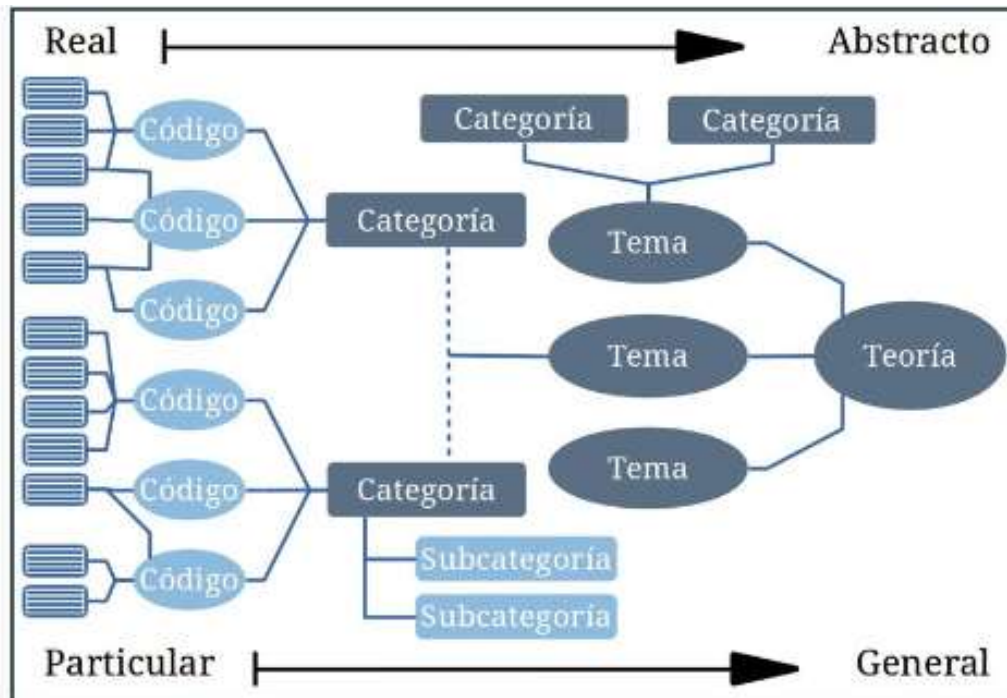
A continuación, se presenta una serie de pasos para planear y realizar un grupo focal; estos corresponden a una recopilación de diferentes autores.

3.3.3.1.1. Primer paso, desarrollo del cronograma

Las sesiones son dos a cuatro semanas del mes de junio y julio de 2023; ese tiempo es para identificar, analizar, formular y evaluar el problema de investigación. Además de, realizar un marco de referencia teórico-metodológico, identificar, seleccionar y comprometerá los participantes; profundizar la temática y observar el desarrollo de los aprendizajes de los estudiantes y en cómo se han implementado en otras IES.

Figura 1

De los datos a la teoría códigos-categorías-temas.



Nota: Destacado los códigos-categorías-temas preestablecidos según las bases teóricas de la investigación.

Fuente: elaboración propia en base de (Saldaña, 2009).

3.3.3.1.2. Segundo paso, selección de los participantes

En el momento de seleccionar a los participantes, debe cumplir con los requerimientos para cumplir con el grupo focal. Por otra parte, se invitará un 10% más de los participantes que se necesitan. De este modo, se asegura que, si alguno no asiste, el grupo contará con suficientes miembros para sostener una conversación, Aigner (2009) sugiere un porcentaje del 10%.

Se llevarán a cabo los grupos focales, cada grupo estará compuesto por aproximadamente 6 a 10 participantes. Las sesiones serán grabadas o minuciosamente registradas para el análisis posterior.

3.3.3.1.3. Tercero paso, selección del moderador

El moderador será la investigadora, la función principal del moderador es propiciar la diversidad de opiniones en el grupo (Vogt, King, & King, 2004). En este orden de ideas, (Boucher, 2003) afirman que es indispensable que el moderador conozca bien el tema para poder crear controversia. El moderador será la autora.

3.3.3.1.4. Cuarto paso, preparación de preguntas estímulo.

Las preguntas deben ser concretas, estimulantes y flexibles y, en lo posible, deben guiar la discusión de lo más general a lo específico. Además, se recomienda partir de una lluvia de ideas para diseñar una matriz de dimensiones temáticas y preguntas potenciales, para así poder seleccionar las preguntas definitivas a partir de una prueba piloto preliminar; se sugiere que en dicha prueba se seleccionen las cinco o seis preguntas más adecuadas y pertinentes (Aigner, 2006; Boucher, 2003; Beck et al., 2004; Krueger, 2006b). Según Beck et al. (2004), las preguntas deben ser abiertas y fáciles de entender para los participantes.

Además, deben ser concretas y estimulantes. Boucher(2003) afirma que para una sesión se podrían hacer alrededor de 12 preguntas: para el desarrollo de dichas preguntas se debe tener en cuenta: a) uso de preguntas abiertas que permitan al participante responder cada pregunta tan ampliamente como sea posible; b) evitar preguntas que puedan ser resueltas con “sí” o “no” porque estas respuestas no proveen de una explicación detallada y no son analizables; c) el “por qué” es poco usado ya que parece reclamación y pone a los participantes a la defensiva. En lugar de esto se puede preguntar por los atributos o influencias; d) usar preguntas de recordación; e) usar preguntas que permitan a los participantes comparar, dibujar, clasificar etc.; f) hacer énfasis en la formulación de las preguntas más generales a las más específicas, de lo más fácil a lo más difícil, y de lo positivo a lo negativo; y g) usar preguntas de cierre para llevar al grupo a conclusiones finales y a resumir sus comentarios.

Se explorarán los siguientes aspectos tanto en la validación de las preguntas como en la entrevista profunda:

Necesidades y características de aprendizaje que evidencian los estudiantes de la Carrera de Turismo para desarrollar el pensamiento crítico: a) ¿Cómo definirían el pensamiento crítico en el contexto de la Carrera de Turismo? b) ¿Cuáles son los desafíos o dificultades que enfrentan al desarrollar habilidades de pensamiento crítico en su proceso de aprendizaje? c) ¿Qué aspectos específicos de la Carrera de Turismo creen que requieren un mayor desarrollo del aprendizaje? d) ¿Qué estrategias o recursos consideran más útiles para fomentar el desarrollo en su aprendizaje?

Estrategias didácticas, tecnológicas y recursos multimedia que los docentes utilizan en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Carrera de Turismo: a) ¿Qué

métodos o estrategias didácticas han encontrado más efectivas para promover el pensamiento crítico en sus clases? b) ¿Han utilizado tecnología o recursos multimedia en sus cursos? Si es así, ¿cómo han impactado en su aprendizaje y desarrollo del pensamiento crítico? c) ¿Qué recursos multimedia se consideran más adecuados y útiles para aprender conceptos y habilidades relacionadas con la Carrera de Turismo? d) ¿Han experimentado con estrategias de enseñanza innovadoras que fomenten el pensamiento crítico? Si es así, ¿cuáles han sido los resultados?

Opiniones y sugerencias de los estudiantes para mejorar el diseño instructivo y la implementación del curso en línea. Se desarrollará 5 preguntas guías que son las siguientes: a) Si se implementara un curso en línea para mejorar el pensamiento crítico en la Carrera de Turismo, ¿qué aspectos les gustaría que se incluyeran en el diseño? b) ¿Cómo les gustaría que fuera la interacción con el entorno virtual de aprendizaje? c) ¿Qué temas o contenidos específicos se consideran más relevantes para abordar el curso en línea? d) ¿Qué recomendaciones darían para que el curso en línea sea más efectivo y útil en el desarrollo de sus habilidades de pensamiento crítico?

Se elaborará una guía temática que incluirá las preguntas, temas y codificaciones relevantes relacionados con los objetivos específicos de la investigación.

3.3.3.1.5. Quinto paso, selección del sitio de reunión

Según Diaz (2005) el lugar para realizar la sesión de los grupos focales debe ser privado; sólo deben tener acceso los participantes y el equipo de investigadores. La sesión se desarrollará de manera virtual. También se informará a los participantes sobre el propósito y los procedimientos de los grupos focales, así como sobre la confidencialidad y el consentimiento informado.

3.3.3.1.6. Sexto paso - análisis de la información

El uso de grupos focales en esta investigación permite obtener percepciones y opiniones directas de los estudiantes sobre sus necesidades de aprendizaje y las estrategias didácticas empleadas en su proceso educativo. Un tema u objetivo es un patrón que se encuentra en la información que, como mínimo, describe y organiza posibles observaciones o, como máximo, interpreta aspectos del fenómeno. Un tema puede identificarse a nivel manifiesto (directamente observable en la información) o a nivel latente (subyacente al fenómeno). Los temas pueden generarse inicialmente inductivamente a partir de la información bruta o generarse deductivamente a partir de la

teoría y la investigación previa. Boyatzis (1998). La información recopilada en los grupos focales será crucial para diseñar un diseño en línea más efectivo y adecuado para el desarrollo del pensamiento crítico.

Los resultados obtenidos de los grupos focales se compararán y contrastarán con la revisión bibliográfica sobre el diseño instruccional, la Taxonomía de Bloom revisada, el modelo ASSURE y las estrategias didácticas efectivas para el desarrollo del pensamiento crítico. Esta integración permitirá diseñar un curso en línea que se ajuste a las y necesidades de los estudiantes de la Carrera de Turismo.

Basándose en los resultados de los grupos focales y la revisión bibliográfica, se creará un diseño instructivo detallado para el curso en línea que incorporará los principios del modelo ASSURE y se alinearán con las categorías de la Taxonomía de Bloom revisada.

3.4. Procedimiento de análisis de datos

Mediante el uso de memorandos o documentos, el investigador es capaz de sumergirse en los datos, explorar los significados que estos datos tienen, mantener la continuidad y mantener el impulso en la realización de la investigación. Como crónica de un viaje de investigación, los memorandos permanecen como un registro, indeleble pero flexible, para retención personal o para difundir a otros. (Birks, Chapman, & Francis, 2008). Las grabaciones o transcripciones de los grupos focales se analizarán mediante técnicas de análisis de contenido y codificación temática.

La toma de notas es crucial para todos los tipos y enfoques de análisis. Otras funciones, como la codificación, la búsqueda de texto, la codificación automática y la modelización pueden ser utilizadas por enfoques concretos, pero la anotación de los datos, documentos y material de apoyo es indivisible del análisis general. Lewins y Silver (2007, p. 59). Se identifican patrones, temas y tendencias en las respuestas y discusiones de los estudiantes y docentes. El análisis permite obtener una comprensión más profunda de las necesidades y prácticas actuales en la Carrera de Turismo (estrategias didácticas, tecnológicas y recursos multimedia, y opiniones y sugerencias para mejorar el diseño instructivo y la implementación del curso en línea).

3.4.1. Transcripción y codificación:

La investigación cualitativa es dar sentido a una cantidad masiva de datos, reducir el volumen de información, identificar pautas significativas, y construir un marco para comunicar la esencia de lo que revelan los datos (Patton, 1990). Se transcribió las

grabaciones de los grupos focales y registrar detalladamente las respuestas y discusiones de los participantes.

La indexación (o codificación) es la actividad en la que el investigador aplica significado a los datos en bruto mediante la asignación de palabras clave o frases. Estas palabras clave actúan como indicadores de temas en los datos. La indexación es una actividad por la que los datos se descomponen, conceptualizan y posteriormente son reformulados (Bloor & Wood, 2006). La creación de códigos relevantes para los aspectos a explorar en esta investigación está enfocada en los objetivos de las mismas.

Necesidades y características de aprendizaje que evidencian los estudiantes de la Carrera de Turismo para desarrollar el pensamiento crítico.

Tabla 8

Códigos abiertos -categorías-temas prefijada por investigadora de necesidades y características de aprendizaje que evidencian los estudiantes

Tema	Necesidades y características de aprendizaje que evidencian los estudiantes de la Carrera de Turismo para desarrollar el pensamiento crítico.		
Categoría	Necesidades y características de aprendizaje	Competencias digitales	Aprendizaje en Línea
Código	Colaboración en línea Desarrollar y describir nuevas soluciones o planes.	Juego de roles Alfabetización digital	Gamificación, Discusiones en grupo
	Debates, Comparar y contrastar	toma de decisiones	Proyectos de investigación
	Habilidades de autorregulación	Navegación y búsqueda en línea	Hacer búsquedas avanzadas, hacer búsquedas.
	Diversidad de estilos de aprendizaje	Herramientas de productividad	Publicar, Transmitir, programar. Gestión de la información,
	Mapa conceptual, Mapa mental online	Participar en un wiki	recopilar información de medios
	Pensamiento crítico y resolución de problemas	Compartir archivos	Comentar en un blog, revisar, moderar, colaborar, participar en redes (networking),
Feedback y evaluación continua	Habilidades de comunicación en línea		

Nota: Indican: a) Percepciones de los estudiantes sobre sus habilidades y competencias en el pensamiento crítico. b) Identificación de áreas de mejora en el pensamiento crítico según las opiniones de los estudiantes.

Fuente: elaboración propia

Estrategias didácticas, tecnológicas y recursos multimedia que los docentes utilizan en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Carrera de Turismo.

Tabla 9

Códigos abiertos -categorías-temas prefijada por investigadora de estrategias didácticas, tecnológicas y recursos multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Tema	Estrategias didácticas, tecnológicas y recursos multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje		
Categoría	Estrategias didácticas, tecnológicas	Recursos multimedia	Proceso de enseñanza-aprendizaje
Código	Aprendizaje activo	Videos educativos	Plataformas de gestión del aprendizaje
	Aprendizaje basado en problemas	Infografías y gráficos interactivos	Videoconferencias y webinars
	Gamificación	Contenido interactivo	Herramientas de evaluación en línea
	Aprendizaje colaborativo	Podcasts y materiales de audio Bibliotecas digitales	Simulaciones y laboratorios virtuales

Nota: Variable: Estrategias didácticas, tecnológicas y recursos multimedia aplicados por los docentes indican: a) Métodos de enseñanza utilizados. La operacionalización de variables permitirá definir y medir cada aspecto clave de la investigación para obtener datos relevantes y comprensibles.

Fuente: elaboración propia

Además, se han desarrollado temas sobre: a) Plataforma tecnológica utilizada para el curso en línea. b) Contenido multimedia y recursos interactivos integrados en el entorno virtual. c) Nivel cognitivo de los objetivos de aprendizaje establecidos en el curso en línea (recordar, entender, aplicar, analizar, evaluar, crear). d Incorporación de actividades y recursos que promuevan habilidades cognitivas complejas (análisis, evaluación y

creación). e) Evaluación de los resultados del curso en línea en relación con el desarrollo del pensamiento crítico.

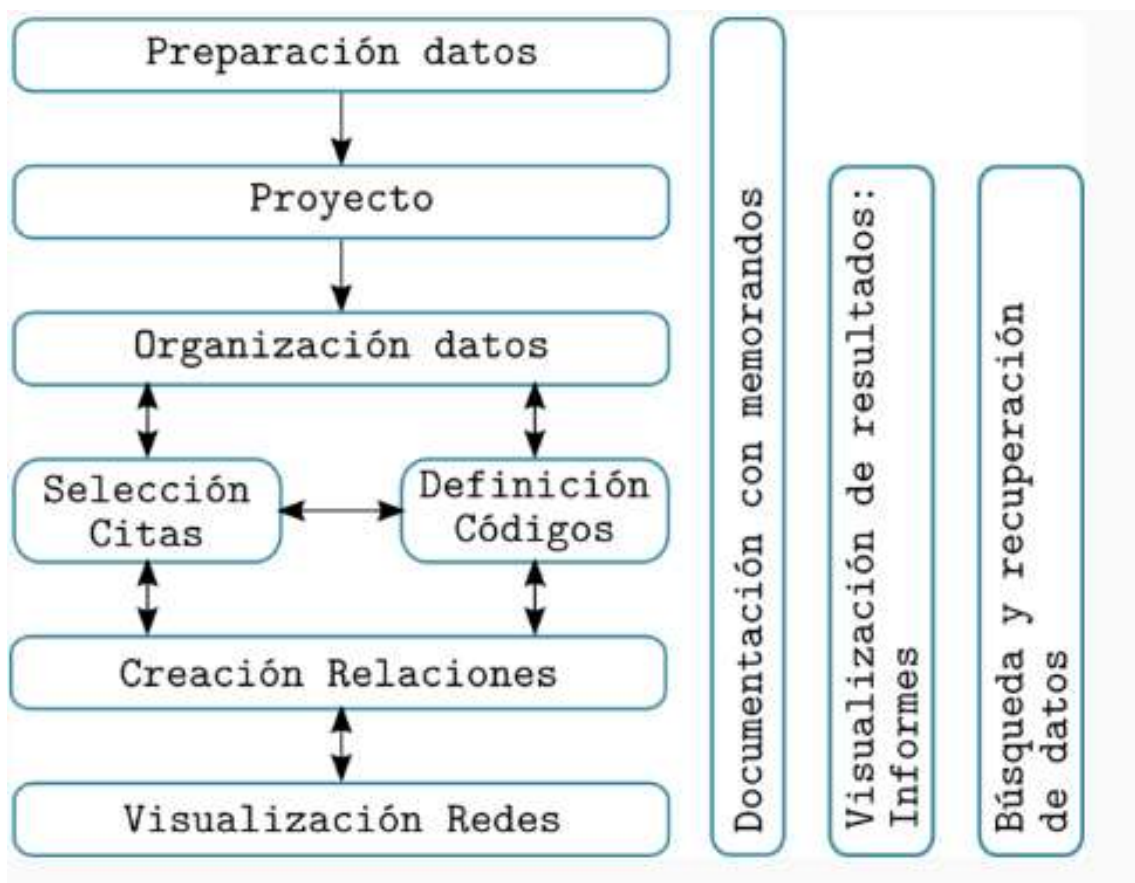
3.4.1.1. Importación de datos a Atlas ti:

Se uso *Atlas ti* para las transcripciones o registros de los grupos focales para facilitar el análisis y la organización de los datos.

Para el desarrollo del análisis primero se organizó la información recopilada, los códigos de construcción que se relaciona, y el segundo crea una nube de palabras para cada elemento generado para mapear las palabras más repetidas y con qué frecuencia se utiliza. Luego la información se estructura en una red donde el contenido de cada código se vincula a un mapa conceptual formal.

Figura 2

Fases del análisis (Atlas. Ti)



Nota: La asignación de códigos en Atlas Ti permite codificar, en conceptos o categorías, fragmentos de información que son importantes para la investigación. Por tanto, su

función es clasificar la información relacionada entre sí, a partir de un concepto, para facilitar posteriormente, el proceso de interpretación.

Fuente: elaboración propia.

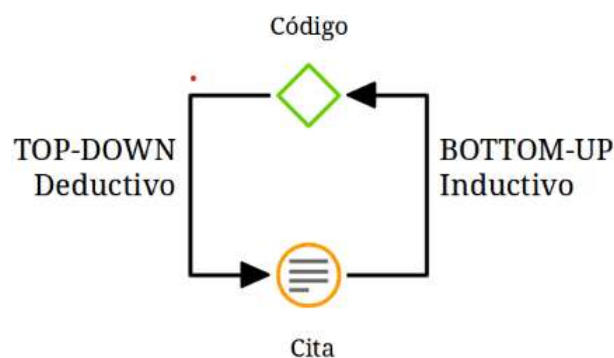
3.4.1.2. *Codificación:*

Se estructuró dos documentos, uno por grupo focal, con la información recabada de las entrevistas transcritas. Se realiza la codificación abierta de los datos, identificando temas y patrones emergentes relacionados con cada uno de los aspectos a explorar, y luego se asigna códigos a las citas y fragmentos de texto relevantes en función de su contenido.

Los códigos que se establecieron corresponden por un lado a las ideas generadas a partir de los ejes temáticos mencionados en el marco teórico (Diseño instructivo, estrategias de enseñanza, necesidades de aprendizaje, taxonomía de Bloom, modelo ASSURE) es decir, ya están establecidos de acuerdo a las dimensiones del estudio. Además de, tener otros códigos que surgirán conforme se obtengan datos de los diferentes grupos.

Figura 3

Estrategias de codificación



Nota: Los fundamentos de estos enfoques deductivos e inductivos pueden emplearse cuando se trabaja exclusivamente con datos cualitativos de trabajo de campo.

Fuente: elaboración propia

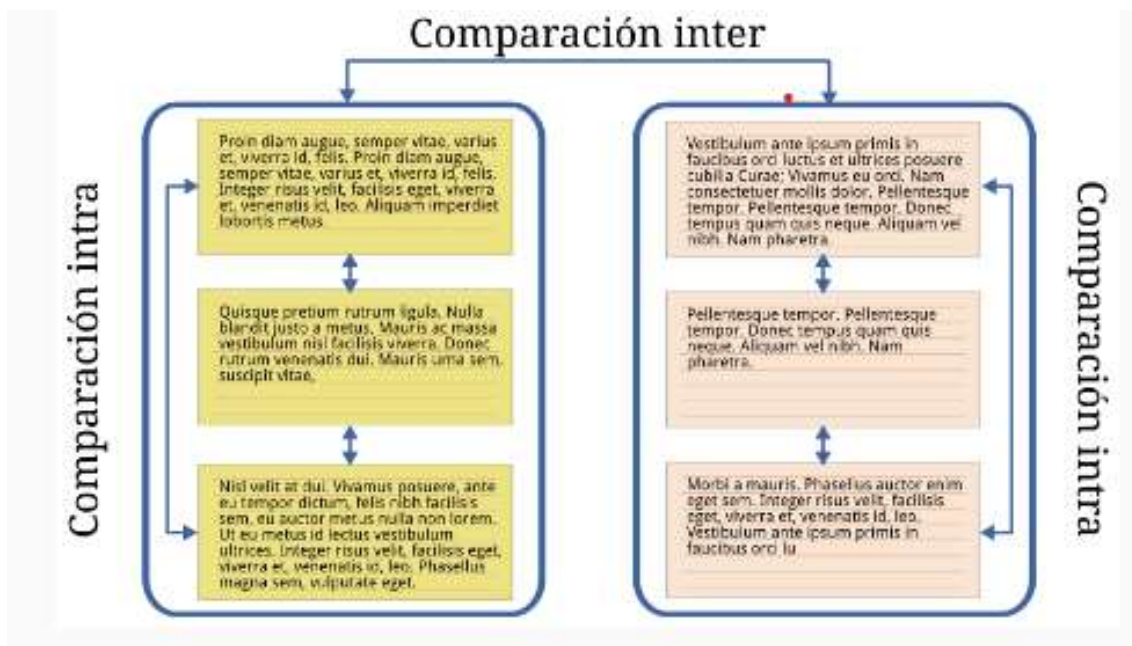
3.4.1.3. *Codificación: “Depuración”*

Durante el desarrollo de un sistema de códigos y eventualmente temas, el

investigador va en constante ir y venir entre la lectura de los datos, la relectura de los segmentos codificados, la organización de los códigos, el cambio de nombre y el reordenamiento de los códigos y la recodificación de los segmentos de datos (Frieze, 2014).

Figura 4

Comparación constante



Nota: Se seleccionan fragmentos de texto y citas que representen de manera significativa los hallazgos clave para cada objetivo específico de la investigación. Y se realiza un análisis más profundo de estos datos seleccionados para obtener una comprensión más completa de las percepciones y opiniones de los estudiantes y docentes.

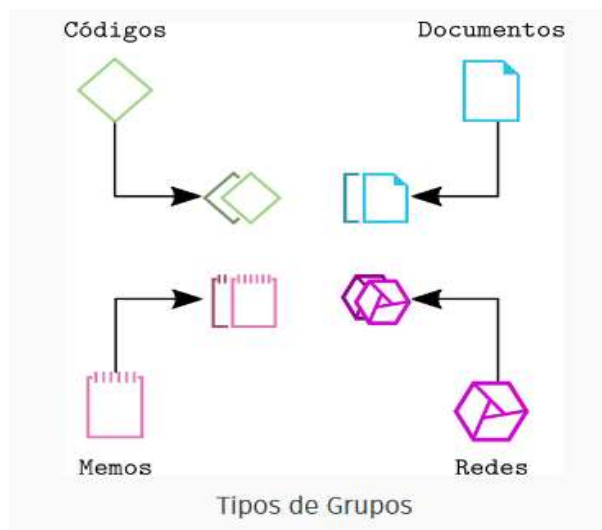
Fuente: elaboración propia

3.4.1.4. *Codificación agrupación:*

Relacionar los códigos entre sí y agruparlos en categorías temáticas más amplias para obtener una visión holística de los resultados.

Figura 5.

Codificación agrupación



Nota: El proceso es el de analizar cómo los temas y patrones se relacionan con los objetivos de la investigación y finalmente las categorías de la Taxonomía de Bloom revisada. [Obj:]

Fuente: elaboración propia

3.4.1.5. Generación de informes y visualización:

Generar informes y visualizaciones en *Atlas ti* para presentar los resultados de manera clara y concisa. Se utilizarán gráficos y tablas para mostrar las frecuencias de los códigos y temas identificados.

3.4.1.6. Análisis de tendencias y conclusiones:

Analizar las tendencias y patrones encontrados en los datos para cada aspecto explorado y comparar los resultados con la revisión bibliográfica y los objetivos de la investigación para obtener conclusiones significativas.

3.4.1.7. Interpretación y discusión:

Interpretar los resultados del análisis en el contexto de los objetivos de la investigación y la literatura relevante y discutir las sugerencias de los hallazgos para el diseño del curso en línea y el desarrollo del pensamiento crítico en la Carrera de Turismo.

El uso de *Atlas ti* en el análisis de datos de los grupos focales permitirá una exploración profunda y sistemática de los aspectos investigados. La herramienta facilitará la identificación de patrones y temas emergentes, lo que contribuirá a generar una investigación más rigurosa y fundamental para el diseño del entorno virtual de aprendizaje y el curso en línea.

4. CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

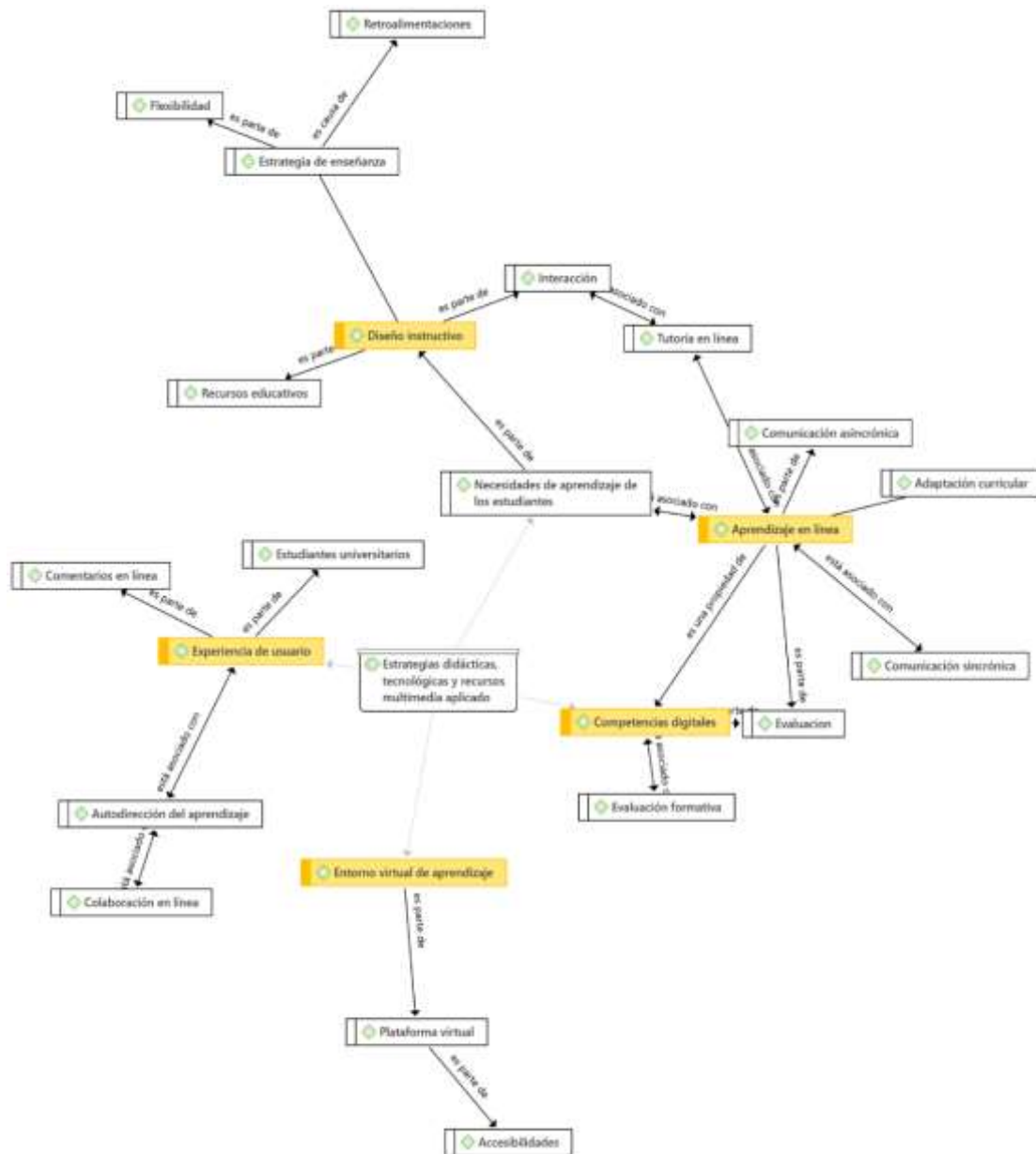
4.1. Análisis de los códigos por grupos focales.

Se empieza por la red de códigos derivada de las entrevistas realizadas a estudiantes de la UEA.

En la red que a continuación se expone (Figura 04), aparecen todos los códigos más representativos en el análisis de contenido que se relacionan entre sí formando un denso tejido de los criterios de los grupos focales:

Figura 6

Red de códigos por grupos focales



Nota: Los códigos que están sombreados y forman la referencia central para las ramas de la red se genera para facilitar el análisis de las respuestas de las entrevistas a los estudiantes.

Fuente: elaboración propia

Se relacionan entre ellos; por un lado, las necesidades del aprendizaje que es una parte de los objetivos planteados y por otro las estrategias de la enseñanza de los docentes, lo que constituye el primer paso para observar. Este planteamiento se desarrollará con mayor profundidad en el análisis de contenido que a continuación se presenta.

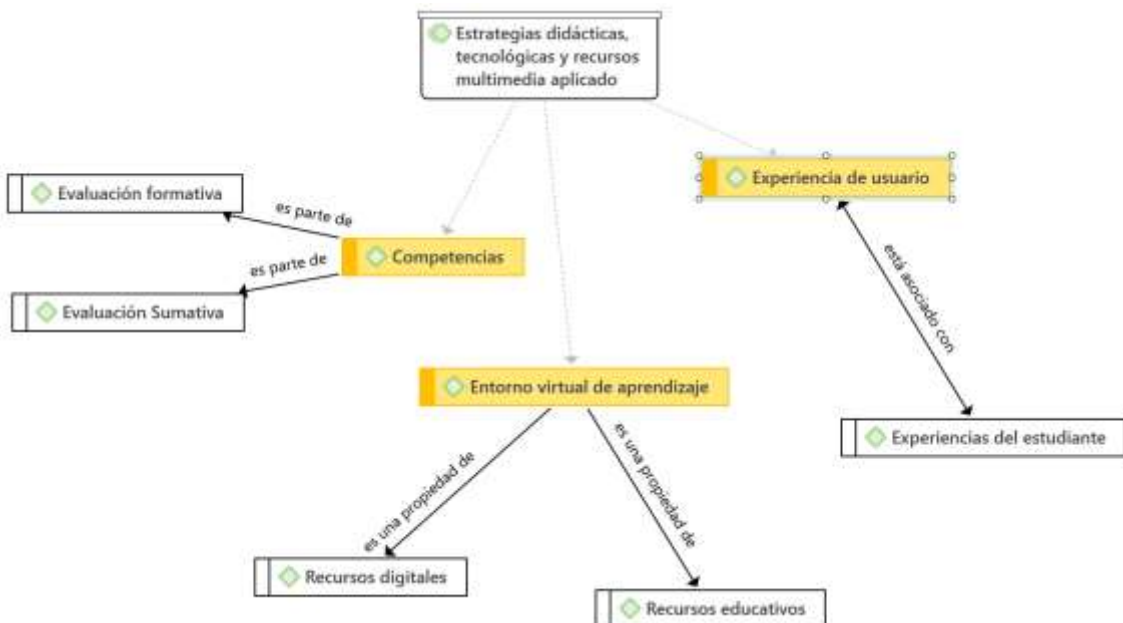
4.1.1. Análisis de códigos derivados de las entrevistas a docentes.

El análisis de esta categoría ha permitido identificar patrones comunes, intentando proporcionar una información descriptiva de la perspectiva que cada docente tiene ante las cuestiones planteadas.

Para tener mayor claridad en el análisis de la red, ésta se ha dividido en derivados de red que vienen a resumir los principales temas tratados en las entrevistas: competencias, entorno virtual de aprendizaje, experiencias de los estudiantes con las estrategias aplicadas.

Figura 7:

Red de códigos derivada de los grupos focales las entrevistas realizadas a docentes de la Carrera de Turismo de UEA.



Nota: Los profesores de turismo utilizan una variedad de recursos y tecnologías multimedia en sus cursos.

Fuente: elaboración propia

Estos incluyen plataformas educativas en línea, vídeos educativos, simulaciones virtuales, podcasts, juegos educativos y recorridos virtuales.

Desde mi perspectiva la incorporación de tecnología y recursos multimedia ha tenido un mejor impacto y muy positivo en el aprendizaje y en el desarrollo del pensamiento crítico de mis estudiantes. Les da más oportunidad (Docente 7).

Elegir recursos multimedia es importante y surgió de los objetivos del curso y de las preferencias de aprendizaje de los estudiantes. Una combinación de estos recursos puede dar a los estudiantes una comprensión más profunda y enriquecedora de los conceptos y habilidades necesarias para tener éxito en la carrera (Docente 8).

Se encontró también, en algunos comentarios la experiencia de los estudiantes o usuarios como se enfrenta a los cambios en la educación y sobre todo en la modalidad, que merece la pena rescatar, sobre todo porque ayudan a entender las necesidades que tienen los estudiantes para aprender y desarrollar competencias profesionales.

Si usamos los recursos multimedia como un reto, se fomenta la incorporación de diferentes recursos multimedia, como videos, imágenes, gráficos, simulaciones y aplicaciones interactivas, para enriquecer la experiencia de aprendizaje (Docente 7).

El uso de herramientas de realidad virtual o recorridos en línea para explorar destinos turísticos, hoteles, atracciones y lugares culturales nos da más oportunidades. Esto ayuda a los estudiantes a comprender mejor la experiencia del turista y los aspectos específicos de cada lugar (Docente 2).

Las competencias son clave y necesarias para el diseño efectivo de entornos de aprendizaje en línea que satisfagan las necesidades de los estudiantes de investigación universitaria. Al considerar estas competencias, los docentes han podido crear experiencias de aprendizaje en línea más efectivas y significativas.

Como docente y profesional creo que la competencia implica la habilidad de crear o innovar en lo profesional, por esto el diseño está centrado en el estudiante, los entornos de aprendizaje que ponen al estudiante en el centro, teniendo en cuenta sus intereses, habilidades y estilos de aprendizaje son los más productivos, ellos eligen el

estudio de caso o los temas que más los involucra en la carrera (Docente 4).

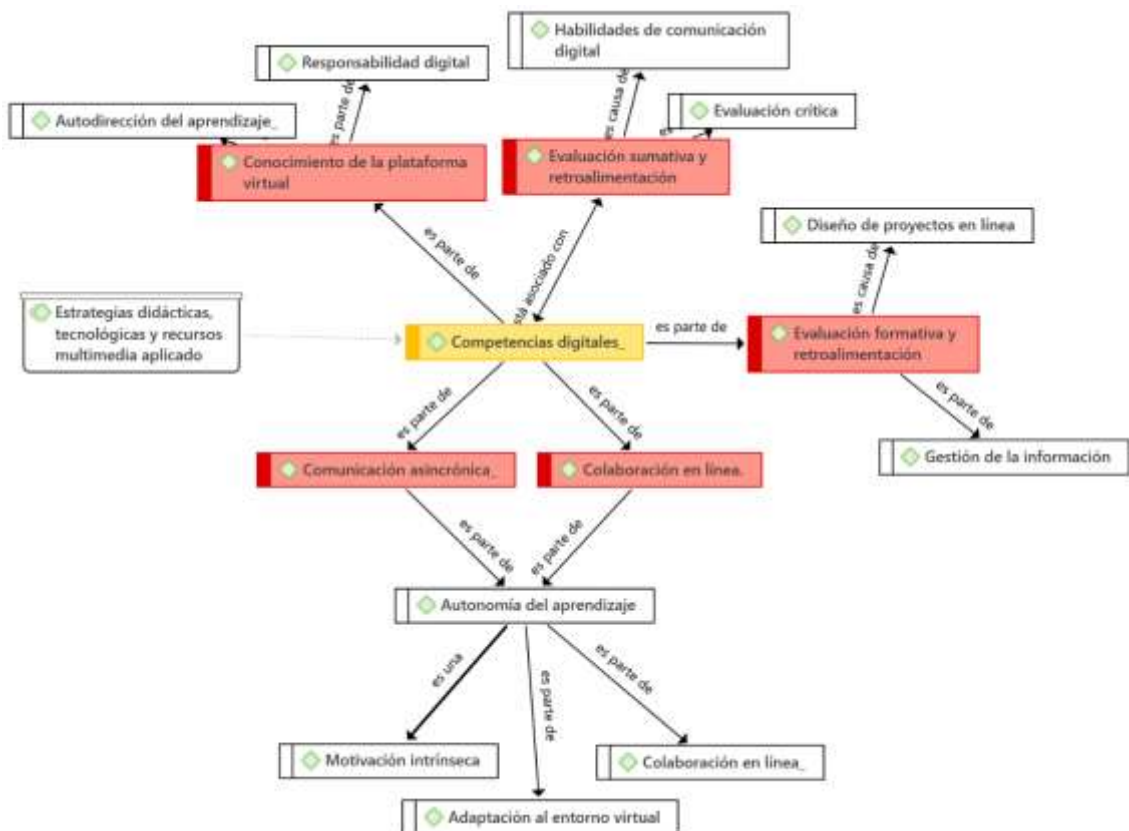
Pienso que la evaluación formativa y retroalimentación son competencias que se relacionan con la capacidad de los estudiantes para recibir y utilizar retroalimentación de manera efectiva para mejorar su aprendizaje en línea, incluso aplicarla.

4.1.2. Competencias digitales como estrategia de enseñanza.

Como primer nodo se analiza los códigos presentes en la competencia como parte de las estrategias didácticas tecnológicas recursos multimedia aplicados.

Figura 8

Competencias digitales como estrategias de enseñanza.



Nota: Este es uno de los puntos más importantes del análisis de la perspectiva de los docentes en cuanto a las competencias, se convierte en una oportunidad para las estrategias didácticas de aprendizaje.

Fuente: elaboración propia

Uno de los primeros caracteres más representativos es el conocimiento de la

plataforma virtual. Conocimiento de la plataforma virtual: Esta competencia es esencial porque los estudiantes deben tener un sólido conocimiento de la plataforma que están utilizando para acceder a recursos, interactuar con sus pares y profesores, y completar sus tareas.

Considero que las plataformas aportan a que los estudiantes aprendan a aplicar conocimientos y habilidades en la misma para encontrar soluciones, fomentando el pensamiento creativo y la autonomía (Docente 2).

El tema de Aprendizaje es bien amplio, pero pienso que el aprendizaje activo a través de técnicas de debate, discusiones en grupo, demostraciones, actividades prácticas y proyectos que involucren a los estudiantes y permitan que éstos mejoren su sentido de compromiso y comprensión del material de la asignatura (Docente 4).

Básicamente el aprendizaje basado en la indagación, fomentando la exploración, la investigación y el descubrimiento de nuevos conocimientos mediante un proceso de elaboración de preguntas críticas y constructivas que permitan a los estudiantes crear su propio conocimiento y comprensión... El uso de tecnologías educativas, a través de la incorporación de herramientas tecnológicas en el aula para apoyar y enriquecer el conocimiento, se pueden utilizar distintos recursos digitales, aplicaciones, plataformas y herramientas interactivas que promuevan la colaboración y que puedan mejorar la accesibilidad, la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. (Docente 2)

Sin un buen conocimiento de la plataforma, los estudiantes pueden sentirse frustrados y perder tiempo valioso, lo que puede afectar negativamente su experiencia de aprendizaje en línea. Además, un buen conocimiento de la plataforma les permite aprovechar al máximo las herramientas y funciones disponibles para su aprendizaje.

La evaluación sumativa es importante porque permite a los estudiantes medir su progreso y logros en un curso. Es fundamental para determinar si han alcanzado los objetivos de aprendizaje. La retroalimentación es esencial para que los estudiantes comprendan sus fortalezas y debilidades, lo que les permite mejorar su rendimiento en futuras evaluaciones.

La retroalimentación oportuna y constructiva proporcionar aprendizaje a los estudiantes sobre su desempeño. La retroalimentación debe ser específica, destacar los logros y proporcionar sugerencias claras para la mejora en conjunto con la evaluación sumativa proporciona oportunidades para que los estudiantes aprendan a través de

actividades prácticas y experienciales (Docente 8).

Ambas competencias son cruciales para que los estudiantes de investigación universitaria evalúen puedan su propio aprendizaje de manera efectiva y avanzar en sus investigaciones.

Evaluación formativa y Retroalimentación: La evaluación formativa es esencial para que los estudiantes obtengan información continua sobre su progreso a lo largo del curso. Les permite ajustar su enfoque de aprendizaje y abordar áreas en las que necesitan mejorar.

La presencia del docente es importante en el acompañamiento de los estudiantes, conociendo los intereses, experiencias y metas de cada alumno, entendiendo que éstas serán parte importante de la motivación. Un material adecuado permite a los estudiantes un mejor desempeño, así como mantener un apropiado sistema de evaluación de desempeño, permite crear un entorno social que facilite el conocimiento, incluyendo la atención, relevancia, confianza y satisfacción de los estudiantes. Se puede decir que la evaluación formativa busca valorar todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La retroalimentación, en este contexto, es la clave para proporcionar a los estudiantes una guía específica sobre cómo pueden mejorar y alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Comunicación asincrónica: La comunicación asincrónica es fundamental porque permite a los estudiantes de investigación universitaria colaborar y comunicarse de manera efectiva con sus compañeros y profesores a pesar de las diferencias de horarios. Esto es especialmente importante en un entorno virtual, donde los estudiantes pueden estar ubicados en diferentes zonas horarias.

La comunicación asincrónica permite a los estudiantes participar en interacciones de aprendizaje en momentos que sean convenientes para ellos. Esto es crucial en entornos de aprendizaje en línea, donde los estudiantes pueden tener horarios diversos esta flexibilidad garantiza que todos tengan la oportunidad de participar y contribuir, independientemente de su ubicación o disponibilidad en tiempo (docente 5).

La comunicación asincrónica es inclusiva, los estudiantes que pueden necesitar más tiempo para expresarse tienen la oportunidad de hacerlo sin la presión del tiempo real. También es beneficioso para estudiantes que pueden tener dificultades de comunicación verbal, ya que les brinda una forma alternativa de participar activamente

en las discusiones y colaboraciones en línea (Docente 6).

La comunicación asincrónica reduce la presión de tener que responder de inmediato y, por lo tanto, puede ayudar a aliviar la ansiedad asociada con la participación en línea (Docente 8).

Aprender a comunicarse de manera efectiva y asincrónica les proporciona habilidades valiosas para colaborar en proyectos de investigación y comunicarse con colegas en el mundo académico.

Colaboración en línea: La colaboración en línea es esencial para que los estudiantes de investigación universitaria puedan trabajar en equipo en proyectos de investigación, discutir ideas y compartir recursos.

Los estudiantes trabajan juntos para resolver problemas y discutir conceptos, lo que les permite aprender de sus compañeros y desarrollar una comprensión más profunda de los temas. La colaboración en línea requiere que los estudiantes desarrollen habilidades interpersonales, como la comunicación efectiva, la resolución de conflictos y la toma de decisión (Docente 3).

La colaboración en línea permitir que los estudiantes accedan a expertos y recursos de todo el mundo. (Docente 1).

La colaboración en línea no está limitada por las restricciones de tiempo y lugar. Los estudiantes pueden colaborar de manera efectiva independientemente de sus ubicaciones geográficas (Docente 7)..

Esta competencia les permite desarrollar habilidades de colaboración virtual, que son cada vez más importantes en la academia. Aprender a colaborar en línea también fomenta la diversidad de perspectivas y la creatividad en la resolución de problemas.

4.1.3. Entorno virtual de aprendizaje

Figura 9.

Entorno virtual de aprendizaje



Nota: Se pretende conocer cómo se percibe entorno virtual de aprendizaje y como están aplicando en sus clases de manera sistemática y para ello se cuestiona directamente a los docentes de la universidad sobre los entornos de aprendizaje la efectividad.

Fuente: elaboración propia

Evaluar la efectividad del entorno de aprendizaje permite identificar áreas de mejora y realizar ajustes en función de los resultados.

La evaluación de la efectividad del entorno de aprendizaje permite que el diseño instruccional se mantenga actualizado (Docente 2)

Los estudiantes se benefician de enfoques pedagógicos eficaces y tecnología de vanguardia, esto alineado con las mejores prácticas y las tendencias emergentes en las clases que imparto. (Docente 8).

Los educadores pueden recopilar datos sobre el rendimiento de los estudiantes, la retención de conocimientos y la satisfacción del usuario, lo que les permite tomar decisiones informadas para mejorar continuamente el entorno de aprendizaje y optimizar

la experiencia de los estudiantes.

Diseño instructivo basado en evidencia para el desarrollo de las clases. Un diseño instructivo efectivo debe estar respaldado por la investigación y la evidencia de las mejores prácticas educativas.

Esta estrategia asegura que las decisiones de diseño estén fundamentadas en teorías pedagógicas sólidas y en estudios que demuestren que vale la pena aplicarlos (Docente 1).

Al basar el diseño en la evidencia, se aumenta la probabilidad de que las estrategias de enseñanza sean efectivas y se traduzcan en un aprendizaje significativo (Docente 3).

El diseño instructivo debe centrarse en las necesidades y características de los estudiantes. Diseño basado en el estudiante:

Conocer el perfil de los estudiantes, sus estilos de aprendizaje y sus objetivos de aprendizaje permite adaptar el entorno y las actividades para satisfacer sus necesidades individuales por eso si importa las pruebas diagnósticas (Docente 2).

Un diseño centrado en el estudiante aumenta la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes, lo que contribuye al éxito en el aprendizaje (Docente 5).

La interactividad es esencial para el aprendizaje en línea efectivo. Diseño de actividades de aprendizaje interactivo:

Las actividades interactivas involucran activamente a los estudiantes, fomentan la participación y permiten la aplicación práctica de conocimientos y habilidades (Docente 4).

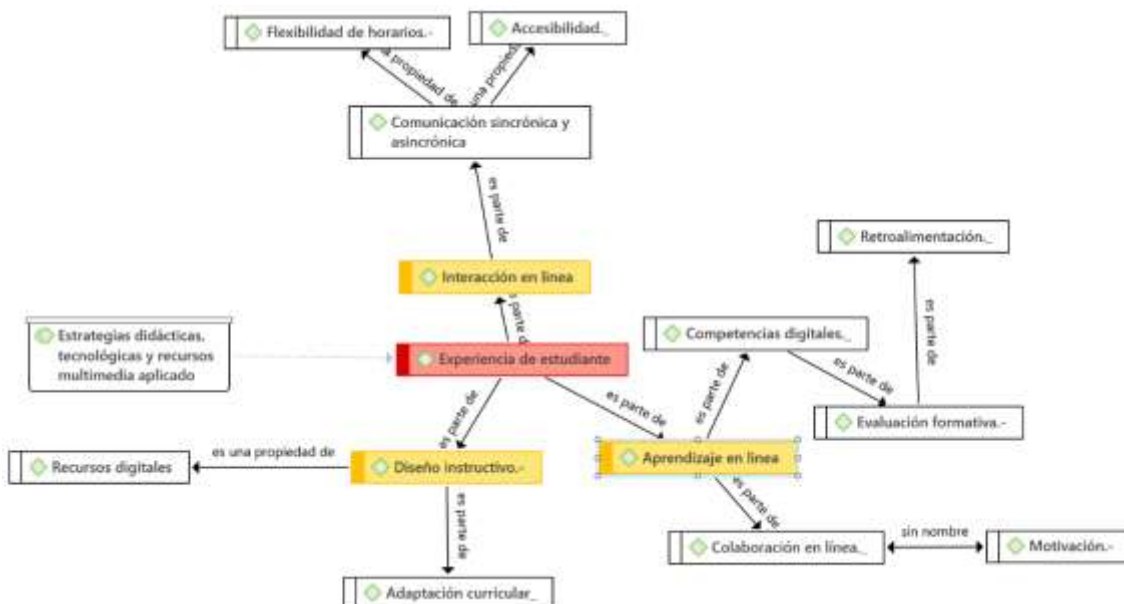
Las estrategias de enseñanza que incorporan actividades interactivas, como discusiones en línea, simulaciones, ejercicios prácticos y proyectos colaborativos, ayudan a los estudiantes a comprender y aplicar conceptos de manera más efectiva (Docente 1).

El entorno virtual de aprendizaje es la plataforma en la que se desarrolla gran parte de la experiencia educativa en línea. Un entorno bien diseñado proporciona a los estudiantes acceso a recursos, actividades y herramientas necesarias para su aprendizaje. Su diseño influye directamente en la eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje en línea. Un entorno intuitivo, fácil de navegar y bien estructurado facilita la participación de los estudiantes y mejora su experiencia de aprendizaje.

4.2. Experiencias de estudiantes

Figura 10

Experiencias de estudiantes



Nota: Tras el análisis de las entrevistas se nota como los docentes identifican la experiencia de los estudiantes como un tema para análisis y toma de decisiones.

Fuente: elaboración propia

La interacción en línea proporciona a los estudiantes la oportunidad de colaborar y aprender unos de otros, independientemente de su ubicación geográfica.

La interacción en línea puede hacer que los estudiantes se sientan más comprometidos y activos en su proceso de aprendizaje (Docente 2).

La interacción en línea bien diseñada no solo enriquece la experiencia del estudiante, sino que también mejora su comprensión y retención de los conceptos (Docente 6).

Un diseño instruccional efectivo debe incorporar y actividades herramientas que alienten la participación activa de los estudiantes, como debates en línea, encuestas interactivas y espacios para comentarios y preguntas (Docente 8).

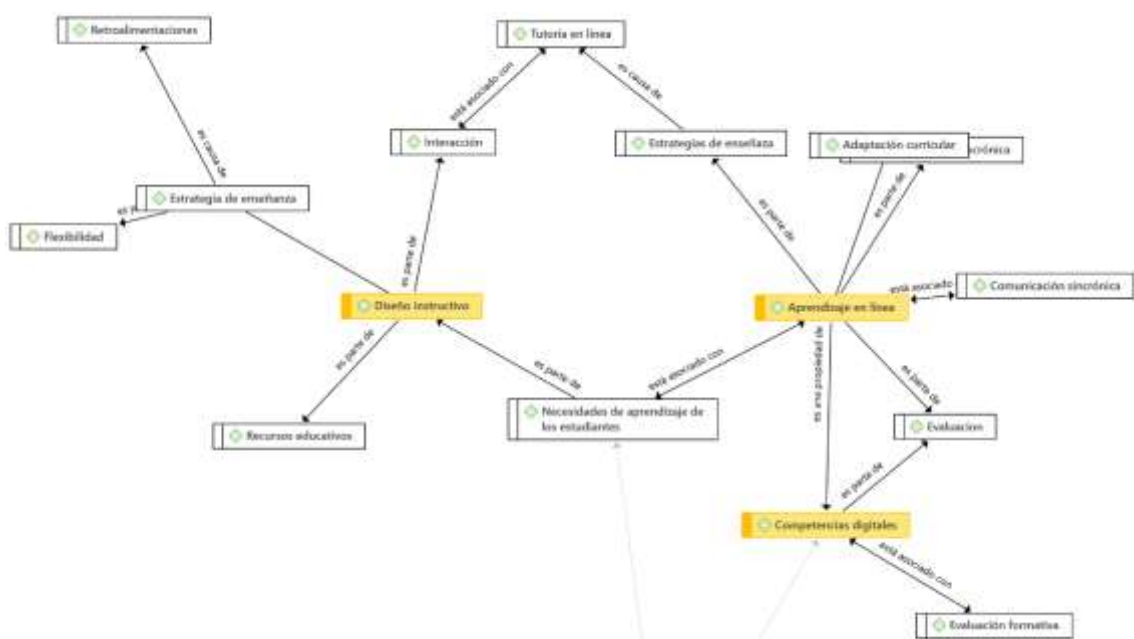
Este resultado fomenta el aprendizaje colaborativo, donde los estudiantes pueden discutir conceptos, resolver problemas juntos y compartir diferentes perspectivas. Un

diseño instruccivo efectivo debe incorporar estrategias que promuevan y faciliten esta colaboración en línea, como foros de discusión, grupos de trabajo virtuales y proyectos colaborativos.

4.2.1. Análisis de códigos derivados de las entrevistas a estudiantes.

Figura 11.

Red de códigos derivada de los grupos focales las entrevistas realizadas a estudiantes Carrera de Turismo de UEA.



Nota: Hay que señalar que los grupos de discusión con los estudiantes fueron mucho más complejos, en la dinámica de pregunta-respuesta y el encuentro con un grupo de persona, permitió orientar el discurso y codificarlo de una manera más ordenada.

Fuente: elaboración propia

De las principales limitaciones se desatacaron: competencias digitales, aprendizaje en línea y diseño instruccivo. Sin embargo, al tratarse de un grupo de personas con amplia perspectivas y experiencia en el aprendizaje en línea, en diseño instruccivo, entornos virtuales de aprendizaje, los aportes eran continuos y, en ocasiones, alusivos o desencaminados tocando temas de limitaciones económicas, problemas sociales.

En la sociedad actual, la tecnología digital desempeña un papel fundamental en la vida cotidiana y en el mundo laboral. Adquirir competencias digitales es esencial para ser

un ciudadano y profesional competente en el siglo XXI.

Pienso que se debe incluir la capacidad de utilizar herramientas tecnológicas, navegar por Internet de manera efectiva, comprender y evaluar la información en línea, proteger la privacidad en línea y utilizar aplicaciones y software relevantes para la disciplina de estudio (Estudiante 3).

Las competencias digitales son cruciales no solo para el éxito académico, sino también para la empleabilidad y la participación activa en la sociedad. El aprendizaje en línea se ha convertido en una modalidad de estudio ampliamente aceptada y utilizada en la educación superior.

Para mí lo que necesito es flexibilidad en horario y ubicación, puedo recibir clases desde mi pueblo y me permite acceder a más cursos y programas académicos (Inglés, prácticas). Puedo participar en entornos de aprendizaje en línea y así aprovechar estas oportunidades educativas de la Universidad (Estudiante 8).

Pienso que debo adquirir habilidades para usar plataformas virtuales, comunicarme de con mis compañeros y compañeras, profesores en línea, también debo gestionar mi tiempo de estudio de forma autónoma por ejemplo tomando notas para mí y adaptarme a diferentes estilos que tiene por docentes de enseñanza en línea (Estudiante 1).

Como se observa el aprendizaje en línea se ha vuelto especialmente relevante en situaciones como la pandemia de COVID-19, donde muchas instituciones han adoptado modalidades virtuales.

El diseño instruccional se refiere a la planificación y creación de experiencias de aprendizaje efectivo, en las entrevistas se habló de esto.

Claro yo he aprendido sobre el diseño instruccional, y es crucial para comprender cómo se estructuran los cursos y las lecciones, realmente sino os explicaré fuese muy difícil para facilitar el aprendizaje, recuerdo que comenzamos con pruebas piloto para aprender a usar las plataformas y rendir pruebas (Estudiante 2).

Los estudiantes incluyen la selección de contenido relevante, la creación de actividades interactivas, la evaluación del progreso del estudiante y la implementación de estrategias pedagógicas efectivas.

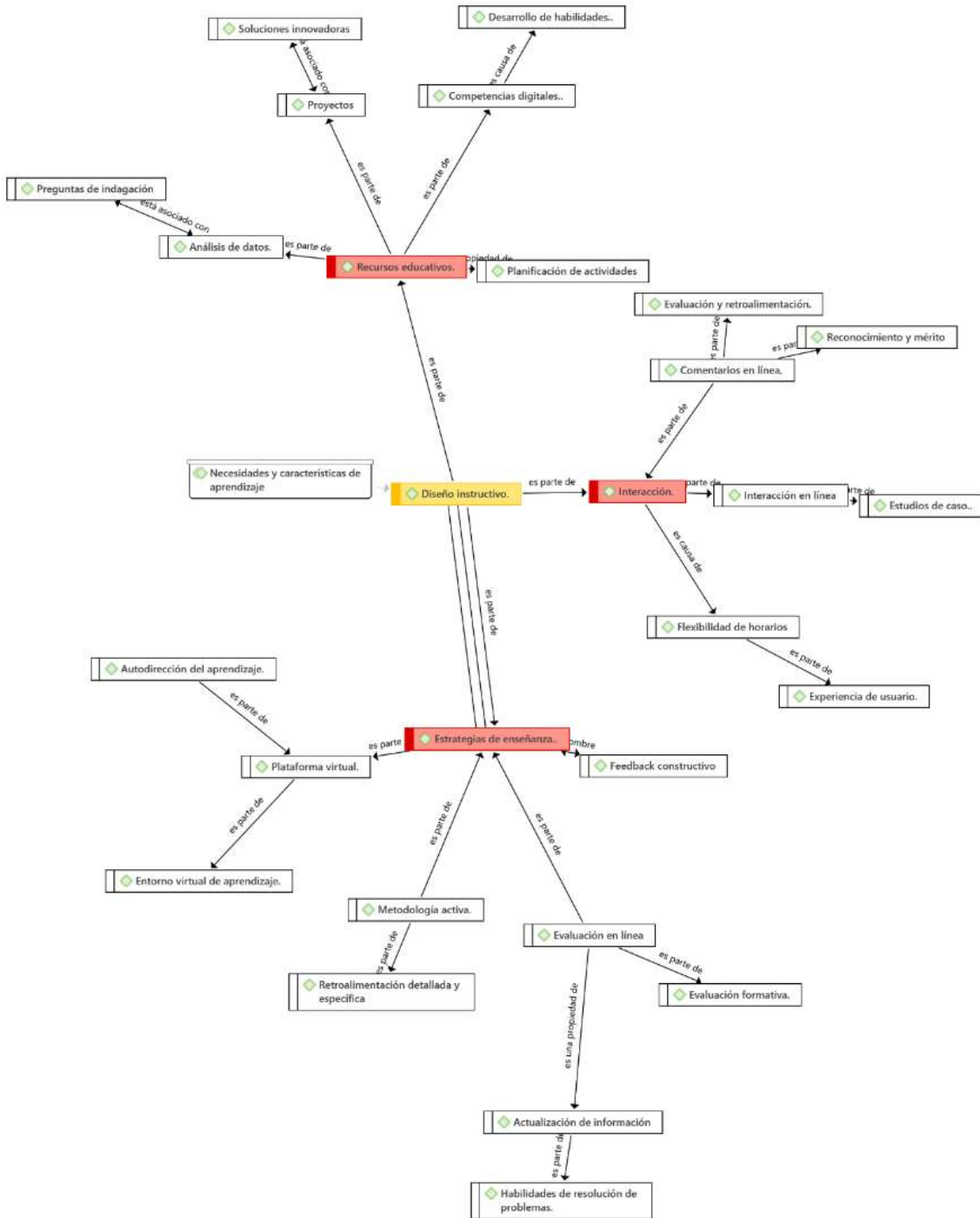
Nosotros nos beneficiamos al comprender cómo se diseña un curso y cómo puedo optimizar mi propio aprendizaje, porque si nos pasó en una clase, por los tiempos de

entrega de los trabajos y en exámenes en trabajos autónomos y experimentales (Estudiante 6).

4.2.2. Diseño instruccional perspectiva estudiantil

Figura 6.

Diseño instruccional perspectiva estudiantil



Nota: La adaptación a diferentes estilos de aprendizaje que los estudiantes ha percibido son tales como visual, auditivo, kinestésico, entre otros.

Fuente: elaboración propia

Al integrar una variedad de estrategias de enseñanza y recursos educativos, se puede llegar a un grupo más amplio de estudiantes y brindarles oportunidades para aprender de acuerdo con sus preferencias y necesidades individuales. En las conversaciones se puede resaltar la interacción entre estudiantes y con el contenido es esencial para mantener su interés y compromiso.

Si no hay interacción es aburrido, como estrategias de enseñanza que motiven a participar activamente, como debates, discusiones en grupo y proyectos colaborativos, si me ayuda a la retención del conocimiento y la comprensión profunda (Estudiante 6).

También los recursos educativos, como libros de texto, artículos académicos, videos y sitios web especializados, permiten a los estudiantes acceder a información actualizada y relevante.

Si leo o reviso los recursos de apoyo, esto es especialmente usado en estudios de campos o de caso. Mis compañeros tienen sus propias fortalezas, debilidades e intereses y lo sabemos por los trabaos en equipo, siempre os dividimos los recursos para leer (Estudiante 5).

El diseño instructivo que incorpora estrategias de enseñanza diversificadas y recursos educativos permite la personalización del aprendizaje, lo que significa que los estudiantes pueden abordar el contenido de manera más efectiva según sus necesidades individuales.

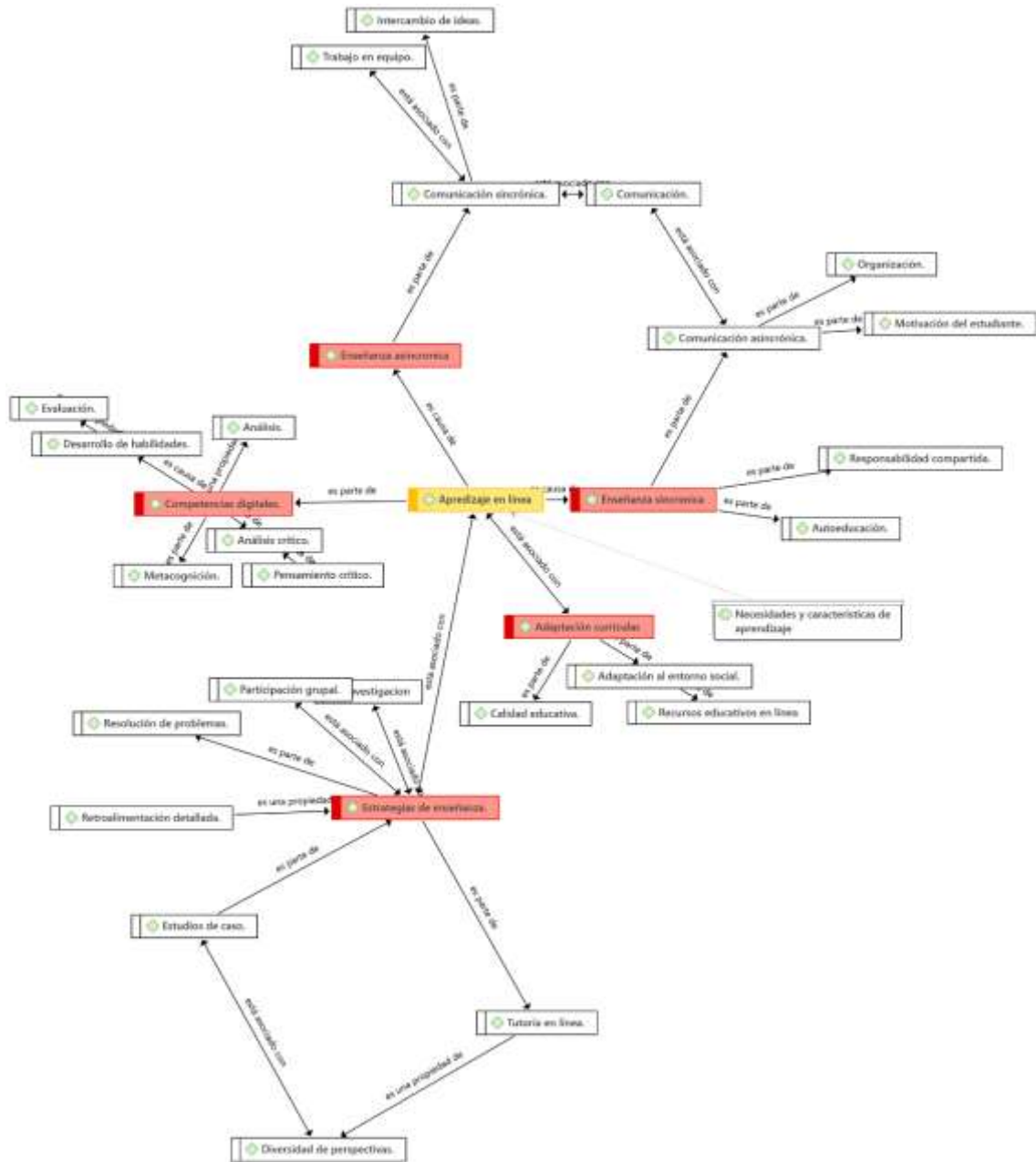
Cuando trabajamos con problemas reales y las soluciones actuales, tomaos decisiones y trabajamos el pensamiento crítico y la creatividad para solucionarlo, Además tenemos recursos educativos para cada caso, esto si es muy bueno para desarrollar habilidades que son esenciales en la vida laboral y en la sociedad en general (Estudiante 7).

Vincular estrategias de enseñanza efectivas, interacción significativa y recursos educativos pertinentes en el diseño instructivo es esencial para crear un entorno de aprendizaje enriquecedor y efectivo que satisfaga las necesidades variadas de los estudiantes y promueva un aprendizaje significativo y duradero.

4.2.3. Aprendizaje en línea perspectiva estudiantil

Figura 7.

Aprendizaje en línea perspectiva estudiantil



Nota: El aprendizaje en línea es fundamental, vincular tanto la enseñanza asincrónica como la sincrónica, así como la adaptación curricular y la compensación digital, como una necesidad esencial para el aprendizaje efectivo de los estudiantes.

Fuente: elaboración propia

Aquí hay algunas razones clave para respaldar esta afirmación:

El aprendizaje en línea se caracteriza por su flexibilidad y accesibilidad. La enseñanza asincrónica permite a los estudiantes acceder al contenido y completar las tareas en su propio horario, lo que es especialmente beneficioso para aquellos con compromisos laborales o personales.

Si me gusta tener clases sincrónica con mis profes a través de sesiones de Teams en tiempo real porque puedo tener interacción directa con él y mis compañeros, lo que es chévere para la participación en clase y la dudas o resolución de problemas (Estudiante 4).

Los estudiantes en línea también pueden tener diversas necesidades, habilidades y experiencias previas.

Cuando hubo la adaptación curricular en la pandemia, esto fue un gran cambio, implicó ajustar el contenido, la estructura del curso y las evaluaciones y si afecto a de los estudiantes, más allá de tener las herramientas tecnológicas, tener las clases online nos ayudó con oportunidades para aprender a todos (Estudiante 9).

La compensación digital se relaciona con la creación de un entorno de aprendizaje en línea accesible para todos, incluyendo a aquellos con discapacidades o limitaciones de acceso.

Los docentes en general son comprensivos con todos, pero si es más difícil estudiar con discapacidad. El uso de videos audios, el uso de herramientas de lectura en voz alta y la optimización de la plataforma de aprendizaje si mejora y supera el aprendizaje tradicional (Estudiante 1)

Los docentes usan tecnología de asistencia y garantiza la inclusión, porque es esencial para que todos los estudiantes tengan la oportunidad de participar y aprender de manera efectiva. (Estudiante 3)

Los estudiantes en línea tienen una variedad de estilos de aprendizaje, al igual que en el entorno presencial. Al combinar la enseñanza asincrónica y sincrónica, se atienden a diferentes preferencias de aprendizaje.

A mí me beneficia más tener clases online porque puedo trabajar. Estudio de forma independiente y puedo revisar los contenidos a mi propio rito (Estudiante 2).

Las clases son más efectivos con la interacción en tiempo real, porque puedo hacer una revisión de materiales y exámenes con el docente (Estudiante 5).

El aprendizaje en línea puede carecer de la interacción presencial que se da en las aulas físicas.

La enseñanza sincrónica brinda la oportunidad de establecer conexiones sociales y emocionales, mientras que la enseñanza asincrónica permite una reflexión más profunda y la revisión de contenidos (Estudiante 7).

La combinación de ambos abordajes estas carencias y enriquecen la experiencia de aprendizaje en línea (Estudiante 6).

Relacionar la enseñanza asincrónica y sincrónica, la adaptación curricular y la compensación digital en el aprendizaje en línea es esencial para garantizar que los estudiantes tengan una experiencia de aprendizaje inclusiva, flexible y efectiva que se adapta a sus necesidades individuales y promueva el éxito académico

4.3. Análisis interpretativo

Los estudiantes como los docentes consideran que las estrategias y recursos mencionados son útiles para fomentar el pensamiento crítico y el aprendizaje significativo en la Carrera de Turismo. Se destaca la importancia de la personalización de la experiencia de aprendizaje, la utilización de casos reales o ficticios, la variedad de formatos de contenido y el uso de tecnología. También se mencionan la colaboración, la retroalimentación y el aprendizaje autodirigido como elementos clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Teniendo en cuenta las necesidades de aprendizaje de estudiantes universitarios que utilizan plataformas virtuales:

Adaptación al entorno virtual: El diseño instructivo basado en el modelo ASSURE es altamente adaptable para su implementación en entornos virtuales de aprendizaje. Esto permite a los estudiantes de turismo acceder a contenidos relevantes y recursos educativos desde cualquier lugar y en cualquier momento, lo que se alinea con la flexibilidad requerida por este tipo de estudiantes.

Enfoque centrado en el estudiante: La aplicación de la Taxonomía de Bloom revisada en el diseño instructivo garantiza un enfoque centrado en el estudiante. Esto significa que se pueden diseñar actividades y evaluaciones que promuevan niveles más altos de pensamiento, como el análisis y la síntesis, en lugar de simplemente la memorización de información.

Variedad de recursos y estrategias de enseñanza: El modelo ASSURE enfatiza la selección adecuada de recursos y estrategias de enseñanza para abordar diferentes estilos

de aprendizaje y necesidades de los estudiantes. Esto se vuelve fundamental en un entorno virtual, donde la diversidad de estudiantes es aún mayor.

Evaluación auténtica y formativa: El diseño instruccional debe incluir evaluaciones auténticas que reflejen las situaciones del mundo real que los estudiantes de turismo pueden enfrentar en su futuro profesional. Además, la evaluación formativa continua es esencial para monitorear el progreso y ajustar la enseñanza según sea necesario.

Integración de tecnología: Dado que los estudiantes utilizan plataformas virtuales, es esencial que el diseño instruccional integre de manera efectiva la tecnología. Esto incluye la elección de herramientas y recursos digitales apropiados que facilitan el aprendizaje y la interacción en línea.

Apoyo y formación para docentes: La implementación exitosa del diseño instruccional basado en el modelo ASSURE y la Taxonomía de Bloom revisada requiere que los docentes estén capacitados y tengan acceso a desarrollo profesional continuo. Esto garantiza que podrán utilizar eficazmente las estrategias y herramientas recomendadas.

Evaluación de resultados: Para medir la efectividad del diseño instruccional, es importante realizar una evaluación continua de los resultados del aprendizaje. Esto implica recopilar datos sobre el desempeño de los estudiantes y la retroalimentación de los mismos para realizar ajustes y mejoras constantes en el diseño.

El diseño instruccional para la carrera de turismo utilizando el modelo ASSURE y la Taxonomía de Bloom revisada puede ser altamente efectivo para satisfacer las necesidades de aprendizaje de los estudiantes universitarios que utilizan plataformas virtuales. Es esencial centrarse en el estudiante, utilizar una variedad de recursos y estrategias, y asegurar una integración efectiva de la tecnología, además de proporcionar apoyo y formación a los docentes y evaluar continuamente los resultados del aprendizaje.

CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

5.1 Denominación de la propuesta.

Diseñar un entorno virtual de aprendizaje para la asignatura de gestión hotelera de la carrera de Turismo que incorpore los principios del modelo ASSURE y se alinee con las categorías de la Taxonomía de Bloom revisada para el periodo académico 2023 - 2023.

5.2 Descripción de la propuesta.

La propuesta que se desarrolla en el documento es de proporcionar algunas estrategias que podrán ser aplicados para el aprendizaje para la asignatura de Gestión Hotelera. La misma está dirigida a los estudiantes de la carrera Turismo de la Universidad Estatal Amazónica, cuyo propósito es desarrollar en los alumnos competencias profesionales para que pueda incursionar en el campo laboral y el desarrollar pensamiento crítico.

Crear estos escenarios educativos virtuales implica realizar un análisis riguroso en la implementación de metodologías que se complementan con el uso de recursos y el desarrollo de actividades de evaluación alojadas en una determinada plataforma o aula virtual. Por tal razón, en la investigación se establecieron diversos parámetros para configurar cada recurso multimedia, centrado en un enfoque metodológico activo ASSURE y el uso de la Taxonomía de Bloom. Todo esto de acuerdo a la información proporcionada por docentes y estudiantes.

5.3. Justificación

A través de la creación de planes de estudio personalizados para las carreras, actividades programadas de forma sistemática y un acompañamiento constante de los procesos y monitoreo del rendimiento académico de los estudiantes. Además, un modelo que proporcione una estructura sistemática para el diseño instruccional, y una Taxonomía que ofrezca una guía para la planificación de objetivos y actividades de aprendizaje.

De acuerdo con los resultados, se determina que el docente requiere actualización y formación tecno andragógica para la innovación de la preparación y formación de los docentes, el desarrollo de la asignatura es una guía esencial que permite al docente explicar paso a paso el contenido científico y de experimentación con el uso de recursos y técnicas tradicionales para conseguir el aprendizaje requerido en los estudiantes. La pandemia COVID-19, genero necesidades en los educativos, debido a que cambió la

rutina de enseñar matemáticas, el poco uso o casi nada de un equipo electrónico y herramientas digitales, obligó al docente a crear documentos y apoyarse en videos tutoriales propios y de otros autores, para luego ser entregados a los alumnos y así cumplir con el proceso de preparación y formación, creando gran déficit en el desarrollo efectivo de las clases, su proceso de interpretación, razonamiento y participativo para alcanzar sus competencias.

La propuesta es relevante ya que hace uso de metodologías y medios innovadores para la enseñanza y el aprendizaje, su implementación ayudará a los estudiantes fortalecer su perfil profesional haciéndolo más competitivo en el campo laboral, con habilidades en su área. Además, de que se están fortaleciendo también sus competencias digitales que hoy por hoy es necesario que todo profesional tenga conocimiento de ellas. Por otra parte, se aporta a que el alumno sea más autónomo, siendo capaz de reafirmar y retroalimentar sus conocimientos, pues los recursos quedarán incluidos en el aula virtual en donde podrá revisar en cualquier momento que lo necesite.

5.4. Objetivos

Diseñar un entorno virtual de aprendizaje para la carrera de Turismo que incorpore los principios del modelo ASSURE y se alinee con las categorías de la Taxonomía de Bloom revisada

5.4.2. Objetivos específicos

Proporcionar al docente contenido teórico y práctico para optimar competencias y la evaluación del estudiante.

Diseñar actividades innovadoras para mejorar la enseñanza y aprendizaje de la Matemáticas.

Configurar un entorno virtual de aprendizaje que incorpore los principios del modelo y se alinee con las categorías de la Taxonomía de Bloom revisada para la carrera de Turismo desde el enfoque ASSURE

5.5. Temporización

La configuración del entorno virtual de aprendizaje y los recursos multimedia para la asignatura para Gestión Hotelera dirigida a estudiantes de la carrera de Turismo se realizó en función del Modelo Instruccional ASSURE.

La implementación de la propuesta puede ser aplicada durante el segundo semestre, de acuerdo con los lineamientos curriculares emanados por el Senescyt del

Ecuador, podría comenzar el mes de octubre de 2023 y culminaría en el mes de abril de 2024. Para lo cual se elaboró un cronograma para la implementación de la propuesta mediante el siguiente cronograma.

5.6. Beneficiarios

La propuesta tiene la finalidad de fortalecer el perfil profesional de los estudiantes a través del fortalecimiento del aprendizaje para la carrera de Turismo, tienen a su alcance los contenidos y prácticas en el área de estudio, hecho que fortalece su aprendizaje y desarrolla competencias profesionales, haciéndola más apto para enfrentarse y competir en el campo laboral.

Los docentes también son beneficiarios, pues tienen a su mano herramientas pedagógicas y andragógicas activas que le ayudarán en su práctica docente para el desarrollo de aprendizajes.

Tabla 10.

Beneficiarios de la propuesta

Beneficiarios	Rol que desempeñan
Directivos	Administran procesos educativos y proporcionan permisos para la implementación de la propuesta
Docentes	Son lo guías, facilitadores; proporcionan los contenidos y objetivos de aprendizaje en el área de estudio.
Estudiantes	Interactúan con los recursos multimedia

Nota: los directivos facilitan los procesos educativos y permisos para la implementación de la propuesta, así como la capacitación para los docentes que son lo guías, facilitadores; proporcionan los contenidos y objetivos de aprendizaje en el área de estudio.

Fuente: Elaborado por autora.

5.7. Responsables.

Los responsables de la investigación son en primer lugar quien desarrolla la investigación, luego las autoridades de la institución quienes permitieron la respectiva

recolección de datos. Seguidamente los docentes de la carrera de Turismo y finalmente, los estudiantes quienes proporcionan la información y que además son los actores principales.

5.8. Metodología.

Como primer paso se comenzó a analizar los estudiantes. Identificar las características de los estudiantes: grado, nivel de competencia, intereses. Evaluar el nivel de conocimiento previo.

Luego se Establece Objetivos de Aprendizaje (Taxonomía de Bloom): nivel de conocimiento, nivel de comprensión, nivel de aplicación, nivel de análisis, nivel de evaluación. La metodología aplicada en base al Modelo Instruccional ASSURE, detallados a continuación:

A: Selección de Estrategias, Tecnología y Recursos (ASSURE). R: Analizar las necesidades: Identificar herramientas tecnológicas que puedan enriquecer la lección, como presentaciones multimedia, videos y recursos en línea. S: Definir objetivos específicos: Detallar cómo se utilizará la tecnología para lograr los objetivos de aprendizaje. S: Seleccionar, adaptar o diseñar recursos de presentación: Crear una multimedia que incluya imágenes, videos y gráficos relevantes sobre la Revolución Industrial. U: Utilizar la tecnología: Incorporar la presentación multimedia en la lección. R: Requerir participación de los estudiantes: Fomentar la discusión en clase y asignar lecturas adicionales en línea sobre el tema. E: Evaluar y revisar: Realizar evaluaciones formativas durante la lección y una evaluación sumativa al final.

Finalmente planificar la lección, evaluación y revisión, se inicia la lección con una pregunta o una imagen impactante. Se utiliza la presentación multimedia para explorar temas. Se fomenta la discusión en grupos pequeños, donde los estudiantes comparten sus ideas y perspectivas y se realiza una discusión en clase y asignar un ensayo para evaluar el nivel de análisis y evaluación de los estudiantes. Además, se, resumir los puntos clave y relacionarlos con la importancia. Posteriormente se recopilar retroalimentación de los estudiantes sobre la efectividad de la lección y la tecnología utilizada. Se analiza los resultados de la evaluación para identificar áreas de mejora. Y se realiza ajustes en futuras lecciones según la retroalimentación y los resultados de la evaluación.

Esta metodología combina la Taxonomía de Bloom para establecer objetivos de aprendizaje claros y el Modelo Instruccional ASSURE para integrar efectivamente la

tecnología en la enseñanza. Asegúrate de adaptar esta metodología a tus propias necesidades y a las características de tus estudiantes.

5.9. Propuesta.

La Taxonomía de Bloom es una herramienta que clasifica los niveles de aprendizaje en seis categorías, desde el conocimiento básico hasta la comprensión y aplicación más profunda. Con los resultados de los objetivos uno y dos se desarrolla la estructura en el plan de contenido:

El objetivo es el diseño de un entorno virtual de aprendizaje para la carrera de turismo utilizando el modelo ASSURE y la Taxonomía de Bloom revisada. Para construir un plan de contenido para una asignatura, “Gestión Hotelera” en la carrera de Turismo, abordando los objetivos de aprendizaje en cada nivel de la Taxonomía de Bloom. El nivel de grado o audiencia objetivo son los estudiantes de sexto a octavo semestre de la carrera de Turismo.

Título del Curso: Introducción al Turismo Sostenible
Instructor: [Nombre del Instructor]
Fecha: [Fecha de inicio y finalización del curso]
I. Análisis de Necesidades:
Objetivo General: Comprender los principios, competencias o bases de la asignatura. Público Objetivo: Estudiantes de que carrera y de qué año. Requisitos Anteriores: Haber aprobado alguna asignatura en específico o tener una cantidad de créditos. Recursos Disponibles: Aulas equipadas con proyector, acceso a internet, material didáctico. Restricciones: Horario de clases, capacidad de aulas, enlaces.
Objetivo de Aprendizaje 1 (Nivel de Conocimiento): Descripción: Explicar lo que los estudiantes deben saber. Ejemplo: Comprender los principios básicos de la gestión hotelera.
Objetivo de Aprendizaje 2 (Nivel de Comprensión): Descripción: Comprender o interpretar la información. Ejemplo: Identificar las diferencias clave entre hoteles boutique y hoteles de cadena.

<p>Objetivo de Aprendizaje 3 (Nivel de Aplicación):</p> <p>Descripción: Aplicar el conocimiento en situaciones prácticas.</p> <p>Ejemplo: Diseñar una estrategia de marketing para un hotel ficticio.</p>
<p>Objetivo de Aprendizaje 4 (Nivel de Análisis):</p> <p>Descripción: Analizar y descomponer conceptos en partes más pequeñas.</p> <p>Ejemplo: Evaluar el impacto ambiental de las prácticas de un hotel.</p>
<p>Objetivo de Aprendizaje 5 (Nivel de Síntesis):</p> <p>Descripción: Integrar ideas para crear un todo nuevo.</p> <p>Ejemplo: Crear un plan de gestión integral para un hotel ficticio.</p>
<p>Objetivo de Aprendizaje 6 (Nivel de Evaluación):</p> <p>Descripción: Evaluar y juzgar la efectividad.</p> <p>Ejemplo: Evaluar la satisfacción del cliente en base a encuestas y métricas clave.</p>

<p>II. Selección de medios y materiales:</p>
<p>Selección de tecnología: Utilización de presentaciones multimedia, recursos en línea y plataformas de aprendizaje.</p> <p>Secuenciación de Tecnología: Uso de presentaciones en clase, foros en línea para discusión y tareas de investigación.</p> <p>Utilización de Tecnología: Los estudiantes accederán a recursos en línea para investigar y participar en discusiones en un foro.</p>
<p>Plataforma de aprendizaje en línea.</p>
<p>Vídeos explicativos.</p>
<p>Simulaciones interactivas de situaciones.</p>

<p>III. Utilización de Medios y Materiales:</p>
<p>Formación de Grupos: Los estudiantes trabajarán en grupos pequeños para investigar y presentar proyectos.</p> <p>Roles y Responsabilidades: Cada estudiante tendrá un rol en el grupo (investigador principal, presentador, coordinador de tiempo).</p> <p>Criterios de Evaluación: Se evaluará la calidad de la investigación, la presentación oral y la participación en el grupo.</p>

Preparar al alumno para la instrucción.
Motivación para aprender y sus oportunidades laborales.
IV. Estrategias de Enseñanza y Utilización de Tecnología:
<p>Actividades de Enseñanza y Aprendizaje (Categoría de Bloom: Objetivos Cognitivos y Afectivos):</p> <p>Introducción a través de un vídeo que presenta la importancia global. (Categoría: Comprender)</p> <p>Lectura de artículos en línea sobre las tendencias actuales. (Categoría: Comprender)</p> <p>Discusiones en grupos pequeños en línea para analizar casos de estudio. (Categoría: Evaluar)</p> <p>Uso de simulaciones interactivas para que los estudiantes experimenten situaciones y tomen decisiones estratégicas. (Categoría: Aplicar)</p>
Describir las estrategias que se utilizarán para lograr los objetivos de aprendizaje en cada nivel de la Taxonomía de Bloom.
Incluir detalles sobre cómo se utilizará la tecnología, si corresponde, para mejorar la enseñanza y el aprendizaje.
V. Requisitos de Evaluación:
<p>Evaluación Formativa: Se realizarán evaluaciones de comprensión después de cada unidad temática.</p> <p>Evaluación Sumativa: Evaluación final basada en proyectos de investigación y presentaciones grupales.</p> <p>Revisión del Diseño: Se realizarán encuestas a los estudiantes al final del curso para recopilar comentarios y hacer ajustes para futuras ofertas del curso.</p>
Describir cómo se evaluará el logro de los objetivos de aprendizaje en cada nivel de la Taxonomía de Bloom.
Incluir tipos de evaluaciones, rúbricas, exámenes, proyectos, etc.
<p>Cuestionarios en línea para evaluar el conocimiento de los conceptos básicos de la industria turística. (Categoría: Conocer)</p> <p>Evaluación de las participaciones en las discusiones en grupo para evaluar la comprensión de las tendencias actuales. (Categoría: Comprender)</p> <p>Presentación de informes sobre la evaluación de casos de estudio. (Categoría: Evaluar)</p> <p>Análisis de las decisiones tomadas en las simulaciones interactivas. (Categoría: Aplicar)</p>

VI. Ajustes y Revisión:

Indicadores de Éxito: Los estudiantes habrán demostrado su comprensión a través de evaluaciones formativas y proyectos de investigación.

Medición de Resultados: Se evaluarán las calificaciones de los estudiantes en las tareas y proyectos, así como su participación en las discusiones en línea.

Planifique oportunidades para ajustar y mejorar la instrucción según sea necesario a lo largo del curso o lección.

Recopilación de comentarios de los estudiantes sobre la efectividad de los materiales y actividades.

Revisión y actualización de los recursos en función de la retroalimentación de los estudiantes.

Este formato proporciona una estructura organizada para diseñar instrucción que aborde los objetivos de aprendizaje en cada nivel de la Taxonomía de Bloom siguiendo el modelo ASSURE. Se puede adaptar según las necesidades específicas de tu curso o lección.

Sílabo de la materia de Gestión Hotelera.

I.- DATOS GENERALES					
UNIDAD DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR	PROFESIONAL	CAMPO DE ESTUDIO		PROFESIONAL	
CARRERA	TURISMO				
ASIGNATURA	GESTIÓN HOTELERA			PARALELO (s)	A
NIVEL	CÓDIGO ASIGNATURA	UEA-UFPTU-010		MODALIDAD	PRESENCIAL
APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	48	APRENDIZAJE PRÁCTICO - EXPERIMENTAL	64	APRENDIZAJE AUTÓNOMO	32
N.º CRÉDITOS	TOTAL, HORAS / CRÉDITO	144	PRERREQUISITOS		
FECHA DE ELABORACION	13-07-2022				

II.- PERFIL DEL DOCENTE QUE IMPARTE LA ASIGNATURA

NOMBRES Y APELLIDOS DEL DOCENTE	QUEVEDO AMAY DEISY VALERIA
TÍTULO TERCER NIVEL	INGENIERIA EN ADMINISTRACIÓN TURISTICAS Y HOTELERAS
MAESTRÍA	MÁSTER CIENTIFICO EN GESTIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO NATURAL
DOCTORADO	PH D (C) TURISMO
CORREO INSTITUCIONAL	dv.quevedoa@uea.edu.ec

III. PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

CATEGORÍA	OCASIONAL
DEDICACIÓN	EXCLUSIVO O TIEMPO COMPLETO
<p>Indudablemente la Gestión Hotelera es uno de los retos más importantes que el sector de servicios turísticos debe afrontar y hacerle frente, tiene una importancia relevante para el desarrollo y la idoneidad de estas entidades empresariales. En los últimos años las empresas hoteleras han protagonizado un profundo proceso de desarrollo basado en la globalización, buscando cada vez ser más competitivo en el mundo de este sector empresarial; hecho que ha provocado que sea más exigente la formación de los futuros profesionales, los cuales necesitan disponer de las suficientes capacidades y competencias que les faciliten una visión altamente técnica de la Gestión en los hoteles. La intuición para la rápida solución de problemas debe ir acompañada del conocimiento y estudio; buscando nuevos contextos que generen investigación. En la presente asignatura se aborda temas respecto a las funciones, responsabilidades y formatos de trabajo estandarizados que tienen los hoteles noción que le permita desenvolverse adecuadamente en cualquiera de las áreas y departamentos; manejo de la comunicación interna y externa y las nuevas tendencias del hotelería.</p>	

VI. UNIDADES DE LA ASIGNATURA / DISTRIBUCIÓN DE HORAS

UNIDADES	HORAS COMPONENTE DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	HORAS COMPONENTE DE APRENDIZAJE PRÁCTICO EXPERIMENTAL	HORAS COMPONENTE DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO
Unidad N° 1.- Introducción a la Industria Hotelera.	12	12	6
Unidad N° 2.- Estructura Organizacional de la Empresa Hotelera. Funciones y Responsabilidades.	10	14	8
Unidad N° 3.- Departamentos de la Empresa Hotelera.	10	14	6
Unidad N° 4.- Relaciones Interdepartamentales.	8	12	6
Unidad N° 5.- Comercialización Hotelera.	8	12	6
TOTAL, HORAS	48	64	32

V. RESULTADO DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA (PERFIL DE EGRESO)

N°	NIVEL TAXONÓMICO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	FORMAS DE EVIDENCIAR
1	COMPRESIÓN	Distinguir cómo está constituido el sector turístico y hotelero, su evolución y composición de la empresa hotelera teniendo como referente la enunciación, categorización y características para definir las estrategias que se utilizan para la venta del servicio hotelero.	Conferencias, Test, foros de debates, estudios de casos, cuestionarios comprensión de materiales bibliográficos, lecturas complementarias, comprensión de materiales bibliográficos.
2	CONOCIMIENTO	Reconocer las tipologías de los hoteles e identificar lo más importante del diseño, proyección y decoración de una habitación teniendo como referente la determinación, aplicación y proyección para afirmar un mejor servicio	Conferencia, resolución de problemas, cuestionarios, generación de datos y búsqueda de información, elaboración de material para exposiciones, estudios investigativos.
3	ANÁLISIS	Distinguir la organización interna, responsabilidades y funciones departamentales de una empresa hotelera teniendo como referente la valoración, comparación y decisión para certificar un mejor desempeño del talento humano en la toma de decisiones.	Conferencia, Test, foros de debates, estudios de casos, resolución de problemas.
4	SÍNTESIS	Reconocer cómo se proyecta la nueva era de la empresa hotelera teniendo como referente la información, administración y proyección para elaborar nuevas propuestas con un adecuado manejo.	Conferencia, Test, foros de debates, estudios de casos, resolución de problemas.

VII. ESCENARIO DE APRENDIZAJE

AULA VIRTUAL

VIII. RECURSOS

COMPUTADOR

Asignatura: Gestión Hotelera

Nivel: carrera de Turismo

Objetivo de Aprendizaje 1: Conocimiento

Comprender los conceptos fundamentales de la asignatura.

Gestión hotelera: Comprender los conceptos fundamentales de gestión hotelera y su importancia en la industria del turismo.

Contenido: Introducción a la Industria Hotelera.

Definición y elementos clave, funciones básicas, breve historia.

Gestión hotelera: Definición de gestión hotelera. Elementos clave de un hotel: recepción, alojamiento, alimentos y bebidas, etc. Funciones básicas de la gestión hotelera: reservas, check-in, check-out, servicios al cliente, etc. Breve historia de la gestión hotelera y su evolución.

Evaluación Formativa:

COMPONENTE DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Preguntas de opción múltiple: Los estudiantes responden preguntas que requieren recordar definiciones y conceptos clave de la gestión hotelera.

Evaluación Sumativa:

COMPONENTE DE APRENDIZAJE PRÁCTICO EXPERIMENTAL

Examen de términos clave: Los estudiantes deben proporcionar una descripción precisa de los términos clave relacionados con la gestión hotelera.

COMPONENTE DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE

Blog de las nuevas perspectivas de la industria hotelera

Objetivo de Aprendizaje 2: Comprensión

Analizar perspectivas diferentes del tema y sus características distintivas en términos de generales y específicos

Gestión hotelera: Analizar los diferentes tipos de hoteles y sus características distintivas en términos de servicios, ubicación y mercado objetivo.

Contenido: Estructura Organizacional de la Empresa Hotelera. Funciones y Responsabilidades.

Profundizar contenidos en base al tema, como metodologías, protocolos, procesos, sistemas, etcétera.

<p>Gestión hotelera: Clasificación de hoteles según categorías (estrellas).</p> <p>Hoteles boutique vs hoteles de cadena.</p> <p>Hoteles de lujo vs hoteles económicos.</p> <p>Influencia de la ubicación en la gestión hotelera.</p> <p>Segmentación del mercado y tipos de clientes</p>
<p>Evaluación Formativa:</p>
<p>COMPONENTE DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO</p> <p>Resumen de lectura: Los estudiantes leen un artículo sobre un tema vistos y resumen los conceptos principales.</p>
<p>Evaluación Sumativa:</p>
<p>COMPONENTE DE APRENDIZAJE PRÁCTICO EXPERIMENTAL</p> <p>Preguntas de aplicación: Los estudiantes responden preguntas que requieren comprender cómo se aplican los conceptos, metodologías, protocolos, procesos, sistemas, etcétera. en situaciones prácticas de gestión hotelera.</p>
<p>COMPONENTE DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE</p>
<p>Mapa mental de actividades y funciones de cada empleado de los departamentos</p>
<p style="text-align: center;">Objetivo de Aprendizaje 3: Aplicación</p>
<p>Aplicación de lo aprendido como metodologías, protocolos, procesos, sistemas, etcétera.</p> <p>Gestión hotelera: Aplicar de gestión estratégica en el contexto de principios de la industria hotelera.</p>
<p>Contenido: Departamentos de la Empresa Hotelera.</p>
<p>El uso de las técnicas aprendidas y aplicadas en casos reales.</p> <p>Gestión hotelera: Análisis FODA de un hotel.</p> <p>Desarrollo de estrategias de marketing y promoción.</p> <p>Gestión de recursos humanos en el sector hotelero.</p> <p>Departamentos de la Empresa Hotelera.</p> <p>Planificación de eventos y hoteles.</p> <p>Uso de tecnología en la gestión hotelera.</p>
<p>Evaluación Formativa:</p>
<p>COMPONENTE DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO</p> <p>Estudio de caso: Los estudiantes analizan un caso de gestión hotelera y proponen soluciones basadas en los conceptos aprendidos.</p>
<p>Evaluación Sumativa:</p>

<p>COMPONENTE DE APRENDIZAJE PRÁCTICO EXPERIMENTAL</p> <p>Escenario práctico: Los estudiantes diseñan un plan de gestión para un hotel ficticio, aplicando estrategias y considerando aspectos financieros y operativos.</p>
<p>COMPONENTE DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE</p> <p>Consulta del revenue hotelero, caso práctico.</p>
<p style="text-align: center;">Objetivo de Aprendizaje 4: Análisis</p>
<p>Vinculación con la sociedad en la asignatura revisada con las técnicas aplicadas.</p> <p>Gestión hotelera: Evaluar la sostenibilidad y responsabilidad social en la gestión hotelera.</p>
<p>Contenido: Relaciones Interdepartamentales.</p>
<p>Relaciones Interdepartamentales.</p> <p>Iniciativas para la sociedad desde la asignatura revisada.</p> <p>Gestión hotelera: Prácticas sostenibles en la gestión de recursos y energía.</p> <p>Certificaciones de sostenibilidad en hoteles.</p> <p>Impacto ambiental y social de la industria hotelera.</p> <p>Iniciativas de responsabilidad social corporativa en hoteles.</p>
<p>Evaluación Formativa:</p>
<p>COMPONENTE DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO</p> <p>Análisis de datos: Los estudiantes analizan datos de ocupación y finanzas de un hotel y presentan conclusiones y recomendaciones.</p>
<p>Evaluación Sumativa:</p>
<p>COMPONENTE DE APRENDIZAJE PRÁCTICO EXPERIMENTAL</p> <p>Estudio de caso avanzado: Los estudiantes analizan en profundidad un problema complejo en la gestión hotelera y proponen soluciones respaldadas por un análisis detallado.</p>
<p>COMPONENTE DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE</p> <p>Participación en clases,</p> <p>Foros de discusión.</p>
<p style="text-align: center;">Objetivo de Aprendizaje 5: Síntesis</p>
<p>Diseños innovadores en planes de gestión integral o similares para la aplicación de técnicas, procesos, métodos aprendidos e la sociedad.</p> <p>Gestión hotelera: Diseñar un plan de gestión integral para un hotel ficticio, considerando aspectos financieros, operativos y de servicio al cliente</p>
<p>Contenido: Gestión hotelera</p>

En este contenido se resalta el camino a seguir desde una la planificación de protocolos, proyecto, tomando en cuenta presupuestos, gestión humana, toma de decisiones solución de problemas.

Gestión hotelera: Planificación estratégica a corto y largo plazo.

Presupuesto y finanzas en la gestión hotelera.

Gestión de personal y capacitación.

Diseño de experiencias de cliente y fidelización.

Resolución de problemas y toma de decisiones en situaciones críticas.

Evaluación Formativa:

COMPONENTE DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO

Evaluación entre pares: Los estudiantes revisan y evalúan propuestas de gestión hotelera de sus compañeros, probablemente realimentó constructiva.

Evaluación Sumativa:

COMPONENTE DE APRENDIZAJE PRÁCTICO EXPERIMENTAL

Presentación y defensa oral: Los estudiantes presentan y defienden sus propuestas de gestión ante un panel de expertos, quienes evalúan la viabilidad y calidad de las soluciones.

COMPONENTE DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE

Exámenes (oral y escrito),

Participación en clases,

Tareas y ejercicios,

Objetivo de Aprendizaje 6: Evaluación

Los estudiantes serán sus propios evaluadores, participan en un debate virtual o presencial sobre un tema controvertido de su plan, proyecto, protocolo o el resultado de fin asignatura que han creado.

Gestión hotelera: Evaluar la efectividad de un plan de gestión hotelera a través de indicadores de rendimiento y retroalimentación del cliente.

Contenido: Comercialización Hotelera.

Gestión hotelera: Métricas clave en la industria hotelera: RevPAR, ADR, ocupación, etc.

Encuestas de satisfacción del cliente y su análisis.

Uso de datos para mejorar la gestión y tomar decisiones informadas.

Estrategias de mejora continua en la gestión hotelera.

Evaluación Formativa:

COMPONENTE DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO

Debate en línea: Los estudiantes participan en un debate virtual sobre un tema controvertido en la

gestión hotelera, sintetizando argumentos y perspectivas.			
Evaluación Sumativa:			
COMPONENTE DE APRENDIZAJE PRÁCTICO EXPERIMENTAL			
Proyecto de desarrollo de hotel: Los estudiantes diseñan un nuevo concepto de hotel desde cero, presentando el plan de negocios, diseño, estrategias de marketing y sostenibilidad.			
COMPONENTE DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE			
Presentaciones o exposiciones orales, Reporte de prácticas, Trabajos finales, Foros de discusión.			
X. CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
COMPONENTE DE EVALUACIÓN	ACTIVIDAD - COMPONENTE	PUNTUACIÓN COMPONENTE	PUNTUACIÓN TOTAL
Evaluación parcial de aprendizaje	Evaluación parcial de aprendizaje	20	40
Docencia	Asistido por el profesor y actividades de aprendizaje colaborativo	15	30
Prácticas de aplicación y experimentación	Diversos entornos de aprendizaje	7.5	15
Actividades de aprendizaje autónomo	Aprendizaje independiente e individual del estudiante	7.5	15
TOTAL, HORAS			100

XI. BIBLIOGRAFÍA					
BÁSICA					
AUTOR	TÍTULO	EDICIÓN	AÑO	EDITORIAL	PORTADA
Técnicas de Gestión y Dirección Hotelera	MESTRES, Juan	2da ED	2000	Barcelona España	
Técnicas de Gestión y Dirección Hotelera	MESTRES, Juan	2da ED	2000	Barcelona España	
COMPLEMENTARIA					
AUTOR	TÍTULO	EDICIÓN	AÑO	EDITORIAL	PORTADA

Gestión de hoteles una nueva visión.	GALLEGO, J.	1 era	(20	Parainfo	
--------------------------------------	-------------	-------	-----	----------	--

Aprobado por:	Coordinador de carrera
---------------	------------------------

Este plan de contenido aborda los seis niveles de la Taxonomía de Bloom, desde el conocimiento básico hasta la evaluación crítica y la aplicación práctica. Cada objetivo de aprendizaje se vincula con el contenido correspondiente que permitirá a los estudiantes alcanzar esos objetivos y competencias a medida que avanzan en su comprensión y habilidades en la gestión hotelera. Este diseño de evaluaciones abarca todos los niveles de la Taxonomía de Bloom revisada, asegurando una evaluación completa de los conocimientos y habilidades de los estudiantes en la asignatura de Gestión Hotelera.

5.10. Evaluación

La evaluación y los medios con los que se validará el impacto y uso que los recursos multimedia generan; para el efecto se aplicaran rúbricas (Anexo2) en donde se definen parámetros de valoración, aplicados a los estudiantes al interactuar con los recursos.

Esta rúbrica proporciona una estructura para evaluar la participación en un foro de gestión hotelera centrado en la innovación, teniendo en cuenta diferentes niveles de la Taxonomía de Bloom. Los puntos asignados en cada categoría pueden sumarse para obtener la puntuación total de cada participante en el foro. Recuerda adaptar esta rúbrica a tus necesidades específicas y proporcionar una retroalimentación constructiva a los participantes. [OBJ]

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Acorde a los resultados conseguidos se puede concluir con la identificación de la necesidad de formación de los estudiantes, estos sugieren que la retroalimentación constructiva, la integración de la teoría con la práctica, la participación activa, la investigación exhaustiva, el pensamiento sistémico y la innovación son elementos clave para desarrollar habilidades de pensamiento crítico efectivas en el campo del turismo.

Proponen que el curso en línea incluya debates y discusiones, resolución de problemas, análisis de datos turísticos, proyectos colaborativos, cuestionamiento socrático, feedback reflexivo, recursos multimedia y ejemplos reales, desarrollo de habilidades de comunicación y reflexión y metacognición.

También sugieren que el entorno virtual de aprendizaje sea intuitivo y fácil de usar, fomente la interacción activa, permita la personalización, ofrezca una variedad de formatos de contenido, brinde acceso a recursos adicionales, tenga evaluaciones y retroalimentación, incluya sesiones en vivo y videoconferencias, facilite la colaboración en línea y permita el monitoreo del progreso.

Los temas considerados más relevantes son la sostenibilidad en el turismo, la gestión de crisis turísticas, las tendencias y cambios en el turismo, la gestión de destinos y planificación turística, el impacto socioeconómico del turismo, la ética en el turismo, el marketing y promoción turística, la gestión de experiencia del cliente, la innovación y tecnología en el turismo, la cultura y patrimonio en el turismo, la gestión de eventos turísticos y el desarrollo de emprendimientos turísticos. Finalmente, recomiendan que el curso se enfoque en la aplicación práctica, incluya diversidad de perspectivas, estimule el debate y proporcione feedback constructivo.

Los docentes de la carrera de Turismo utilizan una variedad de recursos multimedia y tecnología en sus cursos. Estos incluyen plataformas educativas en línea, videos educativos, simulaciones virtuales, podcasts, juegos educativos y recorridos virtuales.

Estos recursos han tenido un impacto positivo en el aprendizaje y desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes, ya que les permiten enfrentar desafíos prácticos, desarrollar habilidades de resolución de problemas, acceder a información relevante de la industria y participar en debates y discusiones.

La personalización y la variedad de formatos de contenido también son considerados como recursos útiles para el aprendizaje, en el aula. Además, me permite tener flexibilidad y autonomía en mi proceso de aprendizaje.

Las estrategias para fomentar el pensamiento crítico en el estudio del turismo incluyen el uso de herramientas de análisis de datos, proyectos de investigación, retroalimentación efectiva y actividades prácticas.

También se destacan la importancia de abordar los desafíos y promover el cambio, y se mencionan estrategias instruccionales como el aprendizaje activo, la metacognición y el uso de recursos multimedia. Se enfatiza la importancia del pensamiento crítico y se sugiere el uso de ejemplos y casos de la industria del turismo.

Los estudiantes han demostrado un mayor compromiso y habilidades críticas utilizando estas estrategias. Se hacen recomendaciones adicionales, como la formación de grupos, el aprendizaje colaborativo y el uso de preguntas de indagación.

REFERENCIAS

- Aigner. (2009). La técnica de recolección de información mediante grupos focales. *La Sociología En Sus Escenarios*. Obtenido de Recuperado a partir de <https://revistas.udea.edu.co/index.php/ceo/article/view/1611>
- Alfaro, T. (2011). Desafío Docente: El Alumno Postmoderno Teacher Challenge: the Postmoder. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 1–12.
- Aliaga, S. (2012). Taxonomía de Bloom. *Universidad Cesar Vallejo*, <https://santiagowalteraliagaolivera.files.wordpress.com/2012/03/4-taxonomia-de-bloom1.pdf>.
- Allen, I., & Seaman, J. (2013). *Cambiando de rumbo: diez años de seguimiento de la educación en línea*. Estados Unidos.: Grupo de Investigación de la Encuesta Babson.
- Anderson, L., & Krathwohl, D. (2021). taxonomía para aprender, enseñar y evaluar: una revisión de la taxonomía de objetivos educativos de Bloom. *Longman*.
- Anderson, L., Krathwohl, D., Airasian, P., Cruikshank, K., Mayer, R., Pintrich, P., . . . Wittrock, M. (2001). Una taxonomía para el aprendizaje, la enseñanza y la evaluación: una revisión de la taxonomía de objetivos educativos de Bloom (edición completa) . *Longman*.
- Barari, N., Morteza , R., Khorasani , A., & Farnoosh , A. (2020). Diseño y validación de estándares educativos para la enseñanza electrónica en entornos virtuales de aprendizaje (EVA), basados en la taxonomía de Bloom revisada. *Interactive Learning Environments*, 1-13. doi:<https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1739078>
- Barcia , J., Carvajal , B., Barcia , C., & Sánchez , E. (2017). *El proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior. La dinámica de los componentes didácticos en*. Manabí, Ecuador: : Mar Abierto.
- Bates, T. (2015). Enseñar en la era digital: Pautas para diseñar la enseñanza y el aprendizaje. . *Tony Bates Associates Ltd*.
- Beck, Bryman, & Futing. (2004). *The Sage Encyclopedia of Social Science Research Methods*. New Delhi: SAGE Publications.
- Belloch. (31 de julio de 2013). *Modelo ASSURE de Heinich y col*. Obtenido de

- Universidad de Valencia: <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA4.wiki?3>
- Belloch, C. (2010). *Diseño Instruccional. Unidad de Tecnología Educativa (UTE)*. España: Universide Valencia.
- Benítez, M. (2010). EL MODELO DE DISEÑO INSTRUCCIONAL ASSURE APLICADO A LA EDUCACIÓN A DISTANCIA. *Revista Academica de Investigación*, 11-13.
- Birks, Chapman, & Francis. (2008). Memoing in Qualitative Research: Probing Data and Processes. *Journal of Research in Nursing*, 13(1), 68-75.
- Bloom, B. (1990). *Taxonomía de los objetivos de la educación*. Buenos Aires: El Ateneo.
- Bloom, B., Engleart, D., Furst, E., Hill , W., & Krathwohl, D. (1956). *Taxonomia de los objetivos educativos: La clasificación de los objetivos. Manual I: Dominio cognitivo*. David McKay CoInc.
- Bloor, & Wood. (2006). *Keywords in Qualitative Methods : A Vocabulary of Research Concepts*. London: Sage Publications.
- Boucher. (2003). *Propuesta de una campaña publicitaria para equipos de fútbol*. Puebla: Universidad de las Américas.
- Braun, & Clarke. (2006). Using Thematic Analysis in Psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101. doi:doi.org10.1191/1478088706qp063oa
- Buhalis, D., & Law, R. (2008). Avances en la tecnología de la información y la gestión del turismo: veinte años y 10 años después de Internet: el estado de la investigación sobre el turismo electrónico. *Gestión Turistica*, <http://dx.doi.org/10.1016/j.touman.2008.01.005>.
- Camacho, M., Alemán, Y., & Díaz, G. (2015). Estrategias de aprendizajes para Entornos Virtuales. *Universidad Técnica Nacional*, 8-9.
- Cantoni, L., & Xiang, Z. (2017). Tecnologías de la información y la comunicación en el turismo. *Innsbruck*, 22-25.
- Careiro, M. (2019). Recreando la Taxonomía de Bloom para niños artistas. *ArtsEduca*, Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7165000>.
- CES. (2022). *Reglamento de Régimen Académico*. Quito: Gaceta.
- Churches, A. (01 de octubre de 2009). *Taxonomía de Bloom para la Era Digital*. . Obtenido de Eduteka: <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/TaxonomiaBloomDigital>

- Contreras, A., Macías, P., & Gonzáles, N. (2022). Modalidades entornos de aprendizaje adaptados en la universidad ante el desafío del Covid 2019: caso licenciatura en turismo de la UDG. *Revista de investigación SIGMA*, 98-113.
- Cordero, F. (2018). DISEÑO DE INTERFACES GRÁFICAS PARA RECURSOS DIDÁCTICOS DIGITALES. *Revistas uazuay*, <https://revistas.uazuay.edu.ec/html/revistas/DAYA/05/uazuay-articulos-daya05/articulo01/uazuay-diseno-de-interfaces-graficas-para-recursos-didacticos-digitales.html>.
- Cuenca, A., Alvarez, M., Ontaneda, L., Ontaneda, E., & Ontaneda, S. (2021). La Taxonomía de Bloom para la era digital: actividades digitales docentes en octavo, noveno y décimo grado de Educación General Básica (EGB) en la Habilidad de «Comprender». *Espacios*, DOI: 10.48082/espacios-a21v42n11p02.
- Cueva, J., Martínez, O., & García, A. (2020). La influencia del conectivismo para el uso de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 7(2), 1-28.
- Darwazeh, A. (2015). Una revisión de la taxonomía de Bloom revisada. *38th Annual Proceedings: Selected Papers On the Practice of Educational Communications and Technology*, págs. 220 a 225.
- Del Moral, M., & Villalustre, E. (14 de Febrero de 2013). *Campus virtuales*. . Obtenido de Obtenido de Evaluación en entornos virtuales: herramientas y estrategia: <http://campusvirtuales2013.uib.es/docs/113.pdf>
- Díaz, G. (2005). Los grupos focales, su utilidad para el médico de familia. *Revista Cubana Medicina General Integral*, 21 (3), 1-9.
- Faryadi. (2007). *Instructional Design Models: What a Revolution*. Malaysia: UiTM .
- Flores, J. (2017). *Diseño Instruccional: perspectivas actuales y retos a partir de las TIC*. (P. C. (Ed.), Ed.) Edunovatic 2017. Conference proceedings (pp. 399-403). . Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7013397> Soto, B.
- Forehand, M. (2011). Bloom's Taxonomy. <https://www.d41.org/cms/lib/IL01904672/Centricity/Domain/422/BloomsTaxonomy.pdf>.
- Freeman, T. (2006). Best practice in focus group research: making sense of different views. *Journal of Advanced Nursing*, 56 (5), 491-497.

- Friese. (2014). *Qualitative Data Analysis with ATLAS.Ti (Second)*. London: SAGE.
- Gang , L. (2023). Influencia del modelo ASSURE en la mejora de la tecnología educativa. *Taylor y Francis* . doi:DOI: 10.1080/10494820.2023.2172047
- García, M., Ortiz, T., & Chávez, M. (2017). Estrategias orientadas al aprendizaje autónomo en la Universidad Estatal Península de Santa Elena. *Revista Cubana de Educación Superior*, 36(3), 74-84.
- Geoff, I. (1996). Bloom's taxonomy of educational objective. Obtenido de <https://kaneb.nd.edu/assets/137952/bloom.pdf>
- Gómez, M. (2017). *Jurisprudencia, entornos virtuales y docencia del Derecho del Trabajo y de la Seguridad Social*. Universidad de Málaga, España: EDUNOVATIC 2017. License CC BY-NC 4.0 · ISBN 978-94-92805-02-7554.
- González, Y., González, S., Guerrero, J., Gavilanes, F., Balseca, J., & de los Ángeles, M. (2018). El aprendizaje autónomo. Su rol en el desarrollo de competencias específicas en la educación superior. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 5(3), 1-19.
- Heinich, Molenda, Russell, & Smaldino. (2009.). Instructional Media and Technologies for Learning. *University Malaysia*.
- Herrera, M. (2006). *Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje*. Obtenido de Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653): <https://rieoei.org/historico/deloslectores/1326Herrera.pdf>
- Hurtado de Barrera, J. (2010). *El Proyecto de Investigación, Guía para la comprensión holística de la ciencia*. Caracas:: Ediciones Quirón.
- Hyder, I., & Bhamani, S. (2016). Bloom's Taxonomy (Cognitive Domain) in Higher Education Settings. *Education and Educational Development*, https://www.researchgate.net/publication/311614702_Bloom's_Taxonomy_Cognitive_Domain_in_Higher_Education_Settings_Reflection_Brief.
- Kitzinger, J. (1995). Education and debate Quali-tative Research: Introducing focus groups. *Sociology of Health*, 311,299-302.
- Krathwohl , D., & Anderson , L. (2010). Merlin C. Wittrock and the Revision of Bloom's Taxonomy. *Psicólogo educativo*, 45:1, 64-65. doi:DOI: 10.1080/00461520903433562

- Krueger, R. (2006). Is it a focus group? tips on how to tell. . *Spotlight On Research*, 33 (4),363-366. .
- Lewins, & Silver. (2007). *Using Software in Qualitative Reseach*. London: Sage.
- Luzardo , M. (2004). Herramientas Nuevas para los Ajustes Virtuales de la Educación: Análisis de los Modelos de Diseño Instruccional. (*Tesis de Doctorado, Tecana American University*).
- Martínez, F. (2017). Modelo 4P, una propuesta para la adecuación de aulas virtuales de aprendizaje. *EDUNOVATIC 2017 License CC BY-NC 4.0 · ISBN 978-94-92805-02-7391*, 391.
- Masapanta, S., & Velázquez, J. (2017). Primeros pasos para una mejora en el uso de la taxonomía de Bloom en. *Iberoamericana de Informática Educativa*, 1-12.
- Means, B., Bakia, M., & Murphy, R. (2014). Learning Online: What Research Tells Us about Whether, When and How . *EDUCAUSE Review*.
- Morrás, Á. (2011). Proceso de enseñanza-aprendizaje y web 2.0: valoración del conectivismo como teoría de aprendizaje post-constructivista. *Estudios Sobre Educacion*, 20, 117.
- Myers, G. (1998). Displaying opinions: topics and disagreement in focus groups. *Language in Societv*, 27 (1), 85-111.
- Noaks, L., & Wincup, E. (2004). *Criminologicalresearch*. New Delhi: London.
- Olivares, K., Angulo , J., Torres, C., & Madrid, E. (2018). Adaptación de la taxonomía de Bloom para el diseño de experiencias de aprendizaje que incentivan la competencia digital. *ResearchGate*, págs. 94 - 107.
- Palella , S., & Martins , P. (2010). *Metodología de la investigación cuantitativa*. . Caracas, Venezuela: FEDUPEL: Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Patton. (1990). *Qualitative Evaluation and Research Methods*. London: Sage Publications.
- Pérez, A., & Delgado, P. (2012). From digital and audiovisual competence to media competence: Dimensions and indicators. *Revista Científica de Comunicación y Educación*, 25-34. <https://doi.org/10.3916/C39-2012-02-02>.
- Pérez, C., Suárez, R., & Rosillo, N. (2018). La educación virtual interactiva, el paradigma del futuro. *Atenas vol. 4, núm. 44*, pp. 144-157.

- Polo. (2021). El diseño instruccional y las Tecnologías de la información y la comunicación. *México: Seix Barral*.
- Ponce , E., Acosta , D., & Buendía, G. (2021). El modelo instruccional assure como herramienta para el aprendizaje autónomo en tiempos de crisis. *Conrado, 17(81)*, 428-435.
- Ponce, Acosta, & Buendía. (2021). La evaluación del modelo instruccional ASSURE como herramienta para el aprendizaje. 10.
- Prieto, M., & March , J. (2002). Paso a paso en el diseño de un estudio mediante grupos focales. *Elsevier*, Vol. 29. Núm. 6. páginas 366-373.
- Richey, X., Klein, J., & Tracey, M. (2011). *Instructional Design Knowledge Base. Theory, Research, and Practice. New York: Routledge, 3.*
- Rivera, H., Otiniano, N., & Goicochea, E. (2023). Estrategias didácticas de la educación virtual universitaria: Revisión sistemática. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 120-134. doi:<https://doi.org/10.21556/edutec.2023.83.2683>
- Saldana, J. (2016). *The Coding Manual for Qualitative Researchers (3rd ed.)*. London, UK: Sage. Chapter 1. Introduction to code and coding.
- Saldaña. (2009). *The Coding Manual*. London: Sage Publications.
- Smaldino, Russell, Heinich, & Molenda. (2007). *Instructional Technology and media form learning*. USA: Prentice Hall.
- Smith, J., & Johnson, A. (2022). Designing Instructional Activities to Promote Evaluative Thinking: A Bloom's Taxonomy Approach. 33.
- Turney, L., & Pocknee, C. (2005). Virtual FocusGroups: New Frontiers. *International Journal of Qualitative Methods. Base de datos Celsius*, 4 (2).
- UEA. (14 de julio de 2020). *RESOLUCIÓN HCU-UEA-146-UEA-2020*. Obtenido de https://www.uea.edu.ec/?page_id=491#1594997732931-9d6e1d33-f9fa
- Valdez , K. (2019). Los diseño instruccionales para la implementación de cursos en entornos virtuales y su evidencia de aprendizaje en la educación superior. *Digital World Learning Conference*, 57-62. Obtenido de <http://biblioteca.galileo.edu/tesario/handle/1>
- Vallejo , G., Mendo , N., & Lahera , M. (2017). Procedimientos didáctico-metodológicos para la implementación de las estrategias curriculares en la educación superior.

MEDISAN, 360–371.

Vogt, King, & King. (2004). Focus groups in psychological assessment: enhancing content validity by consulting members of the target population. *Psychol Assess.*, Sep;16(3):231-43. doi:doi: 10.1037/1040-3590.16.3.231. PMID: 15456379.

Williams, Schrum, Sangra, & Guardia. (2004). *Modelos de diseño instruccional*. Barcelona: In A. Sangra & L. Guardia.

Woolfolk, A. (2010). *Psicología educativa*. México: Pearson Educación.

Zamora, A., & Hernández, T. (2015). cuestionarios interactivos en el contexto de las aulas virtuales en la. *Atenas, Vol 4* , pp. 16-30.

ANEXOS

ANEXO 1

Pontificia Universidad
Católica del Ecuador
Facultad de Ciencias de la Educación
Coordinación de Posgrado



MAESTRIAS EN EDUCACIÓN MENCION GESTION DEL APRENDIZAJE MEDIADOS POR TIC ENTREVISTA A DOCENTES

Estrategias didácticas, tecnológicas y recursos multimedia que los docentes utilizan en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la carrera de Turismo

- | |
|--|
| a) ¿Qué métodos o estrategias didácticas han encontrado más efectivas para promover el pensamiento crítico en sus clases? |
| b) ¿Han utilizado tecnología o recursos multimedia en sus cursos? Si es así, ¿cómo han impactado en su aprendizaje y desarrollo del pensamiento crítico? |
| c) ¿Qué recursos multimedia se consideran más adecuados y útiles para aprender conceptos y habilidades relacionadas con la carrera de Turismo? |
| d) ¿Han experimentado con estrategias de enseñanza innovadoras que fomenten el pensamiento crítico? Si es así, ¿cuáles han sido los resultados? |

Opiniones y sugerencias de los estudiantes para mejorar el diseño instructivo y la implementación del curso en línea.

- | |
|--|
| a) Si se implementara un curso en línea para mejorar el pensamiento crítico en la carrera de Turismo, ¿qué aspectos les gustaría que se incluyeran en el diseño? |
| b) ¿Cómo les gustaría que fuera la interacción con el entorno virtual de aprendizaje? |
| c) ¿Qué temas o contenidos específicos se consideran más relevantes para abordar el curso en línea? |
| d) ¿Qué recomendaciones darían para que el curso en línea sea más efectivo y útil en el desarrollo de sus habilidades de pensamiento crítico? |

MAESTRIAS EN EDUCACIÓN MENCION GESTION DEL
APRENDIZAJE MEDIADOS POR TIC
ENTREVISTA A ESTUDIANTES

Necesidades y características de aprendizaje que evidencian los estudiantes de la
carrera de Turismo para desarrollar el pensamiento crítico

- | |
|--|
| a) ¿Cómo definirían el pensamiento crítico en el contexto de la carrera de Turismo? |
| b) ¿Cuáles son los desafíos o dificultades que enfrentan al desarrollar habilidades de pensamiento crítico en su proceso de aprendizaje? |
| c) ¿Qué aspectos específicos de la carrera de Turismo creen que requieren un mayor desarrollo del aprendizaje? |
| d) ¿Qué estrategias o recursos consideran más útiles para fomentar el desarrollo en su aprendizaje? |

Opiniones y sugerencias de los estudiantes para mejorar el diseño instructivo y la
implementación del curso en línea.

- | |
|--|
| a) Si se implementara un curso en línea para mejorar el pensamiento crítico en la carrera de Turismo, ¿qué aspectos les gustaría que se incluyeran en el diseño? |
| b) ¿Cómo les gustaría que fuera la interacción con el entorno virtual de aprendizaje? |
| c) ¿Qué temas o contenidos específicos se consideran más relevantes para abordar el curso en línea? |
| d) ¿Qué recomendaciones darían para que el curso en línea sea más efectivo y útil en el desarrollo de sus habilidades de pensamiento crítico? |

ANEXO 2

Título de la actividad:	FORO DE GESTIÓN HOTELERA E INNOVACIÓN					
	Nivel 4 (sobresaliente)	Nivel 3 (notable)	Nivel 2 (aprobado)	Nivel 1 (suspenso)	Nivel	Puntuación
Nivel 1: Conocimiento	Demuestra un conocimiento sólido de los conceptos clave de la gestión hotelera e innovación y proporciona información relevante y precisa.	Muestra un conocimiento considerable de los conceptos clave de la gestión hotelera e innovación	Muestra un conocimiento básico de los conceptos clave de la gestión hotelera e innovación.	No se muestra conocimiento sobre el tema.		2
Nivel 2: Comprensión	Demuestra una comprensión sólida de los conceptos y puede explicarlos con claridad y ejemplos.	Demuestra una comprensión notable de los conceptos	Muestra una comprensión limitada de los conceptos, pero necesita más desarrollo.	No demuestra comprensión de los conceptos presentados.		2
Nivel 3: Aplicación	Puede aplicar de manera efectiva los conceptos a situaciones relevantes y proporcionar ejemplos concretos de su aplicación en la gestión hotelera.	Puede aplicar algunos conceptos, proporcionar ejemplos básicos	Puede aplicar algunos conceptos, pero con dificultad y sin profundidad.	Puede aplicar los conceptos a situaciones relevantes.		2
Nivel 4: Análisis	Demuestra una habilidad sólida para analizar los problemas y las oportunidades relacionadas con la innovación en la gestión hotelera, y	Analizar los problemas y las oportunidades relacionadas con la innovación en la gestión.	Puede identificar algunos aspectos clave, pero carece de profundidad en el	No demuestra habilidades analíticas.		2

	puede proporcionar ideas originales.		análisis.			
Nivel 5: Evaluación	Realiza evaluaciones críticas de las ideas presentadas por otros participantes, ofreciendo críticas constructivas y evidencia sólida para respaldar sus evaluaciones.	Realiza evaluaciones críticas de las ideas presentadas por otros participantes	Puede hacer evaluaciones básicas, pero no ofrece juicios críticos.	No evalúa las ideas ni los conceptos.		2
Nivel 6: Creación	Demuestra habilidades sobresalientes en la creación de soluciones innovadoras relacionadas con la gestión hotelera y ofrece ideas originales y viables.	Crea soluciones innovadoras relacionadas con la gestión hotelera	Puede presentar ideas creativas de manera limitada.	No Puntuación demuestra habilidades de creación.		2
Calidad de la Comunicación	Comunicación excelente, sin errores de ortografía ni gramática, y con una estructura clara y coherente.	Comunicación buena, con pocos errores de ortografía.	Comunicación adecuada, pero con algunos errores de ortografía y gramática.	Comunicación deficiente, con errores graves de ortografía y gramática.		2
Participación	Participa positivamente en el foro, realizando contribuciones relevantes y enriquecedoras de manera constante	Participa en el foro, realizando contribuciones	Participa de manera limitada, con contribuciones esporádicas y no siempre relevantes.	No participa en el foro o sus contribuciones son mínimas y poco relevantes.		1
ORTOGRAFÍA: Penalización de -0,25 puntos por cada cinco faltas de acentuación. Penalización de - 0,10 puntos por cada falta ortográfica					Puntuación total	15

