



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

“Curso en línea: ¿Cómo pasó de ser un desierto a convertirse en una de las ciudades más visitadas del mundo?... Las Vegas, la capital del entretenimiento”

Proyecto terminal de carácter profesional que para obtener el grado de:
Maestra en Tecnología Educativa

Presenta:

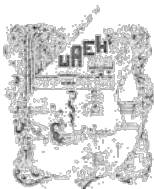
Yarail Vidal Pérez

Director del proyecto terminal:

Dr. Javier Moreno Tapia.

Pachuca de Soto, Hidalgo, junio, 2018





UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
Colegio de Posgrado

Veracruz de Zaragoza, Hidalgo, México

Lic. Turismo Yarail Vidal Pérez,
Candidata a Maestra en Tecnología Educativa
Presente:

Por este conducto le comunico el jurado que le fue asignado a su Proyecto Terminal de Carácter Profesional denominado: "Curso en línea: ¿Cómo pasó de ser un desierto a convertirse en una de las ciudades más visitadas del mundo?... Las Vegas, la capital del entretenimiento", con el cual obtendrá el Grado de Maestra en Tecnología Educativa y que después de revisarlo, han decidido autorizar la impresión del mismo, hechas las correcciones que fueron acordadas.

A continuación se anotan las firmas de conformidad de los integrantes del jurado:

- PRESIDENTE: M.A. LUCINA MONZALVO SERRANO.
- PRIMER VOCAL: DR. JAVIER MORENO TAPIA.
- SECRETARIO: M.T.E. JUAN LUIS REYES CRUZ.
- SUPLENTE 1: M.C. y T.E. SERGIO OLGUÍN AGUIRRE.
- SUPLENTE 2: M.T.E. CITLALI RAMOS BAÑOS.

Sin otro asunto en particular, reitero a usted la seguridad de mi atenta consideración.

ATENTAMENTE
"AMOR, ORDEN Y PROGRESO"
Pachuca, Hgo., a 6 de Agosto de 2016

Mtro. Sergio Olguín Aguirre
Coordinador de la Maestría en Tecnología Educativa

0.0000 00.00 00.00 00.00
0.0000 00.00 00.00 00.00
0.0000 00.00 00.00 00.00
0.0000 00.00 00.00 00.00
0.0000 00.00 00.00 00.00
0.0000 00.00 00.00 00.00
0.0000 00.00 00.00 00.00
0.0000 00.00 00.00 00.00

www.uah.edu.mx

DATOS DEL PROYECTO:

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO

SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

Curso en línea: ¿Cómo pasó de ser un desierto a convertirse en una de las ciudades más visitadas del mundo?... Las Vegas, la capital del entretenimiento.

Proyecto terminal de carácter profesional que para obtener el grado de:

Maestra en Tecnología Educativa

Presenta

Yarail Vidal Pérez

Director del proyecto terminal:

Dr. Javier Moreno Tapia

Pachuca de Soto, Hidalgo, junio, 2018.

DEDICATORIA.

Quiero dedicar este trabajo a todas aquellas personas que se dedican a la actividad turística, y que, con su trabajo, conocimientos y dedicación, contribuyen a la promoción, difusión y conservación de algún atractivo turístico ya sea este natural o cultural.

A los docentes que tienen la tarea cotidiana de formar alumnos para que en un futuro sean profesionistas capacitados y puedan brindarles a los turistas una atención y servicios de calidad.

A los docentes de la Maestría en Tecnología Educativa que me han impulsado y apoyado para la elaboración de este proyecto y han sido una guía indispensable para el desarrollo del mismo y por ello forman parte de este producto final que ha sido creado con mucho entusiasmo.

AGRADECIMIENTOS.

Mi gratitud va dirigida a mis padres, por haberme apoyado en esta decisión y estar al pendiente constantemente acerca de mis avances durante mis estudios, su soporte siempre ha sido muy importante para mí desarrollo académico.

A mi esposo, por motivarme para seguir superándome día con día, por ser mi soporte en situaciones difíciles, por tener paciencia cuando mis horarios se vuelven un tanto complicados y por impulsarme continuamente a cumplir las metas que me establezco.

A mis profesores, aquellos que realmente se han interesado en ser una guía para el desarrollo de las actividades que he tenido que realizar a lo largo de este camino académico, de este proyecto final que representa el conjunto de los aprendizajes obtenidos. En especial al director de mi proyecto el Doctor Javier Moreno Tapia, quien me ha apoyado moral y académicamente y que ha mostrado un interés auténtico por el desarrollo y la culminación de este proyecto, fue un soporte muy importante en la recta final de este camino.

Todas estas personas fueron piezas fundamentales para que yo pudiera iniciar, desarrollar y concluir este proyecto que desde que inicie la Maestría en Tecnología Educativa siempre tuve la inquietud de elaborar.

¡A todos muchísimas gracias!

ÍNDICE.

CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	13
I.1 Presentación.....	13
I.2 Diagnóstico.....	14
I.3 Planteamiento del problema.....	19
I.4 Justificación.	21
I.5 Objetivos.....	23
I.5.1 Objetivo general:.....	23
I.5.2 Objetivos específicos:	24
CAPITULO II: FUNDAMENTO TEÓRICO.	24
II.1 Las TIC en la sociedad actual.....	24
II.2 Los cursos en línea o a distancia.....	30
II.3 ¿Qué es un MOOC?.....	31
II.4 Las plataformas virtuales educativas.	35
II.4.1 CourseSites de Blackboard características y ventajas.....	39
II.5 La ciudad de Las Vegas.	42
II.5.1 Ubicación geográfica.....	43
II.5.2 Clima.....	44
II.5.3 Crecimiento poblacional.	44
II.5.4 Historia.	45
II.5.5 Atractivos culturales.....	48
II.5.6 Espectáculos y Shows.	59
II.5.7 Atractivos naturales.....	70
II.5.8 Próximos proyectos.....	93
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA.....	94
III.1 Procedimiento metodológico.	94
III.2 Técnicas e instrumentos.....	98
III.4 Resultados.....	102
CAPÍTULO IV: ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN E IMPLEMENTACIÓN.	104
IV.1 Estrategias de implementación.....	104

CAPÍTULO V: DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL CURSO EN LÍNEA MASIVO ABIERTO (MOOC), REFERENTE A LA CIUDAD DE LAS VEGAS, NEVADA.....	107
V.1 Guía de estudio.....	107
V.2 Calendario de actividades.....	111
V.3 Herramientas de evaluación.....	112
V.4 Material didáctico.....	118
VI. CONCLUSIONES.....	123
Glosario de términos:.....	124
VII REFERENCIAS.....	127
ANEXOS	9

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS.

Figura 1. Características de Blackboard. Fuente Elaboración propia.....	40
Figura 2 Modelo ADDIE. Fuente: Elaboración propia.....	95
Imagen 1 material video. Fuente: Elaboración propia. _____	118
Imagen 2 material documento PDF. Fuente: Elaboración propia. _____	119
Imagen 3 material documento de autor. Fuente: Elaboración propia. _____	119
Imagen 4 material video. Fuente: Elaboración propia. _____	120
Imagen 5 material Prezi. Elaboración propia. _____	120
Imagen 6 material power point Fuente: Elaboración propia. _____	121
Imagen 7 material sopa de letras. Fuente: Elaboración propia. _____	121
Imagen 8 material documento PDF. Fuente: Elaboración propia. _____	122
Imagen 9 material crucigrama. Fuente: Elaboración propia. _____	122

Resumen y abstract.

Resumen

Este proyecto es una herramienta virtual, que se implementará como un MOOC, significado del acrónimo en inglés de Massive Online Open Courses (cursos en Línea Masivos Abiertos); el cual brindará un espacio de aprendizaje para aquellas personas que estén interesadas en conocer desde la historia hasta los diversos atractivos que actualmente ofrece la metrópoli de Las Vegas.

Las Vegas es un lugar turístico destacado principalmente por sus emblemáticos casinos en los que reinan los juegos de azar, donde se muestra un paraíso iluminado por luces de neón, musicalizado por el sonido de las máquinas tragamonedas, aromatizado con dulces olores, en un ambiente refrescante y donde se pierde la noción del tiempo. Sin embargo, las Vegas es mucho más que eso ya que cuenta con inimaginables atractivos turísticos, por lo que realmente es un edén del entretenimiento para todos los deleites.

El objetivo del proyecto es concentrar y brindar información a través del curso en línea, sobre los acontecimientos históricos, lugares de interés culturales y naturales, eventos, que han hecho de Las Vegas una de las ciudades turísticas más importantes a nivel internacional; gracias a la infraestructura de calidad, a su impresionante y variada estructura y a una superestructura perfectamente organizada para captar la mayor cantidad de visitantes posibles.

Este proyecto está basado en un trabajo de investigación teórica y de campo con el objetivo de sustentar el desarrollo del mismo, también se llevó a cabo aplicación de 80 cuestionarios a personas que se contactaron por medio de las redes sociales,

ya que de esta manera sabemos que tienen acercamiento con internet y que en determinado momento pueden interesarse por realizar un curso en línea por el simple hecho de obtener información acerca de su tema de interés. Los cuestionarios tienen como finalidad conocer el nivel de aceptación e interés que tendría un curso con estas características.

También se realizó una revisión de la literatura obtenida de diferentes bibliotecas, de la Universidad de Nevada Las Vegas (UNLV) y de las oficinas del Condado de Clark, donde se ubica la ciudad de Las Vegas; así como de otras fuentes digitales.

Palabras clave:

Curso en línea, MOOC, plataforma digital, proyecto, ciudad turística, Las Vegas, entretenimiento, casinos, juegos de azar, infraestructura turística, estructura turística.

Abstract:

This project is a virtual tool, which is implemented as a MOOC, which is the acronym in English for Massive Online Open Courses; this will provide a learning space for all the people who are interested in knowing from history to the various attractions currently offered by the metropolis of Las Vegas.

The main objective of the course is to show the historical events that have developed over time and which gave rise to the creation of one of the most important tourist cities not only in his country, but also at an international level; thanks to the efficient infrastructure of quality, his impressive and varied structure and a

superstructure perfectly organized to attract as many visitors as possible; for all those elements Las Vegas city is located as one of the main tourist destinations worldwide.

Las Vegas is a tourist place, mainly for its emblematic casinos where gambling reigns, where it is a paradise illuminated by neon lights, musicalized by the sound of slot machines, flavored with sweet smells, in a refreshing environment, and where the notion of time is lost. However, Vegas is much more than that, and it has unimaginable tourist attractions, so it really is an entertainment Eden for all the treats.

This project is based on a theoretical and field research with the objective of supporting his development, also did questionnaire application to people who have contact with social networks, because with this way we are going to know that they have an approach to the internet and that they may be interested in doing an online course for the simple fact of obtaining information about their subject of interest that in this case is related to the tourist area. The purpose of the questionnaires is to know the level of acceptance and interest in a course with these characteristics.

On the other hand, a review of the printed literature, obtained from different libraries, of the University of Nevada Las Vegas (UNLV) and the offices of Clark County that is precisely where the city of Las Vegas is located; as well as the digital literature on the Internet, in order to obtain data and relevant information to detail each of the points that are exposed in the online course.

Key words:

Online course, MOOC, digital platform, project, tourist city, Las Vegas, entertainment, casinos, gambling, touristic infrastructure, touristic structure.

CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

I.1 Presentación.

El proyecto estará contextualizado en el ámbito virtual, por medio del diseño y la elaboración de un MOOC (Curso en Línea Masivo y Abierto) acerca de la historia y de los principales atractivos turísticos culturales y naturales de la ciudad de Las Vegas, ubicada en el estado de Nevada del país de Estados Unidos de América.

La elección de este tema se dio debido a que en la actualidad el uso del internet tiene gran auge entre la población en general; personas que básicamente buscan información de los temas que son de su interés y algunas veces también indagan en contenidos que se presentan de manera continua mientras se encuentran navegando en la red ya sea en forma de publicidad, de noticias, de información, etc. Por lo que es muy usual que los temas de lugares turísticos sean muy atractivos para los internautas, por distintas razones, ya sea porque vas a viajar próximamente a ese sitio, porque algún familiar o conocido recientemente lo visitó, o simplemente porque tienes curiosidad de conocer más, aunque sea de manera virtual esa zona geográfica.

Es un proyecto de tipo educativo-cultural que se impartirá en una plataforma digital, por lo que los alumnos podrán tomarlo a distancia, es decir, no hay necesidad de asistir de manera presencial, solo tienen que contar con una computadora y acceso a internet.

El alcance del proyecto es internacional y multicultural, ya que el acceso a este tipo de cursos es ilimitado y va dirigido a todas aquellas personas que tengan interés

en el contenido, ya que no se requiere que sean especialistas en el tema o cuenten con algún grado académico, lo cual lo hace muy atractivo e interesante.

En este caso el curso está dirigido a todas aquellas personas que tengan interés en conocer un poco más acerca de esta ciudad turística con reconocimiento mundial. Este curso puede ser tomado por personas que estudien o laboren en instituciones educativas sobre todo de nivel medio superior y superior que estén enfocadas a la actividad turística, también por aquellas personas que trabajen en instituciones gubernamentales que tengan relación con el turismo, e incluso por aquellos que ya se encuentran laborando para empresas privadas que se dedican a la actividad ya mencionada; sin embargo las personas que quieran participar en el curso no necesitan ser expertos en el área ni tampoco contar con estudios previos, ya que ello no es requisito para poder inscribirse en el MOOC.

I.2 Diagnóstico.

Hoy en día la tecnología está implícita en gran parte de nuestras vidas y la utilizamos en todo momento. La tecnología ha venido a simplificar muchas actividades en nuestra vida diaria, en nuestras acciones cotidianas, incluso podemos hablar de que ha modificado nuestras relaciones sociales; referente a todo ello podemos encontrarnos con diferentes puntos de vista tanto a favor como en contra, sin embargo, no podemos negar que la tecnología está revolucionando la sociedad.

En lo que respecta al ámbito educativo ha tenido también un gran impacto y se ha reflejado en beneficios sustanciosos para los diferentes actores que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Sin embargo, no siempre obtenemos el mayor provecho al hacer uso de las Tecnologías de la información y la comunicación TIC, por ello este curso busca apoyar y facilitar el aprendizaje de la zona geográfica de Las Vegas, brindando datos turísticos tanto culturales como naturales.

Se realizó una búsqueda en sitios que ofrecen cursos masivos en línea como: Coursera, Udacity, Udemy, Edx, Khan Academy, Crehana, Canvas Network; con la finalidad de conocer si alguno de ellos ofrece un curso con una temática relacionada a la ciudad de Las Vegas, sin embargo, no se encontró algún resultado que tuviera coincidencia. Cabe señalar que en la búsqueda señalada tampoco se encontró algún curso que tratará sobre algún lugar turístico, lo cual significa que este tipo de temáticas serían muy novedosas.

Como menciona Chipia (2012), los MOOC tienen la finalidad de desarrollar de manera libre cualquier temática, desde cursos con contenidos científicos hasta temáticas polémicas, ya que no hay una limitante en este sentido. Los MOOC ofrecen una manera muy fácil, informal y libre de aprender, donde tanto los facilitadores como los participantes deben analizar y evaluar la literatura de investigación de acuerdo a su experiencia. En este modelo de aprendizaje, se espera que la comunidad de participantes sea parte de la información con sus participaciones y colaboraciones.

Hoy en día es muy usual que las personas busquen obtener aprendizaje de manera autónoma ya sea por medio de la lectura de revistas, periódicos, libros,

videos, cursos, etc. y lo increíble de todo esto es que precisamente gracias a la tecnología, es posible realizar todas estas actividades de manera virtual

Una de las razones por las cuales las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son de gran utilidad y ayuda en la educación, es debido a la gran gama de herramientas didácticas tecnológicas que se pueden utilizar, con la finalidad de enriquecer los contenidos temáticos y darle dinamismo a las clases impartidas que se muestran en escenarios presenciales y virtuales. Como menciona Severin (2013), es clave entender que las TIC no solo constituyen herramientas simples, sino que establecen sobre todo nuevas conversaciones, estéticas, narrativas, vínculos relacionales, modalidades de construir identidades y perspectivas sobre el mundo. Una de las consecuencias de ello es que cuando una persona queda excluida del acceso y uso de las TIC, se pierde formas de ser y estar en el mundo, y el resto de la humanidad también pierde esos aportes.

Con la elaboración y diseño de este curso se fusionarán los elementos tecnológicos con los pedagógicos con la firme intención de brindarle al usuario o también denominado estudiante las herramientas necesarias para poder lograr un aprendizaje más eficaz y significativo.

En la actualidad es muy usual que las personas busquen información de interés o que desean conocer en internet, anteriormente lo hacían investigando en libros, revistas, periódicos, folletos o preguntando entre sus amigos o conocidos, pero hoy en día tienen acceso a la información de manera más rápida y en mayor cantidad, incluso por dicho medio la pueden obtener como texto, audio, imagen o video; lo cual les brinda una mayor perspectiva del tema de su interés, en este caso de geografía. Sin embargo, es importante tener cuidado con la sobrecarga de información que se puede llegar a obtener.

Como afirman Correa & Rendón (2017), en la actualidad tanto los estudiantes activos como los potenciales, se mantienen en constante interacción con las nuevas tecnologías de la información, por ello alumnos y profesores deben ser capaces de desarrollar vías de integración durante el proceso de educación, con la encomienda de implementar estrategias que favorezcan y enriquezcan el método de enseñanza-aprendizaje, crear un espacio donde se trabaje y se valore la construcción del conocimiento. Los cambios tecnológicos de hoy en día demandan cambios en las estructuras educacionales y se debe estar preparado para responder a las exigencias que se presentan.

Por ello es que los MOOC han adquirido gran popularidad en el ámbito educativo y cultural, ya que muchas de las personas que se encuentran navegando constantemente en internet buscan enriquecer sus conocimientos, pero de una manera organizada, jerarquizada e incluso monitoreada por un asesor que los apoye como guía en el proceso de enseñanza aprendizaje. Como mencionan Vázquez & López (2014) desde comienzos del año 2010, la irrupción de estos cursos empezó a ser vista desde una perspectiva más academicista cuando diferentes universidades de reconocido prestigio iniciaron sus actividades masivas, entre otras, Stanford, Harvard, MIT, Universidad de Pennsylvania y la Universidad de Toronto. Existe un consenso en la comunidad científica sobre la importancia y popularidad del movimiento, principalmente, por su alcance internacional y la oportunidad de ofrecer una formación de calidad a través de prestigiosas instituciones a cualquier persona, lo que hace muy poco parecía estar destinado a las élites.

Este curso podrá ser realizado por todas aquellas personas que tengan interés en conocer información acerca de la ciudad de Las Vegas. Los alumnos tendrán la oportunidad de consultar los materiales de la materia el día y la hora que los

necesiten, claro, siempre y cuando estén dentro del tiempo destinado a cada una de las actividades que estén implementadas en el curso, ello permitirá que exista una mayor interrelación entre los alumnos y entre el docente y los estudiantes, y así se puedan disipar las dudas con mayor eficacia.

Análisis FODA

FORTALEZAS	DEBILIDADES
<ul style="list-style-type: none"> -No hay algún curso actualmente masivo en línea que hable sobre la ciudad de Las Vegas. -El tema del proyecto brinda la oportunidad de realizar diferentes materiales didácticos multimedia. -En la actualidad la tecnología tiene gran auge y despierta mucho interés en las personas. -Se va a utilizar una plataforma gratuita como lo es Coursesites. -Esta plataforma ofrece tanto para profesores como estudiantes, tutoriales acerca del manejo de la misma y en idioma español. -Todas las personas que estén interesadas en la temática pueden tener acceso. -La plataforma del curso es de fácil manejo tanto para los usuarios como para los estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> -Siendo un curso masivo no hay una atención personalizada hacia los usuarios inscritos. -Los foros en ocasiones se tornan desorganizados y caóticos, es difícil controlar y estar al pendiente de todas las participaciones, de igual manera de vuelve complicado para el estudiante hilar los comentarios. -En la mayoría de los cursos masivos hay gran número de deserciones. -Hay una competencia en cuanto a los cursos masivos debido a la gama de temáticas. -La difusión y promoción de este tipo de cursos en línea es muy limitada. -Que las personas interesadas no tengan fácil acceso a internet por cualquier situación. -No supone las mismas horas de dedicación, cada participante dedica diferentes horas.
OPORTUNIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"> -Hay la posibilidad de crear otros cursos acerca de Las Vegas con temáticas específicas. -Qué el curso sea de interés para alguna Institución gubernamental, educativa, cultural, etc. con la idea de 	<ul style="list-style-type: none"> -Si hay un gran número de alumnos inscritos en el curso tal vez no se les pueda dar un adecuado seguimiento a cada uno. -Por ser un curso masivo puede haber descontrol en algunos aspectos si las

implementarlo en sus sistemas virtuales.	<p>actividades no están bien programadas.</p> <p>-Que la temática no sea del agrado de los internautas.</p> <p>-Los usuarios pueden perder el interés durante el curso y dejarlo inconcluso.</p>
--	--

Figura 1 Análisis FODA

I.3 Planteamiento del problema.

En la actualidad cuando navegamos por internet nos encontramos con que la información que existe es amplia y extendida pero también dispersa, por ello en ocasiones es difícil obtener los datos o fundamentos que realmente estamos buscando o que necesitamos.

En ocasiones pasamos horas frente a la computadora realizando búsquedas fallidas que incluso llegan a desviar nuestro objetivo inicial o principal sin encontrar la respuesta a nuestras dudas; incluso podemos toparnos con datos ambiguos que carecen de precisión, seguridad y/o confiabilidad. Todo esto depende de muchas variables, desde el buscador que se está utilizando, como se está formulando la pregunta o el enunciado de búsqueda, la veracidad de las páginas web que se están consultando, etc., mientras tanto en todo ello se invierte tiempo que no siempre rinde los frutos esperados.

Por ello este Curso Masivo en línea, pretende concentrar información y datos acerca del lugar turístico de Las Vegas y hacerla llegar a los participantes de una manera más didáctica e interactiva; sin necesidad de pasar tiempo buscando de página en página, información que en muchas ocasiones incluso van a encontrar de manera duplicada, sin obtener lo que realmente necesitan.

Como afirma Caldevilla (2013), el exceso de información que se produce merced al alud de datos disponible hoy en día, genera una dificultad en el receptor (que se convierte en emisor a su vez) para asimilar tanto volumen en tan poco tiempo, sin contar con el debido reposo para valorar los contenidos ni su grado de veracidad, aunque estos estén dotados, generalmente, de una aparente alta verosimilitud. Una consecuencia de ello es la conversión del tiempo en un bien muy escaso y la búsqueda de la atención de la audiencia como una de las prioridades en Internet. De hecho, hoy existen empresas especializadas en posicionar las webs de sus clientes en los primeros puestos de buscadores tipo Google, Bing o Baidu. La “Sobreinformación”, no obstante, no es algo novedoso. Diderot afirmaba en su Enciclopedia en 1772 que, mientras los siglos continuaran desarrollándose, podría predecir que llegaría un momento en que sería casi imposible aprender cualquier cosa ya que cualquier fragmento de la verdad quedaría escondido en una inmensidad de volúmenes encuadernados. Aunque no podía referirse a Internet, pues la Red de Redes no llegaría hasta dos siglos después, sí advertía que la sobrecarga informativa provocaría desinformación y, por tanto, conseguir “la verdad” (aquí sinónimo de información clara y veraz), sería una ardua tarea en la que emplear mucho tiempo y esfuerzo.

Y en lo que concierne al tema de la geografía, en específico de algún sitio turístico determinado, es muy posible que se encuentre información en diferentes páginas, sin embargo, en ocasiones los datos no están actualizados, no son confiables, tal vez la mayor parte de la información localizada está en un idioma que no es el español y que incluso con el uso de un traductor se dificulta su comprensión al cien por ciento, por los errores mismos de la traducción; o simplemente no se encuentra toda la información que requerimos de manera conjunta. Tal es el caso de la Ciudad de Las Vegas, que, aunque hay un gran número de sitios web que ofrecen referencias acerca de este concurrido lugar turístico, pocas son las que brindan

parte de su historia, sus inicios, sus creadores y fusionan esa parte con los diversos atractivos con los que cuenta en la actualidad.

Por tales motivos algunos internautas buscan apoyo en los cursos en línea, con la finalidad de encontrar información veraz, confiable y completa acerca del tema de su interés. Los MOOC son una opción para estas necesidades, ya que son una nueva tendencia de aprendizaje en línea, que buscan no solo brindar datos específicos, sino brindan la oportunidad de intercambiar información con otros usuarios de diferentes lugares geográficos y de esta manera generar un conocimiento más amplio.

I.4 Justificación.

Una de las principales razones del por qué se eligió este proyecto, es debido a la necesidad de encontrar datos específicos, lo más veraces posibles y conjuntados en un solo espacio virtual; ya que la gama de información que encontramos hoy por hoy en internet es muy extensa, pero en ocasiones poco concreta, y, por ello varios usuarios buscan en los cursos en línea los datos que no han obtenido de manera convencional, sobre todo si buscan información detallada y la posibilidad de compartir datos e incluso experiencias relacionadas con la temática con otros usuarios de diferentes partes del mundo.

En este caso la temática seleccionada fue acerca de la ciudad de Las Vegas, en primer lugar debido al conocimiento al conocimiento que se tiene sobre esta metrópoli y en segundo porque aunque si hay información acerca de este sitio turístico, toda esta muy dispersa y en sí, no hay un curso en línea que aborde este tema.

Por ello, este curso está dirigido principalmente a las personas que tengan interés e inquietud por conocer o enriquecer la información que tienen acerca de la ciudad de Las Vegas, ya que en el podrán encontrar datos que han sido extraídos de fuentes y/o paginas oficiales, así como de sitios web de las empresas o intuiciones a cargo de los diferentes atractivos turísticos que se presentan.

Uno de los beneficios de implementar este MOOC, es para difundir y promocionar una cultura autodidacta en donde los usuarios visualicen al tutor como una guía y apoyo para su aprendizaje pero siempre teniendo en cuenta que el aprendizaje dependerá en gran medida de su esfuerzo y la dedicación que designarán a cada uno de los temas del curso, ya que aunque se proveerán los materiales didácticos, tendrán que leerlo, analizarlos y comprenderlos para de esta manera poder llevar a cabo las actividades solicitadas por el tutor.

El objetivo se logrará a través de la creación de un MOOC que hable de Las Vegas, una de las ciudades turísticas más reconocidas a nivel mundial tiene como finalidad brindar información a todas aquellas personas que quieran conocer, compartir y aportar referencias acerca de este sitio turístico que hace algunos años era solo un desierto que no parecía tener ningún potencial y mucho menos turístico.

Para este proyecto se utilizará la plataforma de Blackboard en su versión gratuita que es: Coursesites. Se utilizarán herramientas digitales como: Camtasia, Jlic, Dropbox, Xmind, Audacity, entre otros, con estos recursos los usuarios tendrán la oportunidad de estudiar, reforzar la información e interactuar más tanto con sus compañeros de curso como con su tutor.

Por otra parte, el tutor juega un papel muy importante como principal actor y guía en relación al proceso de aprendizaje de los usuarios para obtener el resultado deseado en el que se adquiera el conocimiento y se pueda ejecutar tanto en el trayecto del entrenamiento profesional, personal o bien en el ámbito laboral.

La idea es que este curso sea dinámico, didáctico, flexible y brinde diferentes herramientas multimedia que le permitan a los usuarios visualizar imágenes de lo que era antes la ciudad en sus inicios y en lo que se ha convertido ahora con todos atractivos que ofrece en la actualidad y que la han hecho uno de los destinos turísticos más solicitados; también podrán obtener fechas relevantes, datos específicos, información y referencias que van más allá de lo que se pueda encontrar de manera superficial en los buscadores de internet.

I.5 Objetivos

I.5.1 Objetivo general:

Diseñar e implementar un curso masivo en línea también conocido como MOOC acerca de la ciudad turística de Las Vegas, como herramienta virtual utilizando la plataforma gratuita de Blackboard llamada CourseSites, en la cual se implementaran recursos didácticos multimedia, con la finalidad de brindar información relevante de esta ciudad que se encuentra ubicada en el estado de Nevada del país Estados Unidos de América, así como promover los atractivos naturales y culturales que en ella se encuentran.

I.5.2 Objetivos específicos:

-Ofrecer el primer MOOC en la red para todas aquellas personas interesadas en obtener referencias acerca la ciudad de Las Vegas, de esta manera se expandirá la información.

-Facilitar la comprensión de los contenidos para los participantes a través de la demostración de los temas con materiales didácticos multimedia, utilizando diferentes softwares, entre ellos: Camtasia, Jcllic, Xmind, Dropbox, Audacity, principalmente.

-Brindar acceso masivo a los contenidos del curso.

-Que los estudiantes participen activamente aportando experiencias propias o cercanas con la finalidad de crear una red de dicha información y de esta manera enriquecer el curso.

CAPITULO II: FUNDAMENTO TEÓRICO.

II.1 Las TIC en la sociedad actual.

Hoy en día las Tecnologías de la Información y la Comunicación han tomado un papel muy importante dentro de nuestra vida cotidiana, se han vuelto parte de la cultura que nos rodea y se encuentran presentes en muchas de nuestras

actividades diarias. Todo ello ha derivado también en el ámbito cultural, educativo y laboral; y se han dado impactos muy positivos en las innovaciones que tienen que ver con los procesos que implican un aprendizaje de cualquier índole.

Así como las TIC se han convertido en un elemento muy importante en nuestra vida diaria, también juegan ahora un papel muy importante en el área educativa, principalmente porque están complementando la educación con herramientas tecnológicas, las cuales permiten que tanto profesores como alumnos tengan acceso a más datos e información que les permiten optimizar en todos los sentidos el proceso de enseñanza-aprendizaje. El uso de la tecnología ha fomentado e incrementado el aprendizaje social y colaborativo, con una guía que ha generado un vínculo entre esta nuestra forma de educación y la sociedad actual. Hernández (2017).

Las TIC han venido a revolucionar notablemente el proceso de enseñanza aprendizaje, como un ejemplo tenemos la facilidad que se tiene ahora en el acceso a la información, antes las personas tenían que comprar enciclopedias, libros o bien, asistir a la biblioteca y, en ocasiones no encontraban los datos que estaban buscando, por lo menos no el tiempo ni en la calidad que esperaban, aunado a que esto ocasionaba gastos y desplazamiento físico lo cual significaba una inversión mayor de tiempo; en la actualidad si tienen acceso a una computadora o dispositivo móvil y conexión a internet, en un solo clic obtienen la información que están buscando o por lo menos el acceso a diferentes páginas web de las que pueden obtener lo requerido.

Como afirma Marqués (2015), una de las principales aportaciones de las TIC es que facilitan el acceso a todo tipo de información, de cualquier tema y en cualquier formato, como por ejemplo textual, icónico, sonoro. Usualmente por medio de la televisión y mayormente por internet. Ya que la información es el elemento que

permite crear conocimientos. Otro de los aportes de las TIC, es que se encuentran instrumentos para todo tipo de procesamiento de datos, por medio de sistemas informáticos, integrados por programas que permiten realizar el procesamiento de datos e información de manera rápida. Las TIC también brindan diferentes canales de comunicación que puede ser síncrona y asíncrona, los cuales sirven para contactar con cualquier persona en cualquier parte del mundo, también para la difusión de la información. Otra característica de las tecnologías es que se pueden almacenar grandes cantidades de información, en pequeños dispositivos de fácil manejo y transportación, lo cual hace posible que se puedan concentrar los datos y la información de interés.

Sin embargo, es importante tomar en cuenta que no todas las personas cuentan con las mismas habilidades para adentrarse en el mundo de las TIC debido a que no han tenido el mismo contacto con la tecnología ya sea por la época, la facilidad para tener acceso a la misma, o incluso la necesidad de utilizarla. Derivado de ello se tienen dos acepciones distintas, una es para aquellas personas que por alguna razón han tenido que aprender a manejar la tecnología informática, que son los inmigrantes digitales y otra para aquellas personas que desde pequeños han estado familiarizados con la tecnología, los nativos digitales.

Nativos digitales, es el término que se utiliza para las generaciones que desde que muy pequeños y durante su crecimiento han tenido contacto con las tecnologías digitales. Inmigrantes digitales, este concepto define a aquellas personas que no tuvieron contacto directo con las TIC desde el inicio de su vida, sin embargo, han tenido que hacer un esfuerzo por aprender, adaptarse y hacer uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación ya sea por necesidad o incluso por gusto ya que hoy en día muchas actividades cotidianas giran en torno a las TIC. Como menciona Prensky (2010), dicho “acento” del Inmigrante Digital se puede apreciar, por ejemplo, en que primero se lanza a navegar por Internet y a posteriori,

se embarca en la lectura atenta de manuales para obtener más información y aprender. Esto es: en primer lugar, se decanta por la práctica y luego por la teoría, que le permite sobrevivir. Diríamos, pues, que los Inmigrantes Digitales se comunican de modo diferente con sus propios hijos, ya que se ven en la obligación de “aprender una nueva lengua” que sus vástagos no sólo no temen, sino que conocen y dominan como Nativos; lengua que, además, ha pasado a instalarse en su cerebro. Podríamos hablar de muchos más ejemplos que ponen de manifiesto ese “acento” de los Inmigrantes Digitales, como la impresión de un documento escrito para corregirlo, en lugar de hacerlo sobre la misma pantalla, y otras curiosas situaciones que revelarían cierta inseguridad o falta de hábito.

Por último, nos encontramos con los llamados analfabetas digitales que son aquellos individuos que, por alguna razón, ya sea miedo, desconocimiento o apatía, se niegan a tener contacto con las tecnologías digitales.

Según Prensky (2010) algunos identifican a los nuevos estudiantes de hoy como la Generación-N o Generación-D. Pero la definición más acertada es Nativos Digitales. Nuestros estudiantes de hoy son todos “hablantes nativos” del lenguaje digital de los ordenadores, los videojuegos e internet. Entonces, ¿qué nos deja esto a los demás? Aquellos de nosotros que no nacimos en el mundo digital, pero que, en algún momento más avanzado de nuestras vidas quedamos fascinados y adoptamos muchos o la mayoría de los aspectos de la nueva tecnología somos, y siempre lo seremos en comparación con ellos, Inmigrantes Digitales.

Sumado a todo esto, se debe hacer mención de las diferentes aplicaciones o herramientas tecnológicas de las que se puede hacer uso, como, por ejemplo: los softwares de aplicación como lo son los procesadores de texto, las hojas de cálculo, los programas de diseño, los sistemas de bases de datos, etc. que le permiten al

internauta crear sus propios productos de aprendizaje o conocimiento acerca de la temática sobre la cual se está indagando.

El uso de las nuevas tecnologías y en específico de los curso que se ofertan en internet, permitirá incrementar los conocimientos que se buscan adquirir y de igual manera favorecerá el desarrollo de diferentes destrezas y habilidades tecnológicas y comunicativas, que se logran a través del desarrollo de variadas actividades formativas y de interacción grupal, donde se hace uso de distintas herramientas tanto síncronas como lo son: audioconferencia, videoconferencia, chat, reuniones en línea, etc., o bien asíncronas como: correo electrónico, foros de discusión, wikis, blogs, etc., para poder realizar colaborativas y tener mayor interacción entre alumnos y profesor.

Angulo (2013) sostiene “Así mismo, “en toda relación y comunicación a distancia se deben establecer reglas y/o acuerdos de comunicación, pues para el alumno es demasiado fácil pensar que en la relación del aprendizaje a distancia, el profesor, asesor o facilitador de conocimiento, "siempre debe estar conectado(a), las 24 horas del día y cuando se requiere se contesten correos electrónicos y/o mensajes", pero la comunicación y consulta de materiales a disposición del aprendizaje "puede lavarse a cabo de manera sincronía o asíncrona", dependiendo de cómo se establezca por parte del responsable del curso y los alumnos”

Por lo tanto, este proyecto tiene como finalidad vincular la información y referencias sobre la ciudad de Las Vegas con las personas interesadas en adquirir estos conocimientos, en un entorno virtual que les facilite el proceso de enseñanza aprendizaje, por medio del uso de herramientas didácticas digitales, las cuales les permitirán ejercitar su mente para la adquisición de la información.

Con este curso en línea, se busca también potencializar el trabajo colaborativo, por medio de las actividades propuestas en los foros de discusión, los cuales tendrán dentro de sus objetivos, generar mayor interacción entre los participantes, para que por equipos realicen los trabajos solicitados de manera síncrona y/o asíncrona y entreguen productos finales de calidad.

De acuerdo a Hooper & Mora (2016), una de las ventajas de las plataformas virtuales es que cuentan con diversas herramientas digitales que sirven entre otras cosas para potencializar la comunicación y el trabajo colaborativo. Por ello el diseñador instruccional debe trabajar didácticas que estimulen la interacción grupal, brindando contenidos de formato vivencial y dialogante; todo ello con la elaboración de diferentes actividades tanto individuales como grupales, enriquecidas con materiales didácticos digitales, que invitan a los estudiantes a indagar acerca de la temática del curso, incrementando el desarrollo de destrezas cooperativas, generando así un impacto en la calidad del proceso de aprendizaje.

Los entornos virtuales invitan a los participantes a adentrarse en una cultura de contribución y colaboración, donde trabajan de manera conjunta para cumplir metas grupales e individuales, y el mantener la información accesible en todo momento, también permite que creen un espacio virtual perfecto y cómodo que les permita analizar la información y realizar las actividades previamente planificadas de manera óptima.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden contribuir al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como a la gestión dirección y administración más eficientes del sistema educativo (UNESCO, 2016).

II.2 Los cursos en línea o a distancia.

Los cursos en línea o a distancia se desarrollan en un entorno virtual, en el que tanto los tutores como los participantes tienen la oportunidad de crear y ser partícipes de un ambiente de aprendizaje que tiene como finalidad brindarle al participante las herramientas necesarias para aprender de la temática que se esté tratando en el curso en línea.

Todo ello con la gran ventaja de no tener que desplazarse para sentarse en un aula en un horario específico, sino tener la oportunidad de organizar tiempos y actividades para poder realizar las actividades y tareas que sean asignadas por el profesor, todo ello desde la comodidad de casa o del sitio que se elija para poder cumplir con las diligencias académicas.

Podemos comprender que los cursos a distancia son un método informativo y educativo de carácter virtual, es decir, no es necesaria la presencia física ni del participante ni del profesor en un aula determinada y de manera simultánea. Se utilizan diferentes herramientas tecnológicas las cuales permiten en primer lugar mantener en constante comunicación al tutor con los participantes y viceversa y, a estos últimos entre sí; y en segundo lugar proporciona a los estudiantes diversos materiales didácticos los cuales les permiten ir construyendo su propio aprendizaje a través de la realización de las actividades diseñada por el tutor, y que deben ser entregadas con la finalidad cumplir con el proceso de enseñanza aprendizaje.

Según Vidal & Camarena (2014), en los últimos años se han presentado avances por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y las facilidades que éstas ofrecen para su aplicación práctica en diversos procesos de enseñanza-

aprendizaje, han propiciado el incremento de la oferta de cursos de capacitación en línea, fenómeno social que afecta las relaciones humanas, delinea un amplio abanico de posibilidades a favor de la transmisión del conocimiento y demanda más competencias de tipo informático a docentes y estudiantes.

Por ello este tipo de educación ha tenido gran auge a nivel mundial y también en México, ya que los participantes ven en ella la opción de obtener la información que estaban buscando y construir a través de sus tiempos y sus actividades, su propio aprendizaje significativo.

En México unos 400 mil estudiantes, por razones económicas, de distancias, de rezago educativo e incluso de no aprobación en el sistema escolarizado, han encontrado la posibilidad de realizar sus estudios superiores o de licenciatura a un “clic” de distancia. La oferta se ha multiplicado rápidamente. De acuerdo con estadísticas de la subsecretaría de Educación Superior de la SEP, en 1997 los programas no escolarizados privados atendían solo a 15 mil estudiantes, pero al periodo 2010-2011, la matrícula creció a más de 150 mil alumnos. En contraste los programas públicos en el mismo lapso de referencia, pasaron de 110 mil alumnos a poco más de 180 mil estudiantes, Universal (2012).

II.3 ¿Qué es un MOOC?

De acuerdo a Raposo (2014), MOOC es el acrónimo en inglés de, Massive Online Open Courses, en español cursos en línea masivos y abiertos. Como sus palabras nos indican, es un curso en línea que tiene la finalidad de difundir diversos contenidos, al que pueden acceder participantes que se encuentren en diferentes partes del mundo sin importar la distancia en la que se ubique, por su condición de masivo se indica que no hay un número límite de participantes que se pueden

inscribir, por lo que es totalmente abierto para cualquier persona que desee participar, el curso es accesible por medio de internet, digamos que esta es la única condicionante para poder tener acceso al curso.

Según Villegas (2014), los MOOC nacen en el año del 2008, ofertando el primer curso en línea llamado “Connectivism and Connective Knowledge”, por la University of Manitoba de Canadá, creado por George Siemens y Stephen Downes. El curso tuvo una duración de doce semanas, y una inscripción de 2300 estudiantes de todas partes del mundo, aunque en realidad no tuvo el éxito esperado, aunque ambos profesores continuaron creando más cursos de este tipo. Sin embargo, el término MOOC fue acuñado por Dave Cormier y Bryan Alexander. Uno de los primeros cursos MOOC que tuvo un impactante éxito fue el creado por el profesor Sebastian Thrun de Stanford University y Peter Norvig el director de investigación del gran emporio Google, “Introduction to Artificial Intelligence”; al cual se inscribieron aproximadamente 160,000 personas de todo el mundo. Gracias al rotundo éxito del curso, el profesor Sebastian Thru dejó la Universidad y fundó la ahora muy conocida plataforma Udacity.

Sin embargo, fue hasta el año 2012, en el mes de noviembre cuando el periódico The New York times publicó un artículo llamado “The Year of the MOOC” en donde se mencionaba que el 2012 había sido el año de los Massive Open Online Courses, gracias al revuelo que este término había adquirido tanto en los medios de comunicación como en el ámbito educativo, Villegas (2014).

De acuerdo a Meiss (2014), una de las características importantes a resaltar de los MOOC, es que estos cursos son de acceso gratuito, solo que hay algunos que te dan la opción de obtener un certificado al finalizar el curso, ya sea por medio de un examen final o simplemente por completar el curso de manera exitosa, y en ocasiones estos certificados tienen un costo, aunque no suele ser muy alto. Sin

embargo, algunas veces para obtener dicho certificado se requiere de mucha más dedicación y este no siempre tiene un valor curricular.

La duración de los MOOC, va de 3 a 12 semanas dependiendo de la temática y la complejidad de la misma y sugiere una atención de trabajo semanal del participante que puede ir desde 3 a 12 horas, por lo que es importante atender estas instrucciones antes de iniciar el curso, para poder combinar la realización del curso con las actividades cotidianas.

En cuanto a las temáticas que abordan los MOOC, la mayoría de estos ofrecen cursos con un enfoque intelectual o disciplinar, sin embargo, también hay un gran número de cursos cuyo objetivo es compartir cultura general o de entretenimiento, como el de: "Historia de las reglas del fútbol en Inglaterra y en Argentina" ofertado por la Universidad Austral de Argentina. Precisamente el MOOC que se está presentando en este proyecto: "Curso en línea: ¿Cómo pasó de ser un desierto a convertirse en una de las ciudades más visitadas del mundo?... Las Vegas, la capital del entretenimiento", tiene un enfoque cultural y turístico.

Dentro de los objetivos de los MOOC se encuentran:

-Que la información proporcionada en el curso tenga alcance a diferentes lugares del mundo.

-Que se construya una comunidad o red de conocimientos y experiencias entre tutores y participantes.

-Que haya un acceso masivo a los contenidos del curso, es decir, que está destinado a diferentes sectores de la población sin hacer distinciones o poner condicionantes para inscribirse.

-Que se promueva el aprendizaje autónomo y la creación de un conocimiento propio.

Algunos de estos cursos son ofertados por universidades prestigiosas como Yale, Standford, entre otras y se pueden buscar directamente en las páginas web de éstas, o también en sitios web que se encargan de promover y ofertar este tipo de cursos. Dentro de los sitios web que ofertan cursos MOOC, se encuentran los siguientes:

- Academic Earth
- Canvas Network
- Codecademy
- Coursera
- edX
- Khan Academy
- Lynda.com
- MexicoX
- MiríadaX
- Saylor.org.
- SkilledUp.
- Udacity
- Udemy

Definitivamente los MOOC han venido a revolucionar y facilitar los métodos de enseñanza, así como también la distribución y el acceso a los contenidos y a la información de relevancia, permitiendo con ello la planeación de actividades y la interacción con participantes de todo el mundo, contribuyendo a la compartición de experiencias y conocimientos. Por ello este proyecto, “Curso en línea: ¿Cómo pasó de ser un desierto a convertirse en una de las ciudades más visitadas del mundo?... Las Vegas, la capital del entretenimiento” se ha diseñado para que sea un Curso en Línea Masivo y Abierto.

II.4 Las plataformas virtuales educativas.

Las plataformas virtuales de aprendizaje o educativas, son software que nos sirven para la creación, el desarrollo y gestión de cursos en línea, con el objetivo de ser una herramienta facilitadora y de apoyo para las instituciones educativas, los docentes y los estudiantes que requieren interactuar en un ambiente virtual no presencial, con la finalidad de participar activamente en un proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los LMS (Learning Management Systems) son plataformas virtuales, que trabajan por medio de un software que permite la creación y gestión de contenidos, diseñados para un entorno o ambiente de aprendizaje en línea. Este tipo de plataformas educativas ofrecen diferentes opciones de comunicación y generan un ambiente de colaboración entre los distintos actores del proceso de enseñanza-aprendizaje, los cuales son indispensables para alcanzar los objetivos planteados, Castañeda & Pineda (2013).

Las plataformas virtuales también tienen la finalidad de apoyar el sistema presencial educativo, es decir, la clase que el alumno toma en el aula con el profesor, son reforzadas con un curso en línea que provea al estudiante más materiales didácticos que le sirvan para retomar las temáticas vistas en el salón de clases y fortalecer sus conocimientos. A la combinación de estos métodos de estudio se le conoce como aprendizaje semipresencial o, por sus siglas en inglés: Blended Learning o B-Learning y es precisamente la mezcla de formación académica presencial y virtual.

Las plataformas virtuales se pueden clasificar de acuerdo a su naturaleza, en tres tipos:

1.- Plataformas de software propio: Son aquellas plataformas que fueron exclusivamente diseñadas e implementadas para fines educativos y pedagógicos, dentro de una misma institución académica. Las cuales buscan dar respuesta a situaciones específicas propias de la institución y adaptarse al modelo educativo donde se desarrollan. Como ejemplos se pueden mencionar las siguientes: Ágora Virtual y Aula Virtual USAT.

2.- Plataformas comerciales: Son aquellas por las cuales la institución que desee adquirirla tiene que pagar un costo para comprar su licencia y así poder hacer uso de esta. Por la ineludible necesidad de estarse renovando constantemente, este tipo de plataformas tiende a generar continuas versiones, incorporando herramientas cada vez más especializadas y versátiles para de esta manera contribuir al logro de los objetivos de las instituciones. Como algunos ejemplos podemos mencionar a plataformas como: Edumate, FirtsClass, Virtual Profe, Authorware, Blackboard, entre otras.

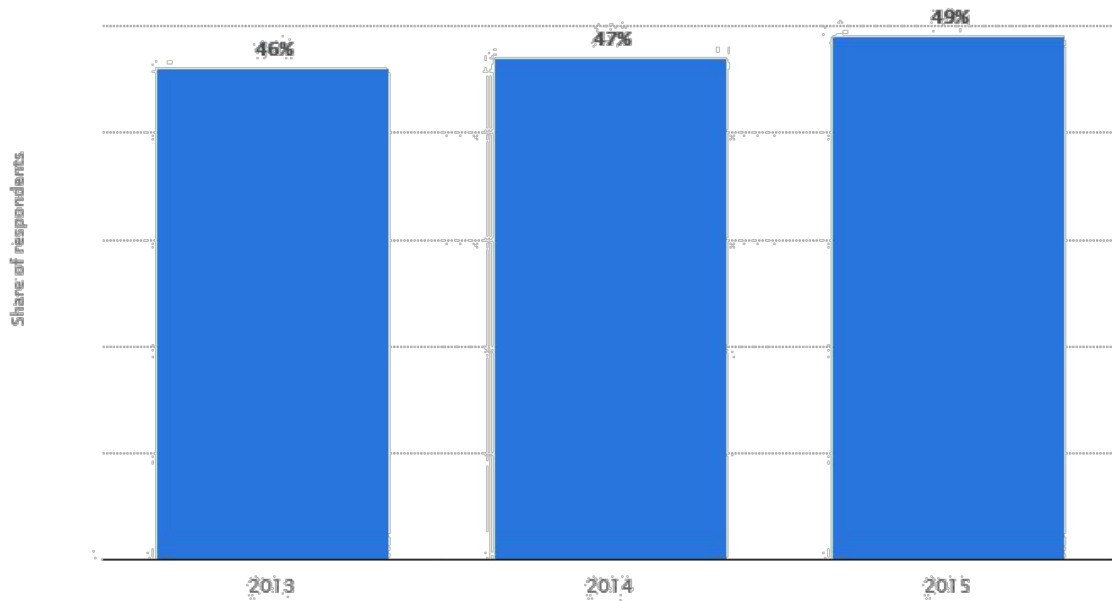
3.- Plataformas de software libre: Son plataformas que permiten como su nombre lo indica el acceso libre o gratuito, se distribuyen bajo la licencia GPL (Licencia Pública General). El código fuente está disponible y liberado para los usuarios de internet que deseen hacer uso de estas plataformas, otra de las ventajas que se pueden mencionar, es que incluso en la mayoría tampoco se paga por obtener las actualizaciones del software cuando así se requiera. Las siguientes plataformas son algunos ejemplos que podemos encontrar en la red, Dokeos, Sakai, Claroline,

Bazaar, Moodle (siendo esta una de las más populares, por el número de instituciones que a implementan y los 75 idiomas en los que está editada), etc.

Para el curso de este proyecto, “Curso en línea: ¿Cómo paso de ser un desierto a convertirse en una de las ciudades más visitadas del mundo?... Las Vegas la capital del entretenimiento”, se va a utilizar la plataforma de Blackboard pero en su versión gratuita, la cual es conocida como CourseSites y tiene casi las mismas opciones en su interfaz, por lo cual es la plataforma ideal para llevar a cabo este curso, ya que es un excelente recurso gratuito que permite la implementación de diferentes materiales multimedia.

Según el sitio web The Statistics portal (2018) basado en estadísticas y estudios de más de 22,500 fuentes, esta estadística presenta el porcentaje de estudiantes en todo el mundo que han tomado un curso en línea en el año pasado de 2013 a 2015. Durante el período de encuesta más reciente, el 49 por ciento de los estudiantes afirmaron haber tomado un curso en línea en los 12 meses anteriores.

Podemos apreciar como cada año ha ido incrementando el interés de los estudiantes en tomar un curso en línea, además no olvidemos que los MOOC están dirigidos no solo a estudiantes sino al público en general, sin que los estudios o grados académicos sean una limitante.



Fuente: Statista 2018

Según Perales (1992), el concepto de desarrollo Cognitivo o Cognoscitivo hace alusión a los cambios que se producen en el momento en el cual el conocimiento es adquirido por parte de los sujetos, derivado de su evaluación psicológica y fisiológica: Debido a que los cambios inherentes a dicho progreso tienen un efecto primordial durante el periodo que se comprende desde el nacimiento hasta la adolescencia, en el ámbito de la Psicología dedicado a su estudio, es el de la Psicología Genética, Evolutiva o del Desarrollo.

II.4.1 CourseSites de Blackboard características y ventajas.

Según EcuRed (2018), Blackboard es una compañía de software con sede en Washington, DC, EE. UU. Fundada en 1997, Blackboard se formó como firma consultora con un contrato con la organización sin fines de lucro IMS Global Learning Consortium. En 1998, Blackboard LLC se fusionó con CourseInfo LLC, una pequeña compañía proveedora de programas de administración de cursos originaria de la Universidad de Cornell. La nueva compañía se conoció como Blackboard Inc. La primera línea de productos de aprendizaje en línea (e-learning) fue llamada Blackboard Courseinfo, pero luego el nombre Courseinfo fue discontinuado en el 2000. Blackboard se convirtió en una compañía con acciones al público en junio de 2004. En octubre de 2005, Blackboard anunció planes de fusión con WebCT, una compañía rival de programas de aprendizaje en línea. La fusión se completó el 28 de febrero de 2006, la empresa resultante retuvo el nombre de Blackboard, dirigida por el Presidente y CEO de Blackboard, Michael Chasen

Blackboard es una plataforma educativa virtual en la que por medio de una serie de recursos tecnológicos se pueden crear, desarrollar y gestionar cursos en línea. En esta plataforma se pueden crear, compartir y distribuir contenidos en diferentes formatos de presentación como documentos de texto, audios, videos, presentaciones animadas, etc. El tutor designa a los alumnos tareas y actividades que deberán de desarrollar y a las cuales el docente dará seguimiento académico, las actividades no solo serán individuales también se deberán desarrollar de manera colaborativa, con la intención de que los alumnos tengan mayor interacción entre ellos y aprendan a trabajar en equipo. En esta plataforma también se pueden realizar evaluaciones en línea con tiempo límite.

Desde sus comienzos, el Blackboard Learning System fue diseñado para instituciones dedicadas a la enseñanza y el aprendizaje. La tecnología y los recursos Blackboard son el motor de los programas educativos híbridos, optimizados por Internet, en más de 2.000 instituciones académicas. Se trate de una universidad de investigación, 'college' comunitario, escuela secundaria o programa virtual de MBA, el Blackboard Learning System ofrece una solución comprobada para satisfacer las necesidades de la institución (Blackboard, 2017).

La plataforma de corsesites ofrece tutoriales totalmente gratuitos tanto para profesores como para alumnos y se pueden encontrar en este sitio: https://help.blackboard.com/Learn/Student/Watch_Videos

Dentro de las características de Blackboard se encuentran las siguientes:

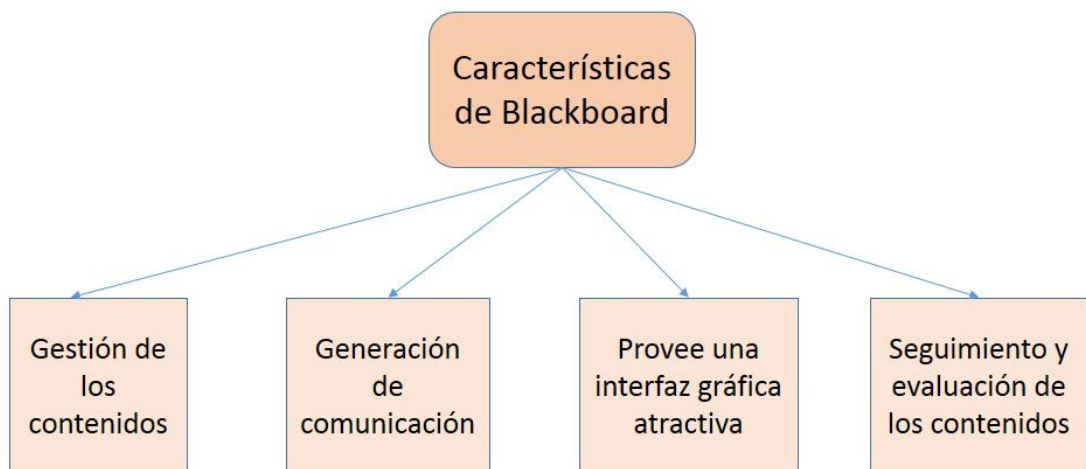


Figura 2. Características de Blackboard. Fuente Elaboración propia

-Gestión de los contenidos: Se pueden habilitar elementos que contengan diferente información ya sea del docente, del curso, etc., se pueden presentar diferentes materiales didácticos digitales, se pueden colocar accesos y vínculos entre los contenidos.

-Generación de comunicación: En la plataforma existen diferentes herramientas que permiten llevar a cabo una comunicación bidireccional entre el docente y los alumnos y multidireccional entre los estudiantes, a través de los foros de discusión, el correo electrónico, el chat, las videoconferencias, etc.

-Provee una interfaz gráfica atractiva: Este elemento es muy importante ya que permite al alumno desplazarse cómodamente y de manera asertiva entre los elementos de la plataforma, permitiendo así la inserción de diferentes herramientas multimedia, como: gráficos, audio, video, texto, animaciones, etc.

-Seguimiento y evaluación de los contenidos: La plataforma les ofrece a los docentes diversas herramientas para dar retroalimentación y seguimiento académico constante. Blackboard también permite llevar a cabo evaluaciones para medir el desempeño.

Blackboard es la plataforma que se ha elegido para este proyecto porque como ya se mencionó, tiene una versión gratuita llamada CourSesites. Ya que, a pesar de ser una plataforma de tipo comercial, esta versión que se oferta, permite que los participantes aprovechen toda esta tecnología y puedan navegar por una de las interfaces más innovadoras que existen.

Según Martín (2018), CourSesites es una potente iniciativa de Blackboard dirigida a profesores y educadores para facilitar la creación de cursos online. Pero no se trata de un LMS simple en el que publicar contenido, es mucho más que eso. Está basado en la versión 9.1 de Blackboard Learn y Blackboard Collaborate, la combinación de ambas supone disponer de un LMS y una herramienta de clases virtuales similar a Adobe Connect dotada de video, audio y compartición de aplicaciones. ¿El precio? gratis. La única limitación es 5 cursos como máximo por profesor y 500 MB máximo de almacenamiento por cuenta. Además, permite la exportación de cursos desde CourSesites a otra instalación de Blackboard. Otra de las ventajas que incluye CourSesites es que, aunque la herramienta es muy intuitiva para los que estamos familiarizados con estas aplicaciones, ha preparado una batería de video-tutoriales que permiten a cualquiera manejarla en muy poco tiempo.

II.5 La ciudad de Las Vegas.

Delgado, (2003), citado por Bejarano, (2012) señala que: los estudios de turismo, en especial aquellos desarrollados desde la geografía, han puesto énfasis en la espacialidad física del fenómeno, entendiendo que los llamados “espacios turísticos” son básicamente una especie de contenedores inmóviles e inmutables en los cuales se sitúan una serie de objetos que son fuente de atracción o atraktividad turística. En otras palabras, estos estudios ponen todo su interés en el contenido del espacio, en los fenómenos localizados en un contenedor con existencia propia e independiente.

II.5.1 Ubicación geográfica.

La ciudad de Las Vegas se encuentra ubicada en el sur del estado de Nevada en el suroeste de Estados Unidos de América. Se levanta en el majestuoso desierto de Mojave, en un área rodeada de montañas, a una altitud de 609 metros sobre el nivel del mar. Es la ciudad más grande de Nevada; el cual limita al noroeste con el estado de Oregón, al noreste con Idaho, al este con Utah, al sureste con Arizona y al suroeste y oeste con California. Las Vegas cuenta con una superficie de 352 kilómetros cuadrados. Nevada es el tercer estado con mayor actividad sísmica luego de Alaska y California.



Fuente: www.losmejoresdestinos.com

II.5.2 Clima.

Por encontrarse ubicada en un desierto, el clima en la ciudad de Las Vegas es extremadamente caluroso sobre todo en verano con temperaturas que rondan entre los 28 y 35 grados centígrados, sin embargo, los meses más calurosos son julio, agosto y septiembre donde se pueden llegar a tener temperaturas máximas de hasta 45 grados.

La temporada de invierno se puede disfrutar más intensamente en los meses de diciembre, enero y febrero, y así como el calor es intenso en verano, el frío también lo es en invierno, donde las temperaturas oscilan entre 15 y -5 grados centígrados. Incluso llega a nevar en el Monte Charleston, que se encuentra a 56 kilómetros al oeste de Las Vegas.

Por lo que las temperaturas más agradables se encuentran en los meses de abril, mayo, septiembre y octubre, que son los meses recomendables para quienes deseen visitar Las Vegas y puedan hacerlo sin sufrir el calor asfixiante o el frío congelante.

II.5.3 Crecimiento poblacional.

De acuerdo al “Censo 2010; Departamento de Planificación Integral del Condado de Clark; Centro de Negocios e Investigación Económica de UNLV; RCG Ciencias económicas (noviembre de 2013). En 1950 había una población en

Las Vegas de 24,600 habitantes, para el año 2000 ya eran 484,500 habitantes, 10 años más tarde para el 2010, eran 583,800 pobladores para el 2017 se tenía un estimado poblacional de; 641,100 habitantes y proyectaron que para el 2020 habría una población de 658,000 habitantes.

II.5.4 Historia.

El nombre del estado de Nevada fue dado por españoles que fueron los primeros exploradores de la zona y le dieron este nombre debido a que en temporada de invierno la nieve cubría los montes.

Las Vegas es la ciudad más grande del estado de Nevada, en el país de Estados Unidos de América. Curiosamente debe su nombre a un personaje mexicano-español de nombre Antonio Armijo, que era un explorador y se dedicaba al comercio, quien, en el año 1829 en su búsqueda de rutas nuevas entre Santa Fe, Nuevo México y Los Ángeles, California; se encontró en la parte baja del valle de Las Vegas con manantiales y grandes áreas verdes en medio de un imponente desierto, lo cual dio su origen al nombre de Las Vegas- Los Prados (The meadows) Land & Land (2004)

Como mencionan Land & Land (2004), la zona estaba habitada escasamente por los indios Paiutes, posteriormente los primeros estadounidenses en asentarse fueron los mormones en el año de 1855, fecha en la que esta zona dejó de pertenecer a México y pasó a formar parte de Estados Unidos. En 1864, el ejército construyó el Fuerte Baker y esto dio un importante impulso para atraer más pobladores al lugar. En 1900 los manantiales fueron encauzados hacia la ciudad proveyendo así una fuente de agua corriente, a su vez se convirtió también en una

parada para los trenes que transitaban entre Los Ángeles California y Alburquerque Nuevo México, lo cual genero un crecimiento poblacional considerable.

Sin embargo, la ciudad de Las Vegas fue fundada hasta el 15 de mayo de 1905. En este mismo año se construyó también la segunda calle más famosa de Las Vegas, Fremont Street, la cual fue nombrada así en honor al explorador John Charles Fremont, el cual estaba a cargo de un grupo de exploradores del cuerpo de ingenieros del ejército estadounidense y visito el valle de Las Vegas el 3 de mayo de 1844.

Nevada es conocido como “The silver state”, en español, el estado de plata ya que durante en 1870 se encontraron grandes minas de plata, aunque también se encontró oro, petróleo y por supuesto arena.

En 1931, el juego es legalizado con la idea de atraer prosperidad, ya que a pesar de los trabajos creados por la presa Hoover, la depresión golpeó al Condado de Clark. Así que, en 1931, la legislatura estatal, buscando formas de traer más dinero, autorizó los juegos mesa y máquinas tragamonedas. El juego había florecido en los primeros años de Nevada, pero una ola de sentimiento de la reforma llevó a una prohibición de los juegos de azar en 1911. Así que después de diferentes protestas, los juegos de cartas de 1915 se volvieron a legalizar. En 1931 para los clubes era fácil incluir juegos de azar como parte de su entretenimiento. La primera licencia de juego emitida en la ciudad fue para Mayme Stocker y J.H. Morgan, dueños del famoso club del norte. La carretera 91 se llamaría The Strip hasta finales de los años treinta. El Club Pair-A-Dice empezó a operar desde 1930, pero su competidor Red Rooster, obtuvo la primero la licencia para el Par O Dice, el cual más tarde fue incorporado en el Hotel Last Frontier, que fue construido por Frank y Angelina Detra. Los Detra operaban el lugar como un club privado con juegos ilegales y licor. Tenían todo en su lugar cuando la prohibición termino en

1933 y dieron la bienvenida a las corrientes crecientes de visitantes del sur de California, University of Nevada Las Vegas (2009).

La legalización de las apuestas y el juego se dio en el año de 1931; diez años más tarde, en 1941 se inició la construcción de los hoteles, los primeros fueron “La última frontera” y “El Rancho Las Vegas”; de ahí en adelante se dice que el desarrollo de la ciudad se dio gracias a la inversión de diferentes mafiosos, un claro ejemplo es el Hotel Flamingo que actualmente se encuentra en funcionamiento, fue mandado construir por el gánster Benjamín “Bugsy” Siegel y costó más de seis millones de dólares, la inauguración del casino fue en año nuevo pero este aún no se encontraba en condiciones ya que no estaba totalmente terminado, por lo que esa noche desastrosa y ocasiono pérdidas por más de 350,000 dólares. Bugsy fue asesinado por la mafia a los tres meses.

La construcción de hoteles vino acompañada también de actividades de entretenimiento, principalmente musicales, grandes cantantes y artistas como Frank Sinatra, Marilyn Monroe, Elvis Presley, Dean Martin, Tom Jones, entre otros, se encargaban de amenizar las noches de los visitantes de Las Vegas.

La oferta hotelera fue creciendo hacía la más famosa calle de Las Vegas que es el Strip, siguieron hoteles como el Desert Inn, que en la actualidad es el lujoso Wynn, el hotel Sands que en el año de 1999 se convirtió en The Venetian, el Hotel Mandalay Bay que anteriormente era La Hacienda, The Mirage que abrió sus puertas en 1989. Esto desencadenó una baja del turismo en la zona centro, el downtown, la calle Fremont donde se encuentran también famosos hoteles y casinos como: El Dorado Club, Golden Nugget, Flamingo's Horseshoe, Golden Gate hotel, etc.

II.5.5 Atractivos culturales.

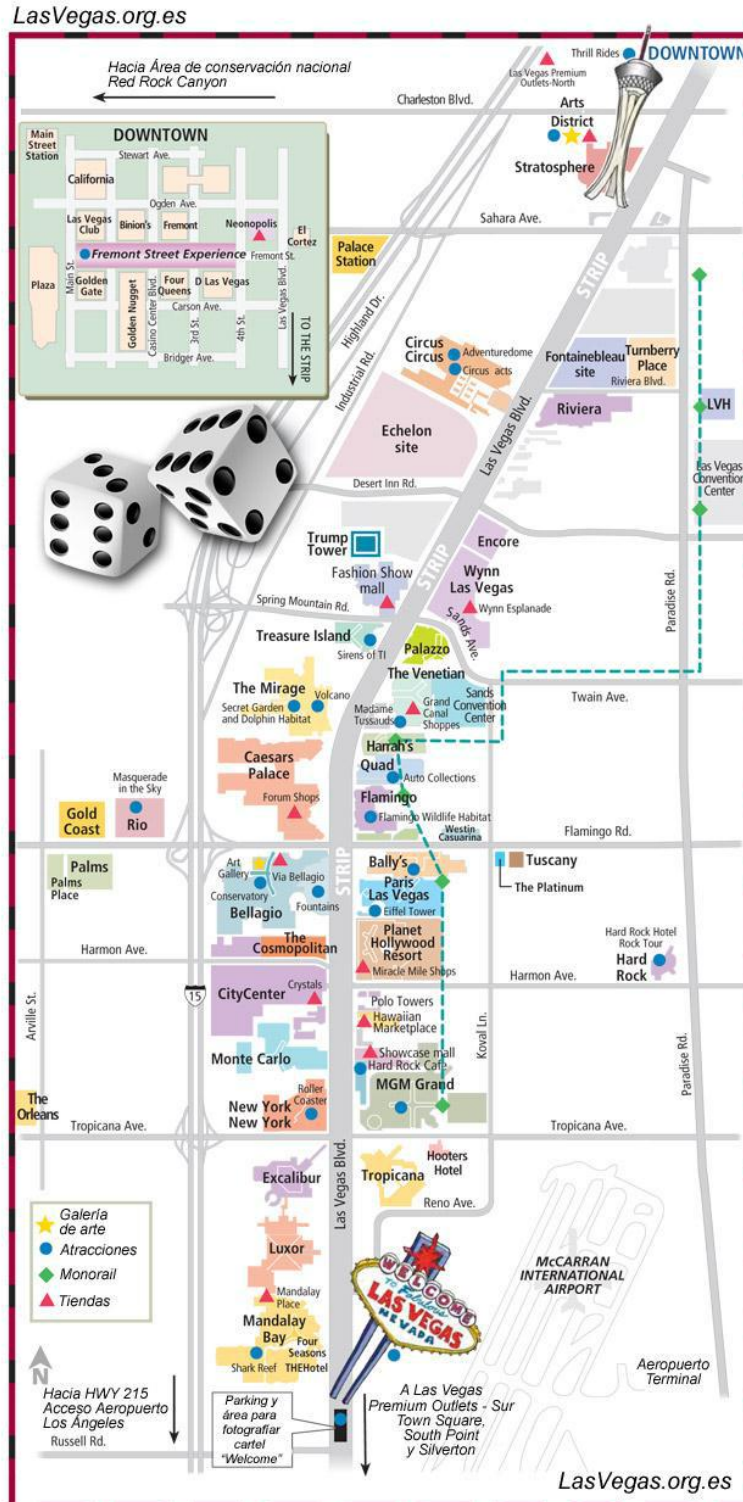
-The Strip (La Franja): Es una franja de aproximadamente 6.4 kilómetros de largo y es la calle más famosa de la ciudad de Las Vegas, debido a que en esta se encuentran la mayor parte de sus atracciones escénicas y culturales.

En esta avenida se ubican sus principales hoteles y casinos temáticos los cuales te invitan irónicamente a trasladar tu imaginación a lugares del mundo, como el caso del Luxor que evoca al antiguo Egipto y lleva el nombre de dicha ciudad (antigua Tebas); o el Hotel Paris en el que podrás apreciar una réplica a escala de la Torre Eiffel, así como también El Arco del Triunfo a una escala de dos tercios; o bien The Venetian Resort Hotel and Casino, el cual se ubica donde anteriormente se erigía el hotel Sands, y ahora representa la ciudad de Venecia (Italia), donde puedes dar un paseo en góndola donde puedes disfrutar del canto del “gondolieri” que conduce.

De acuerdo a los datos de Las Vegas Convention and Visitors Authority (2018), Las Vegas recibió en el año 2017 a 42,208,200 visitantes, una cifra ligeramente por debajo del 2016, año donde se batió el récord de turistas con un número de 42,936,100 visitantes. Por lo que es una de las ciudades más fotografiadas a nivel mundial.

Según worldatlas.com (2018), 14 de los 25 hoteles más grandes del mundo se encuentran ubicados en la increíble ciudad de Las Vegas, estos son: The Venetian/Palazzo, MGM Grand Las Vegas, City Center (Aria Resort & Casino),

Wynn Las Vegas, Mandalay Bay, Luxor Las Vegas, Excalibur Hotel and Casino, Caesars Palace, Bellagio Las Vegas, Circus Circus Las Vegas, Flamingo Las Vegas, The Mirage, Monte Carlo Resort and Casino and Cosmopolitan of Las Vegas,



-High Roller (Rueda alta): Según Caesars Entertainment (2018), esta es la rueda de observación más alta del mundo. Elevándose a una altura de 167.64 metros, sobre el centro del Strip de Las Vegas. El High Roller opaca tanto al London Eye en Londres, como al Singapore Flyer en Singapur; con impresionantes vistas de 360 grados del Valle de Las Vegas y del Strip. La rueda tarda 30 minutos en completar la vuelta y cuenta con 28 espaciosa cápsulas para acomodar a los turistas, ya sea que estos disfruten de una cápsula estándar o una que ofrezca servicio de barra libre durante el recorrido. La High Roller ofrece vistas impresionantes, sobre todo en la noche, donde puedes apreciar las luces de todos los hoteles y casinos, definitivamente es un giro inolvidable para las vacaciones en Las Vegas.



Fuente: FineArtAmerica.com

-Hoover Dam (Presa Hoover): De acuerdo a usatourist.com (2016), la Presa Hoover se encuentra a 48.29 km. Al sudeste de Las Vegas, sobre la autopista 93 y toma poco menos de una hora trasladarse del centro de Las Vegas a la Presa. Una vez que pase la Ciudad de Boulder, en camino hacia la Presa Hoover, verá las enormes

torres de acero para la transmisión de electricidad que transportan energía hidroeléctrica desde la represa hacia Las Vegas, Los Ángeles y muchas otras ciudades del sudoeste. Llegará a un punto de observación panorámica con vistas del Lago Mead. Finalmente, empezará a descender hacia el Cañón Black por una empinada ruta que le brinda increíbles vistas. La Presa abarca el río Colorado en el Cañón Black, es una hendidura profunda y angosta que se encuentra en el límite de los estados de Nevada y Arizona. En un principio se llamaba Presa Boulder debido a la cercanía con la ciudad del mismo nombre, la cual fue fundada con el propósito de alojar a quienes trabajaban en la construcción de esta impresionante maravilla de la ingeniería. La Presa Hoover es una de las más grandes del mundo. Mide 726 pies de alto (232 m.) y 1244 pies de largo (379 m.). Tiene la reserva de agua más grande de los EE.UU., el Lago Mead. Definitivamente es uno de los lugares que se tienen que visitar.



Fuente: Autoría propia.

-Stratosphere Tower (Torre Estratosfera): Según Golden Entertainment (2018), año tras año la Torre del hotel y casino Estratosfera ha sido votada por los lectores de Las Vegas Review-journal como el mejor lugar para ver la ciudad de Las Vegas desde un punto alto. La torre tiene una altura de 350.12 metros, por ello es considerada la torre de observación más alta de Estados Unidos. Es una de las atracciones más emocionantes de Las Vegas ya que cuenta con una vista de 360 grados donde se puede apreciar en todo su esplendor el Strip y el Valle de Las Vegas desde áreas en el interior y al aire libre. También puede degustar diferentes platillos culinarios, así como cócteles y para los amantes de la adrenalina, puede probar alguno de los 3 juegos mecánicos que se encuentran en el exterior del punto más alto de la torre. O bien puedes realizar un descenso del SkyJump que, según el Libro Guinness de los Récords Mundiales, es el el descenso desacelerado comercial más alto del mundo. El SkyJump es un salto al aire libre desde 252.67 metros de altura, en el descenso se alcanza una velocidad de hasta 64.37 kilómetros.



Fuente: Flickr.com

-Fremont Street (Calle Fremont): Según Fremont Street Experience (2018), el día 15 de mayo de 1905, hubo una subasta de ferrocarriles realizada cerca de lo que ahora es Fremont Street y Main Street, esto dio la pauta para la creación del municipio de Las Vegas y despuntó el desarrollo de esta ciudad, esta calle es la segunda más visitada en Las Vegas después del Strip. Aquí se encuentra la pantalla más grande del mundo, con más de 12 millones de luces en el techo de Viva Vision y 550,000 vatios de sonido de calidad de concierto que sale de los altavoces que se encuentran a lo largo del domo y producen una increíble variedad de imágenes llamativas y música emocionante. Los espectáculos del domo aparecen todas las noches al atardecer y son gratuitos y abiertos al público. La gigantesca pantalla LED se eleva 90 pies sobre la calle peatonal Fremont rodeada de exclusivos quioscos que venden souvenirs principalmente. Diez casinos legendarios distribuidos en la Fremont Street Experience con más de 60 restaurantes y miles de máquinas tragamonedas. Conciertos gratuitos, eventos especiales y artistas urbanos, entretienen a los casi 17 millones de visitantes que vienen a visitar esta famosa calle.

Según DeSilva (2015), El Hotel Nevada abrió sus puertas con el primer casino en el año de 1906 cuando todavía no existían Clark County, el Hotel Nevada apertura con un casino llamó a Sal Sagev (Las Vegas al revés). El hotel fue rebautizado como el Sal Segav en 1931, cuando se legalizó de nuevo el juego en Nevada, el Review-Journal informó en 2012. Este hotel y casino en 1955 se convierte en lo que es ahora el Golden Gate. Un hotel del mismo nombre abrió en 1929 en Ely como el edificio más alto en el estado, en ese momento en seis pisos. Una figura muy representativa es "Vegas Vick", ese es el nombre no oficial del vaquero de neón de 12.19 metros en Fremont Street, ha estado allí por más de 60 años. Fue instalado con el Pioneer Club, que ya no funciona como casino.



Fuente: Autoría propia.

-The Linq Promenade: Como menciona The Official Vegas Travel Site (2018), es una plaza de 60,960 metros cuadrados que se encuentra en el corazón del Strip de Las Vegas, al aire libre. Cuenta con 40 tiendas y restaurantes donde se pueden realizar compras, comer, disfrutar de diferentes espectáculos. Su punto de referencia es la High Roller que se encuentra al final del pasillo de la plaza y engalana la vista con sus luces de colores que cambian constantemente. En esa plaza se ubica el Brooklyn Bowl que es un lugar que ofrece conciertos, con capacidad de poco más de 2000 personas, cuenta con un restaurante, 32 pistas de bolos, un área para ver deportes durante el día, actuaciones nocturnas y una discoteca. Definitivamente un lugar que los turistas no pueden dejar de visitar y que por su ubicación es muy fácil acceder a el.



Fuente: Booking.com

-Eiffel Tower (Torre Eiffel), como menciona Caesars Entertainment (2018), La torre es una réplica a escala del mundialmente famoso monumento de París. Esta torre se ha vuelto un icono de la ciudad de Las Vegas, con una altura de 46 pisos, equivalentes a 165 metros. Cuenta con una plataforma de observación que ofrece una vista de 360 grados del strip de la ciudad. La torre es un lugar muy especial para la celebración de bodas sobre todo en las noches. En el piso número 11 se encuentra el restaurante donde podrá degustar de exquisitos platillos de la cocina francesa.

Por su ubicación, es también un lugar perfecto para disfrutar del majestuoso espectáculo de las fuentes danzantes del Bellagio, ya que se encuentra justo frente a dicho hotel.



Fuente: Autoría propia.

-Bellagio Conservatory & Botanical Gardens, (Conservatorio y Jardines Botánicos del Bellagio), de acuerdo a MGM Resorts International (2018), cada temporada del año los enormemente talentosos horticultores y diseñadores del Bellagio

transforman este hermoso jardín de hermosas flores naturales de 4,267.2 metros cuadrados en un perfecto escaparate para los visitantes, lleno de flores de los colores representativos de acuerdo a las diferentes temporadas, combinándolo con una exhibición espacial para el año nuevo chino. Cuando se cambia de estación el 90% de los árboles, flores y plantas del jardín se reciclan para reafirmar aún más el compromiso de la compañía con la tierra.

Del otro lado del vestíbulo, justo en la recepción se encuentra el bello conservatorio, se puede apreciar el techo de cristal a 15.24 metros de altura. Tanto el marco del techo como las vigas son de metal verde esculpido de cobre oxidado llamado cardenillo en diferentes formas florales. El staff de mantenimiento está conformado por 120 personas, encargadas de mantener los jardines de todo el hotel; dicho personal tiene la capacidad de crear diseños estacionales, seleccionar las flores, las plantas y los árboles adecuados y hasta agregar o eliminar ciertas características del agua con la finalidad de mejorar los efectos estacionales.



Fuente: Autoría propia.

-Welcome to fabulous Las Vegas sign (Letrero de bienvenido a Las Vegas): De acuerdo a The Official Vegas Travel Site (2018), si no has visitado este letrero no puedes decir que has estado en Las Vegas. El letrero fue creado en 1959, tiene una altura de 7.6 metros y con el paso de los años ha sido movido hacia el sur del Strip, es una atracción totalmente gratuita. anteriormente no contaba con un lugar para estacionar los vehículos por lo que la gente tenía que esquivar el tráfico para poder tomarse la foto en el famoso letrero, así que en el 2008 se construyó un pequeño estacionamiento en medio del boulevard Las Vegas para que la gente pudiera bajarse y tomarse la foto con toda tranquilidad, aunque normalmente siempre hay que formarse y hacer fila en espera de poder tomar la tan emblemática fotografía.

El diseño fue realizado por Betty Willis y Ted Rogich y el letrero, construido por la compañía Western Neon. Actualmente es propiedad de Young Sign Company y es arrendado por el Condado de Clark y el diseño es de dominio público.



Fuente: Autoría propia.

-MGM Grand Arena (Gran Plaza del MGM): De acuerdo a MGM Resorts International (2018), fue inaugurada hace 22 años, diseñada por el arquitecto local Veldon Simpson, quien también estuvo a cargo de los hoteles Luxor y Excalibur. Esta plaza ofrece el lugar perfecto para realizar todo tipo de eventos desde conciertos musicales donde se han presentado reconocidos artistas como: Madonna, Lady Gaga, Katy Perry, Elton John entre otros; eventos culturales; eventos deportivos y ha sido el escenario de famosas peleas de box presentado a célebres pugilistas como: Manny Pacquiao, Julio Cesar Chávez, Floyd Mayweather, Mike Tyson, Saúl “Canelo” Álvarez, entre otros. La arena cuenta con 16,800 asientos, sin lugar a dudas un excelente lugar para eventos.



Fuente: Autoría propia.

-Ethel M. Chocolate Factory and Botanical Cactus Garden (Fábrica de chocolates Ethel M. Y jardín botánico de cactus), de acuerdo a Mars Inc (2018), el nombre de esta empresa debe su nombre a la madre de Forrest Mars dueño de la fábrica, que abrió sus puertas en el año de 1981. Se encuentra a 15 minutos del Strip de Las Vegas, aquí se puede dar un paseo por algunos lugares de la fábrica y así poder

ver la elaboración de los chocolates. En la parte exterior cuenta con un jardín botánico de cactáceas que en el mes de diciembre se decora e ilumina con motivos navideños, haciendo que muchas personas lo visiten por la noche.



Fuente: Autoría propia

II.5.6 Espectáculos y Shows.

Las Vegas se caracteriza por ser una ciudad que ofrece a sus visitantes múltiples opciones de diversión y entretenimiento, por ello cuenta con diversos espectáculos y shows para gustos de diferente índole y varios de ellos son de carácter gratuito, pero no por ello carecen de calidad escénica, visual, tecnológica, auditiva, que sin duda llenaran todos los sentidos de aquellos que los disfruten.

III.5.6.1 Espectáculos gratuitos.

- Mirage volcano (Volcán del Mirage): De acuerdo a The Official Vegas Travel Site (2018), el volcán del Mirage se inauguró en el año 1989 y se encuentra en el jardín exterior con vista al Strip, logrando un espectáculo coreográfico donde combina el fuego con la música. En 1996 se incluyeron efectos con agua, iluminación y nuevos sonidos. Posteriormente se le realizó una renovación que tuvo un costo de 25 millones de dólares. Se reestreno el 8 de diciembre del 2008. La compañía WET, responsable del proyecto de “The Fountains of Bellagio” lideró el equipo de diseño del volcán. El volcán dispara bolas de fuego y los espectadores pueden sentir el calor de las llamas, las grabaciones del sonido del volcán proceden de erupciones reales y los efectos especiales permiten que la audiencia sienta los estruendos de las explosiones. Otro punto a destacar es la música hipnótica del espectáculo ya que fue creada por el legendario baterista de Grateful Dead Mickey Hart y el compositor de música indio Zakir Hussain; ambos estudiaron leyendas, mitos, e historias sobre los volcanes y como resultados integraron componentes de todo el mundo en esta obra musical llena de cantos, percusiones y otros elementos tribales, que hacen del volcán una excelente atracción turística.



Fuente: Civitatis

-Fountains of Bellagio (Fuentes del Bellagio): Como menciona MGM Resorts International (2018), las fuentes se ubican en el hotel que lleva el mismo nombre, engalanando el corazón del Strip. Es uno de los espectáculos más admirados y fotografiados por los turistas que visitan Las Vegas y lo fabuloso es que es totalmente gratuito. Es un show donde se combinan el agua, la luz y el sonido a través de fuentes danzantes que cuidadosamente se entrelazan, llevando a cabo complejas coreografías que se extienden en 304 metros de superficie y se elevan hasta 140 metros de altura. La gama musical va desde música clásica, opera, canciones de Broadway y música pop, que suman poco más de 30 canciones. El espectáculo se presenta cada 30 min a partir de las 3:00 p.m.



Fuente: Autoría propia.

-Silverton Aquarium (Acuario Silverton), es un espectáculo acuático totalmente gratuito que se puede disfrutar en el hotel y casino Silverton. El acuario contiene más de 117,000 galones de agua, el equivalente a 442,893.17 litros; y es hogar de más de 4000 peces tropicales. El espectáculo consta también de hermosas nadadoras que representan sirenas en vivo nadando e interactuando con los peces

y los espectadores. Durante años las sirenas han aparecido en diferentes medios de comunicación e incluso han apoyado a “Project Mermaids” y con “Save our Beach Foundation” organizaciones sin fines de lucro que ayudan a concientizar acerca del cuidado a las playas. El hotel Silverton también cuenta con acuarios de aguas dulces ubicados en la tienda de Bass Pro. Uno de esos acuarios contiene 18000 galones de agua y también simula las formaciones rocosas del Red Rock Canyon. Estos acuarios tienen especies como trucha, carpa, bagre, róbalo, mojarras azules, esturión; y también hay patos y tortugas. Es sin duda un espectáculo para el disfrute de toda la familia, SilvertonCasino.com (2018).



Fuente: SilvertonCasino

-Mystic Falls Park (Parque místico de las cascadas): De acuerdo a Boyd Gaming Corporation (2016), Ubicado en el hotel y casino Sams's Town a 15 minutos del Strip. Considerado dentro de los mejores espectáculos gratuitos, es un parque artificial en el centro del hotel, ambientado con animales animatrónicos que emiten sonidos reales; y una cascada en la que se presenta el “Sunset Stampede Laser Light and wáter”, un espectáculo de luz, laser y sonido.



Fuente: Boyd Gaming Corporation

-Fremont Street Experience (Experiencia en la Calle Fremont): Como menciona Fremont Street Las Vegas (2018), en esta importante calle peatonal se puede disfrutar del talento de personas locales que muestran sus habilidades como: contorsiones, canto, baile, manualidades etc. y solo esperan una propina del público. También podrás gozar de los conciertos principalmente de rock. Y la más reciente atracción, el domo “Viva Vision”, espectáculo de luces, videos y sonido proyectados en la pantalla más grande del mundo.



Fuente: Autoría propia

-Marjorie Barrick Museum of Art (Museo de Arte Marjorie Barrick): De acuerdo a UNLV (2018), Museo de arte del sur de Nevada, perteneciente a la Universidad de Las Vegas, fundado en 1967, presenta exhibición de bellas artes, obras contemporáneas, artefactos culturales de los indios Paiute que fueron los primeros pobladores del estado, cerámicas de diferentes culturas de Mesoamérica. Cuenta también con espacios para exhibiciones, auditorios para conferencias, etc.



Fuente: UNLV

-Wildlife Habitat at the Flamingo (Hábitat de vida silvestre en el Flamingo): De acuerdo a Caesars Entertainment (2018), es un hábitat que se extiende en 6 hectáreas del hotel Flamingo, lleno de aves exóticas, peces, tortugas, sin embargo, lo más destacado es la isla habitada por hermosos flamencos rosados, en un ambiente rodeado de cascadas y diferentes plantas y árboles tropicales, sin duda un espectáculo que no te puedes perder.



Fuente: Caesars Entertainment

III.5.6.2 Espectáculos que tienen un costo.

-Cirque Du Soleil (Circo del Sol): Este famoso circo de origen canadiense lleva a cabo 7 espectáculos que presenta en diferentes hoteles ubicados en el Strip de Las Vegas, los cuales son:

1. “O”, de acuerdo al Cirque Du Soleil (2017), esta función se presenta en el hotel Bellagio, su nombre se deriva de la pronunciación “eau” que en francés

significa agua. Es un show acuático de surrealismo y romance teatral. Este espectáculo está inspirado en la concepción de infinitud y la perfección del agua. Todo esto engalanado con acróbatas, nadadores y clavadistas sincronizados de primer nivel que en conjunto dan como resultado una experiencia inolvidable para todos los espectadores.

2. “KA”, según Cirque Du Soleil (2017), este show se lleva a cabo en el hotel MGM y es una representación de un combate de artes marciales sobre un escenario que gira 360 grados, dicho combate que tiene por objetivo conquistar y vencer las dimensiones de la tierra, con acróbatas que desafían la ruleta de la muerte poniendo a prueba la valentía de los verdaderos guerreros. Definitivamente un espectáculo lleno de adrenalina.

3. “Mystère”, como menciona Cirque Du Soleil (2017), es un espectáculo que rinde tributo a la belleza y habilidades del cuerpo humano, que se define como gracioso, atlético, capaz de realizar hazañas que desafían la visión del mundo. Un show colorido, lleno de música y bromas, donde abundan múltiples y locas acrobacias y es ahí donde la fuerza y la resistencia del cuerpo se ponen a prueba. Un espectáculo que sin duda rinde también tributo a la vida misma, este es presentado en el hotel Treasure Island.

4. “Zumanity”, de acuerdo al Cirque Du Soleil (2017), Zumanity es presentado en el hotel y casino New York New York y es el espectáculo de fantasía más importante de Las Vegas; con un toque de sensualidad, seducción, erotismo, estilo cabaret, que te lleva a un viaje voyerista de pasiones ocultas a través de un espectáculo lleno de acrobacias y coreografías provocativas que exhiben las proezas audaces de la condición física y la fortaleza de los estupendos contorsionistas que realizan el show.

5. “Michael Jackson ONE, según Cirque Du Soleil (2017), Un show presentado en honor al fallecido Rey del Pop, aclamado por los Rolling Stone como una “exhibición virtual de escenas increíbles”. Es un espectáculo musical de los grandes éxitos de Michael Jackson con un sonido envolvente gracias al equipo de última generación que es utilizado; toda una fusión de acrobacias electrizantes, efectos visuales y coreografías que reflejan el talento del Rey del Pop. El show puede ser apreciado en el Hotel Mandalay Bay.

6. “The Beatles Love”, como menciona Cirque Du Soleil (2017), esta función se presenta en el hotel Mirage, es un espectáculo alegre y colorido lleno de energía, realizado por un elenco internacional compuesto por 60 artistas en escena, los cuales llevan a cabo acrobacias aéreas y danza urbana, todo esto en una atmosfera envolvente inspirada en la poesía de las letras de las canciones del famoso grupo de los Beatles.

7. “Criss Angel Mindfreak live”, según Cirque Du Soleil (2017), esta función se presenta en el hotel Luxor y es un espectáculo de magia y está a cargo de uno de los magos más impresionantes del siglo, Criss Angel, realizando actos de ilusión totalmente revolucionarios. Los espectadores pueden disfrutar de un pre-show 30 minutos antes del espectáculo de magia.

-Blue Man Group, según Showtickets.com (2018), es un divertido y creativo espectáculo en un envolvente ambiente de fiesta, con música interactiva, lleno de arte y tecnología y energía. Un escenario que se ilumina con luces parpadeantes y colores vivos, ritmos retumbantes, música electrizante, deslumbrantes efectos visuales, energéticas actuaciones teatrales; lleno de interacciones divertidas e inesperadas con el público. Este espectáculo se puede disfrutar en el teatro del hotel Luxor.

-David Copperfield, según MGM Resorts International (2018), este legendario ilusionista ha sido reconocido por el público y los críticos como “el más grande de nuestro tiempo”. En su espectáculo se le puede ver levitar, volar, aparecer coches en el escenario, teletransporta personas del público y muchas ilusiones más, todas ellas increíbles, y podrán ser disfrutadas en el hotel MGM.

-Human Nature, de acuerdo a BestofVegas.com (2018), este espectáculo que se presenta en el hotel The Venetian, representado por un cuarteto australiano que deleita al público con sus armonías suaves y dinámicas, combinando sonidos modernos con una mezcla de clásicos de Motown (discografía estadounidense, dedicada a la música de los afroamericanos), doo-wop (una especie de sonido onomatopéyico), soul (combinación de góspel y blues) y hacen de este un show muy armonioso.

-X Burlesque, según Caesars Entertainment (2018), es sensual, provocativo, atrevido y brillante; un escenario lleno de vibrantes y burbujeantes fantasías adultas orquestado por un grupo de hermosas bailarinas de estilo burlesque, que interactúan juguetonamente con el público. Uno de los espectáculos de topless más popular de Las Vegas desde hace más de una década, que se puede disfrutar en el hotel y casino Flamingo.

-Absinthe, es un espectáculo presentado en el hotel Caesars Palace, basado en una comedia sexy, divertida, con un toque circense, dirigida a público adulto, ya que en él se muestran desde chistes blancos a chicas en topless que hacen sensuales presentaciones. Una de las singularidades de este show es que los artistas se encuentran muy cercanos al público por lo que pueden disfrutar y apreciar mucho mejor las actuaciones tanto de las bailarinas como de los acróbatas VegasMaster (2018).

-Penn & Teller, es un espectáculo que está a cargo de una peculiar y astuta pareja de magos y comediantes que ha sido reconocida por sus excelentes trucos de magia y también porque han revelado algunos de sus secretos para llevar a cabo sus trucos. Mientras el mago Teller lleva a cabo los trucos en silencio, Penn los va narrando de manera muy singular. Ellos presentan su show en el Hotel Rio, VegasMaster (2018).

-Shows de artistas musicales como:

La ciudad de Las Vegas es sede de varios artistas que han visto en esta ciudad su hogar artístico para llevar a cabo sus presentaciones, algunos de ellos son los siguientes:

1. Céline Dion, de acuerdo a Caesars Entertainment (2018), es la artista femenina con más ventas en la historia, ganadora de 5 premios Grammy y se presenta en el escenario del Caesars Palace donde hace alarde de sus mejores éxitos musicales. Los lectores de Las Vegas Review-Journal lo definen como “el espectáculo de espectáculos”; el Newsweek llamo a este show como “El acto más grande de Las Vegas desde Elvis”.

2. Jennifer López,

3. Fergie

4. Britney Spears

Sin embargo, también hay artistas que se dan cita cada cierta temporada en la ciudad de Las Vegas, que vienen de otras partes del mundo para complacer diferentes géneros musicales.

II.5.7 Atractivos naturales.

-Mount Charleston (Monte Charleston): Es considerada la octava cumbre montañosa más alta del Estado de Nevada y está también calificado entre los 10 picos más destacados topográficamente de Estados Unidos. Dentro de su flora se encuentran árboles como pinos, árboles de enebro, caoba de montaña, ponderosa; y, dentro de su fauna se encuentran animales como pájaros cantores, ciervos, tortugas del desierto y burros salvajes, conejos, libres, entre otros. En temporada de verano se puede pasar un día de campo con la familia y disfrutar de sus placidos paisajes, y, en temporada de invierno es un buen lugar para deleitarse con la nieve que cae sobre las montañas, Mt Charleston (2018). Este monte ofrece los siguientes senderos:

1. Upper Bristlecone
2. Sawmill Trailhead
3. Desert View Overlook
4. Mahogany Grove
5. Roobar's roost
6. South Loop
7. Cathedral Rock Trail

8. Mary Jane Falls
9. Trail Canyon
10. Kunav Huveep
11. Acastus Trail
12. Pack Rat Rout



Fuente: Autoría propia.

-Valley of Fire (Valle del fuego): Es el primer parque estatal y el más grande de Nevada, fue declarado como tal en el año de 1935. Este valle es reconocido por la belleza de sus paisajes que conforman esas formaciones rocosas y su arena de color rojizo, razón por la cual se le atribuyo el nombre de fuego. Dichas formaciones fueron dunas de arena que se quedaron fosilizadas hace 150 millones de años en la era de los dinosaurios. Dentro de su fauna se pueden encontrar principalmente serpientes, reptiles, zorros, coyotes, ardillas, conejos, entre otros, usatourist (2016)



Fuente: Autoría propia.

-Eldorado Canyon, (Cañón El Dorado): Se encuentra ubicado al sur del condado de Clark y es un sitio muy reconocido por sus minas de plata y oro, el cañón fue bautizado así en el año de 1857 por el empresario George Alonzo Johnson quien descubrió en ese lugar oro y plata. Allí se encuentra la mina Techatticup que fuera una de las minas de oro más productivas en su época. Este lugar ahora luce como un auténtico pueblo fantasma, digno de un escenario para alguna película de terror, *Awesome Adventures* (2016).



Fuente: Autoría propia.

-Red Rock Canyon, (Cañón Roca Roja): Está considerado un área de conservación nacional de Estados Unidos. Se encuentra a 24 kilómetros al oeste de Las Vegas, la principal atracción de esta zona son las piedras angulares de color rojizo y ocres oxidados, con acantilados que llegan a tener una altura hasta de 1000 metros, ideal para hacer actividades de escalada, senderismo, ciclismo. Se encuentra también una de las fallas geológicas más famosas del mundo llamada Keystone Thrust. Esta área de conservación cuenta con 26 senderos y caminatas:

1. Moenkopi Loop
2. Calico Hills
3. Tanques Calico
4. Turtlehead Peak
5. Empuje Keystone
6. White Rock – Willow Springs
7. Grand Circle Loop
8. White Rock – La madre Spring Loop
9. Willow Springs Loop
10. La Madre Springs
11. Pared de Petroglifos
12. North Peak
13. Bridge Mountain
14. Lost Creek – Descubrimiento de niños
15. SMYC
16. Ice Box Canyon

17. Dale
18. Canyon Pine Creek
19. Ecología del fuego
20. Arnight
21. Knoll
22. Oak Creek Canyon
23. Oak Creek Cutoff
24. South Oak Creek
25. First Creek Canyon
26. Kraft Boulders



Fuente: Autoría propia.

-Extraterrestrial Highway, Nevada State Route 375 (La carretera extraterrestre, Ruta Estatal de Nevada 375): Se encuentra a 240 kilómetros del centro de Las Vegas, la carretera atraviesa una pequeña ciudad llamada Rachel donde se dan cita varios investigadores, ya que esta es un área muy reconocida por los avistamientos de OVNIS, cerca se encuentra el “área 51”, lugar donde la Fuerza de los Estados Unidos tiene instalaciones de prueba e investigaciones, las cuales se mantienen en un intenso secretismo. La carretera extraterrestre está literalmente en medio de la nada y se extiende a lo largo de 157.68 kilómetros.



Fuente: Rachel, NV Webmaster

-Spring Preserve, (La reserva de los manantiales): De acuerdo a Spring Preserve (2018) esta reserva se encuentra localizada en los alrededores del manantial que antiguamente suministraba el agua a la ciudad de Las Vegas, de ahí el origen de su nombre; actualmente sigue siendo administrado por Las Vegas Valley Water District. Se encuentra a menos de 5 kilómetros de Las Vegas centro. Es un área que cuenta con 73 hectáreas de naturaleza, cuenta también con un museo, recintos aire libre para conciertos exposiciones, funciones teatrales, actividades interactivas, entre otras. Parte del objetivo de la reserva es mostrarles a los visitantes el funcionamiento y las ventajas de utilizar energías alternativas o sustentables. En

algunas zonas el estacionamiento esta techado con células fotovoltaicas que sirven para generar energía para la reserva.



Fuente: Autoría propia.

-Wetlands Park (Parque de los humedales): Es considerado el parque más grande del Condado de Clark, se encuentra localizado al lado oeste de Las Vegas. El parque tiene el objetivo principal de ser una especie de filtro para las aguas residuales con la ayuda de un humedal artificial, que cuenta con presas, vertederos, estanques y otras estructuras que controlan la corriente de agua para que se puedan capturar así los depósitos sólidos. Cuenta con muchos caminos o senderos para realizar caminatas agradables y se espera que con el paso del tiempo lleguen al parque mayor diversidad de aves para que el avistamiento de estas se convierta en otra actividad que se pueda realizar allí. También cuenta con un centro de exhibición, donde se muestra la flora nativa de los humedales, y se puede apreciar el impacto ambiental que han ocasionado los asentamientos humanos, Clark County (2015).



Fuente: clarkcountynv.gov

-Historic Railroad Trail (Camino histórico del ferrocarril), de acuerdo a TravelNevada (2018), es un sendero que recorre un antiguo camino ferroviario que está conformado por cinco túneles, la ruta ferroviaria corre desde Boulder City hasta La Presa Hoover, se encuentra cerca del Lago Mead. Estuvo en funcionamiento como ruta ferroviaria dentro de los años de 1931 y 1961. Esta ruta fue denominada como sendero de recreación nacional el 4 de junio del 2015. La distancia total del recorrido es de 12 kilómetros de ida y vuelta.



Fuente: tripadvisor.com

-Lee Canyon (Cañón Lee), es un área de aproximadamente de 180 hectáreas, en donde se encuentra establecida una pequeña comunidad y una zona recreativa, principalmente para realizar actividades en invierno relacionadas con la nieve como, esquiar en tablas de nieve, raquetas de nieve, esquís, etc., ya que al estar ubicada en la Montaña Charleston, por su altitud disfruta de nevadas en la temporada invernal, sin embargo, también se pueden realizar actividades en temporada de verano, incluso las telesillas que se ocupan en invierno para que los esquiadores se transporten, en verano se ocupan para que los turistas hagan paseos escénicos del lugar; también se puede llevar a cabo el senderismo, picnic, excursionismo, entre otras, Lee Canyon (2018).



Fuente: Lee Canyon

-Floyd Lamb State Park (Parque Estatal Floyd Lamb), es un parque que cuenta con 830 hectáreas, se ubica a 32 kilómetros del strip de Las Vegas y se encuentra asentado en el desierto de Mojave, específicamente en un área llamada Tule Springs, se considera un oasis en medio del desierto, ya que cuenta con un conjunto de pequeños lagos. Este parque dispone de áreas para hacer picnic y/o carne asada, senderos escénicos, cuatro estanques para poder pescar. También se

puede visitar el exuberante rancho de Tule Springs y el sitio arqueológico, LasVegasNevada.gov (2017).



Fuente: Autoría propia.

-Gold Strike Canyon Hot Springs (Aguas termales del cañón de golpe de oro), de acuerdo a TravelNevada (2018), se encuentra a una hora del strip de Las Vegas, entre Boulder City y La Presa Hoover y es uno de los senderos más aventureros para recorrer, ya que para disfrutar de las aguas termales que se encuentran al lado del Río Colorado, hay que hacer descensos entre las rocas con la ayuda de cuerdas ya diseñadas y colocadas en los sitios específicos para ello. La longitud del sendero es de 3 kilómetros aprox. Una experiencia muy gratificante para realizar.



Fuente: tripadvisor.com

-Gilcrease Nature Sanctuary (Santuario de la Naturaleza Gilcrease), se encuentra a 30 min del Strip de Las Vegas. Este santuario se estableció como tal en 1970 y aunque inicio como una granja particular de poco más de 600 hectáreas, se convirtió en un refugio para todo tipo de animales. En el habitan loros, periquitos, gansos, patos, avestruces, gallinas, pavos, emús, tortugas, ponis, cabras, cerdos, caballos, burros, entre otros. El Santuario está abierto al público y la entrada es gratuita, pero invitan a los visitantes a realizar algún tipo donativo ya que es la manera en la que sostienen el refugio; también se apoyan de voluntarios que ayuden en la limpieza y alimentación de los animales. Sin duda un lugar para visitar si se busca estar en contacto con la naturaleza y los animales, Gilcrease Nature Sanctuary (2014).



Fuente: Autoría propia.

-Desert National Wildlife Refuge (Refugio Nacional de Vida Silvestre del Desierto), de acuerdo a Vegas.com (2018), se localiza a una hora y cuarenta minutos del Strip de Las Vegas. Es una de los refugios nacionales más grandes de Estados Unidos contando con un área de poco más de 6,470 km cuadrados. Fue creado en 1936 con la intención de proteger el hábitat del borrego cimarrón del desierto. El refugio está dividido en 4 áreas Ash Meadows, Desert, Moapa Valley y Pahrnagat. En este

lugar habitan más de 300 especies de aves, 35 especies de reptiles, poco más de 50 especies de mamíferos, así como también 500 especies de plantas.



Fuente: Vegas.com

-Exploration Peak Park (Parque de exploración Pico), según Mountains Edge Master Planned Community (2013), es un parque que tiene un área de aproximadamente 32 hectáreas, con diferentes senderos para caminatas y paseos en bicicleta. Si se llega a la cima se puede apreciar la panorámica vista de la Ciudad de Las Vegas. El parque cuenta con una representación de lo que era un viejo pueblo del oeste, un pueblo indio, un sitio de excavación arqueológica, áreas de picnics, un teatro al aire libre, juegos infantiles, etc.



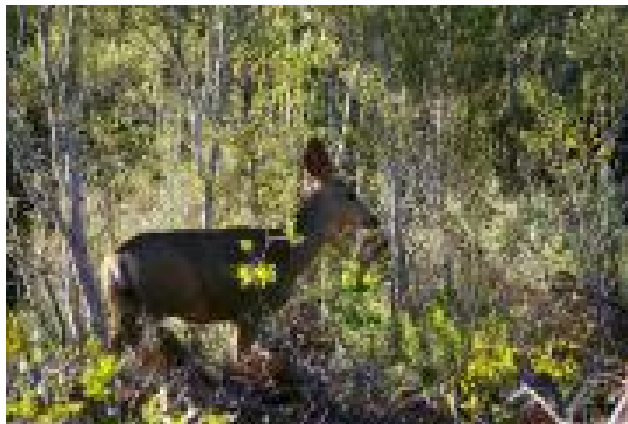
Fuente: Mountains Edge Master Planned Community

-Lone Mountain Park (Parque de la Montaña Solitaria): De acuerdo a HikingGuy (2018) es un parque con una montaña (elevación de 1018 metros), ideal para aquellos que gustan realizar escalada o descenso en roca; tiene un sendero clasificado de dificultad moderada para llegar a la cima, donde se puede disfrutar de una vista panorámica del Valle de las Vegas de 360 grados. También cuenta con zonas destinadas para uso ecuestre para paseos con caballos.



Fuente: HikingGuy

-Kyle Canyon (Cañón Kyle), según Recreation.gov (2014), se encuentra a casi 60 kilómetros del Strip de Las Vegas, es parte del área recreativa de Spring Mountains, cuenta con manantiales y más de 96 kilómetros en senderos, donde se puede realizar caminata, ciclismo de montaña o cabalgatas. Dentro de la fauna se puede apreciar la rara especie de la mariposa azul de Mount Charleston en temporada de primavera.



Fuente: Recreation.gov

-Desert Breeze Community Center (Parque de la Brisa del Desierto), es un parque que cuenta con áreas para realizar diferentes actividades como futbol, beisbol, baloncesto, hockey, patinaje, natación. Ideal también para llevar a pasear a los caninos ya que cuenta con áreas divididas por tamaños, para poder dejar a su perro libre, Clark County Nv (2015).



Fuente: Clark County Nv

-Toiyabe National Forest (Bosque Nacional Toiyabe), es un área de más de 24,000 kilómetros cuadrados. Este bosque es compartido con el estado de California, sin embargo, la mayor extensión la tiene Nevada, y está considerado como uno de los bosques nacionales más grandes de Estados Unidos. En él se puede acampar llevando tu casa de campaña o rentando una cabaña de los que ahí se ofrecen, realizar caminatas, excursionismo, picnic, pesca, deportes de invierno, entre otras actividades, Recreation.gov (2014)



Fuente: Recreation.gov

-Frenchman Mountain Trail (Camino de la Montaña Francesa): De acuerdo a AllTrails (2018), es un sendero de aproximadamente 7 kilómetros, y está considerada una caminata extenuante ya que es un camino bastante inclinado y rocoso. Por lo tanto, se debe llevar calzado y los suministros adecuados para realizarla, y, obviamente contar con buena condición física. Al llegar a la cima se pueden apreciar vistas a diferentes lugares de Las Vegas, como los casinos del Strip, La Roca Roja, la Montaña Charleston, la base área de Nellis, Las Vegas Speedway.



Fuente: AllTrails

-Lorenzi Park (Parque Lorenzi), de acuerdo a LasVegasNevada.gov (2017), fue uno de los primeros parques que se fundó en Las Vegas, tiene una extensión de 32 hectáreas. Inicialmente estas hectáreas fueron compradas por el francés David G. Lorenzi, por ello el nombre del parque, su idea era crear un viñedo en el desierto, sin embargo, ese proyecto fue desechado rápidamente ya que en Las Vegas se consumía más whisky y cerveza. El parque cuenta con áreas de juegos para niños,

estructuras para realizar picnic, cuenta con lagos para hacer pesca, canchas de tenis, de básquetbol, etc.



Fuente: Las Vegas Review-Journal

-Anniversary Mine Trail (Senderos de aniversario), según Trailsoffroad (2018), aquí podrás disfrutar de una zona de minas ya que anteriormente había actividad minera en gran parte de la zona, en especial la extracción de bórax. Aún hay una pequeña área de minería activa que está en propiedad privada y los excursionistas no tienen acceso. La caminata por el sendero no tiene gran dificultad, y, se pueden apreciar montañas de diferentes tonalidades como colores rojizos, violetas, grises, verdes, amarillos, lo cual hace que el paisaje sea realmente impresionante.



Fuente: Trailsoffroad

-Arch of the Liberty Bell (Arco de la Campana de la Libertad), de acuerdo al National Park Service (2018), su nombre fue dado por la similitud con la Campana de la Libertad que se encuentra en el Parque Nacional Histórico de la Independencia ubicado en Pennsylvania. Es un sendero de dificultad media que atraviesa por colinas, desciende a través de cañones como el borde del Cañón Negro, atraviesa una mina de magnesio y se encuentra la profundidad del Río Colorado.



Fuente: National Park Service

-Griffith Peak Trail (El Sendero del Pico Griffith): De acuerdo a AllTrails (2018), es un sendero de aproximadamente 10 kilómetros de recorrido, con un camino lleno de curvas que resulta bastante extenuante. Va ascendiendo por algunos acantilados de piedra caliza, donde el ascenso culmina en un mirador para descansar y admirar el paisaje que nos ofrece.



Fuente: AllTrails

-Lava Butte, se encuentra aproximadamente a 30 minutos del Strip. Es una caminata de corta duración que se encuentra cerca del Área Recreativa Nacional del Lago Mead, es un camino de rocas volcánicas cubiertas de óxido de hierro, de dificultad media, compuesto por colinas de colores rojizos, marrones, naranjas y blancos. En la cima de la cumbre se pueden apreciar fabulosas vistas tanto de la ciudad de Las Vegas como del Lago Mead, AllTrails (2018).



Fuente: AllTrails

-Law Dawg Trail (Sendero del Recorrido de la Ley de Dawg): Esta considerado uno de los senderos más bellos y pintorescos de Las Vegas, ya que en su punto más elevado ofrece una vista maravillosa de toda la ciudad de Las Vegas, pudiendo apreciar los majestuosos hoteles de la franja del Strip, Law Dawg Trail Tours (2018).



Fuente: Law Dawg Trail Tours

-North Peak Trail (Pico de la costa Norte): De acuerdo a AllTrails (2018), es un sendero de recorrido moderado de (2 kilómetros de recorrido), cuyo camino es seguro, sin embargo, un poco resbaloso. La caminata llega hasta la cima de un acantilado, el cual también ofrece excelentes vistas de Las Vegas.



Fuente: AllTrails

-Red and Black Mountain Trail (Montaña Roja y Negra), de acuerdo a AllTrails (2018), se encuentra a 30 kilómetros de Las Vegas. El recorrido del sendero es de aproximadamente 10 kilómetros de ida y vuelta. Para llegar a la cima son casi 6 horas debido a la inclinación de la cumbre. Estando en la parte superior de pueden disfrutar de las vistas de El Cañón de la Roca Roja, Arizona, Espíritu de la Montaña y las Montañas Muddy.



Fuente: AllTrails

-Grand Canyon National Park (Parque Nacional del Gran Cañón): Es importante mencionar que este atractivo natural no pertenece al estado de Nevada, corresponde a Arizona, sin embargo, se va a hacer mención de este parque ya que se promueve como un importante y deslumbrante atractivo turístico para las personas que visitan la ciudad de Las Vegas. Está incluido en algunos paquetes turísticos en el hospedaje de varios hoteles del Strip, salen vuelos en avionetas y helicópteros hacia el Gran Cañón.

De acuerdo a National Park Service (2018): El gran cañón es un imponente accidente natural de un inmenso tamaño, resultado de la erosión causada por el río Colorado que corre por su fondo, está conformado por combinaciones geológicas únicas, decorado por paredes escarpadas de piedras erosionadas con diferentes tonalidades. La profunda hendidura del cañón tiene 446 kilómetros de largo, 29 kilómetros de ancho y 1.6 kilómetros de profundidad, medidas que lo hacen ser uno de los atractivos naturales más visitados, con 5.5 millones de personas que asisten cada año. El 90% de los turistas visitan el cañón en el Borde Sur, este se encuentra abierto todo el año, mientras el Borde Norte que cuenta con servicios de comida y

alojamiento que funcionan entre el 15 de mayo y el 15 de octubre de cada año. En el 2007 fue inaugurada la plataforma Skywalk que es un puente de vidrio en forma de herradura de 3 metros de ancho, que sobre sale 21 metros de la orilla del cañón y donde se puede apreciar el fondo a 1,219 metros. Perfilado por National Geographic Channel, The Today Show y CNN, esta increíble obra de ingeniería ofrece vistas incomparables de una de las 22 finalistas de las 7 maravillas del mundo.

De acuerdo a National Geographic (2015), el Parque Nacional del Gran Cañón del Colorado fue declarado en 1979 por la UNESCO como Patrimonio Cultural de la Humanidad, por ser uno de los paisajes más icónicos del Oeste de Estados Unidos gracias a sus imponentes acantilados de rocas calizas que muestran diversas tonalidades cuando hacen contraste con el sol. Por todo ello el parque es una verdadera belleza natural.



Fuente: Autoría propia.

II.5.8 Próximos proyectos.

De acuerdo a De la Rosa (2017), hay varios proyectos que están en puerta para Las Vegas, todos ellos buscan de manera directa o indirecta seguir contribuyendo a hacer de esta ciudad un atractivo turístico que brinda muchas y variadas opciones para satisfacer los gustos tanto de visitantes como de personas locales. A continuación, se mencionan:

-El equipo de la liga profesional de futbol americano NFL los Raiders, que en el año 2020 estarán estrenando nuevo estadio. Algo muy novedoso para Las Vegas ya que no se cuenta con algún equipo profesional en el ámbito deportivo. Esta situación le va a dar gran plusvalía a las propiedades de la ciudad.

-El equipo de la Liga Nacional de Hockey (NHL), Los Caballeros Dorados, los cuales iniciarán su primera temporada en la T-Mobile Arena a finales de este año.

-Nueva sala de conciertos, que estará ubicada entre el casino Palazzo y The Venetian, y se espera que sea inaugurada durante el año 2018.

-La extensión del monorriel, que transcurre entre el Mandalay Bay hasta Excalibur, se pretende que atraviese el Strip y conecte al MGM sobre Tropicana Boulevard. Este proyecto aún se encuentra en etapa de planeación.

-El hotel y casino Wynn, está añadiendo 24,384 metros cuadrados de un nuevo centro comercial, que se abrirá al público a finales de este año.

-Uno de los proyectos más ambiciosos, prometedores y que represente una inversión de \$7 billones de dólares, es el nuevo casino Resorts World con temática asiática y que contará con 3 mil 500 cuartos de hotel, proyectado para que se finalice en el año 2020.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

III.1 Procedimiento metodológico.

La metodología utilizada para este proyecto está basada en el modelo ADDIE, que, como menciona Bustamante, (2016), es uno de los modelos instruccionales más utilizados en el ámbito electrónico, es decir, en internet. Este modelo busca que el proceso de diseño instruccional sea interactivo y que los resultados de la evaluación formativa de cada etapa, guíen al diseñador de vuelta a cualquiera de las etapas previas de ser necesario. Por lo que el resultado final de una fase es el producto de inicio de la siguiente.

Este modelo se compone de las siguientes fases, que de acuerdo a sus siglas significa:

Análisis
Diseño
Desarrollo
Implementación
Evaluación

De acuerdo a Beloch (2010), el modelo ADDIE, es un proceso de diseño instruccional participativo, en donde se toman en cuenta los resultados de la evaluación formativa de cada fase, ya que estos pueden conducir al diseñador instruccional de regreso a cualquiera de las fases previas, con la finalidad de que se puedan corregir los errores o bien, hacer las mejoras pertinentes. El producto final de una fase es el producto de inicio de la siguiente fase del modelo ADDIE, es la base con la que se inicia el siguiente paso.

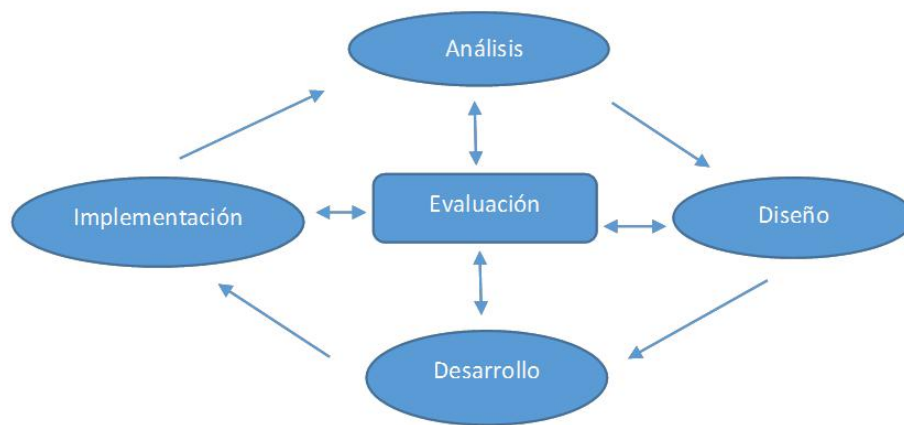


Figura 3 Modelo ADDIE. Fuente: Elaboración propia

Este modelo está basado principalmente en cinco etapas, las cuales tienen el firme propósito de facilitar el desarrollo del proyecto y acompañarlo de principio a fin.

-La primera etapa es la del análisis, de acuerdo a Moya (2015), esta es la base inicial para las demás fases de diseño instruccional. En esta etapa es donde se debe analizar el entorno, los estudiantes y el contenido. Ya que a través de la evaluación de las necesidades, se determinará la naturaleza exacta del problema organizativo

y se definirán las acciones para resolver dicho inconveniente. Los resultados de dicha evaluación, brindarán información vital acerca del perfil del público al que va dirigido el proyecto, el alcance que necesario del contenido programático, así como los recursos necesarios para su implementación.

-En lo que corresponde a la segunda etapa, Belloch (2010), menciona que en esta fase del modelo ADDIE, se creará un programa del curso incluyendo la secuencia y organización de los contenidos temáticos; los cuales deben estar relacionados con las necesidades formativas de los estudiantes, todo ello basado en un enfoque pedagógico.

A continuación, se muestra el contenido temático del curso, ¿Cómo pasó de ser un desierto a convertirse en una de las ciudades más visitadas del mundo?... Las Vegas, la capital del entretenimiento.

Unidad I Generalidades

1.1 Ubicación geográfica

1.2 Clima

1.3 Crecimiento poblacional

1.4 Antecedentes históricos

Unidad II Atractivos

2.1 Atractivos culturales

2.1.1 Espectáculos y shows

a) Espectáculos gratuitos

b) Espectáculos que tienen costo

2.2 Atractivos naturales

Unidad III Los nuevos proyectos

3.1 Próximos complejos turísticos.

-En la tercera etapa que es sobre el desarrollo, de acuerdo a Moya (2015), es en la que el diseñador instruccional va a elaborar el material didáctico digital que se implementará en el curso, es decir, va a crear el “storyboard”, en español el guion gráfico, que irá ligado a las actividades que el alumno tendrá que desarrollar y, que precisamente este material le servirá de guía y apoyo para poder cumplir con las tareas designadas por el instructor.

Para ello en este curso, los materiales que se van a realizar son los siguientes:

- 2 videos tutoriales
- 2 actividades didácticas
- 1 presentación “prezi”
- 1 enlaces a sitios externos
- 3 archivos de texto
- 1 documento de autor.

-En la penúltima etapa que es la de implementación, como menciona Belloch (2010), es donde se va a ejecutar y se pondrá en marcha el curso ya creado con los elementos y los materiales diseñados que se mencionaron anteriormente. Los

estudiantes ya tendrán disponible el curso con todo su contenido para poder utilizarlo en el momento que el profesor lo determine.

Para ello en este curso se utilizará la plataforma de Blackboard, a través de su modalidad gratuita que es, CourSesites.com en la cual se podrán visualizar los materiales didácticos digitales.

Y la última etapa es la de evaluación, que es donde se llevará a cabo una medición o valoración de la eficiencia y la eficacia de cada una de las etapas, por medio de evaluaciones formativas, que son las que se dan durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y sumativa que es aquella que se da al final de la formación. Es importante incluir también la aplicación de resultados, con el fin de realizar las mejoras al curso. Moya (2015).

En el curso se realizarán evaluaciones por medio de cuestionarios que se proponen también en la sección de: Estrategias de evaluación, para que de esta manera podamos lograr un resultado objetivo del aprendizaje obtenido por los estudiantes.

III.2 Técnicas e instrumentos.

Siempre es importante tener en cuenta las técnicas e instrumentos para realizar la recolección de datos o información importante y significativa que sirva de guía para la investigación. De acuerdo a Carbajal (2012), se requiere utilizar un buen instrumento si se quieren obtener datos e información de calidad, para ello es importante determinar cuál es objetivo principal de la investigación. A la hora de abordar el tema de la recolección de datos, se debe identificar cual es el tipo de

información requerida, si es cuantitativa, cualitativa, o ambas. Posteriormente se elige el método, que es el que representa la estrategia precisa e integral para la recolección y análisis de información de acuerdo a la problemática identificada al inicio del proyecto.

Para ello se realizó una búsqueda de información, datos, referencias y reseñas principalmente en medios electrónicos, ya que parte de esta ya se encuentra digitalizada y es más fácil y rápido tener acceso a ella, también porque muchos lugares de interés que se presentan en la investigación cuentan con páginas web, en las cuales distribuyen toda su información.

De acuerdo a Fachelli & López (2015), el cuestionario es una técnica que se utiliza para la recolección de datos, a partir de la formulación de una serie de preguntas rígidas, que se distribuyen de forma sistemática y ordenada, con las que se busca garantizar que la información obtenida de los entrevistados sea lo más estandarizada posible, para de esta manera facilitar la comparabilidad de las respuestas y así mismo su análisis; por lo tanto las preguntas se deben formular lo más claras y adecuadas posibles.

Por ello para el proyecto se aplicó un cuestionario a diferentes usuarios que se ubicaron en internet a través de las redes sociales, a los cuales se les solicitó su atenta colaboración, con la finalidad de obtener respuestas lo más fidedignas posible, cercanas a la realidad y saber principalmente cual era el conocimiento de los usuarios acerca de los MOOC, así como su interés en conocer la famosa ciudad de Las Vegas a través de un curso en línea.

III.3 Población y muestra.

De acuerdo a Danel (2015), el término población en un trabajo de investigación, se refiere al conjunto total de individuos, objetos o datos, que poseen una característica determinada y debido a ello serán analizados en un periodo de tiempo determinado, que es en sí en el que se llevará a cabo la investigación.

Para ello es muy importante definir cuáles son las características particulares y representativas que deben tener los individuos u objetos que integrarán la población. Esto en base a identificar qué información o datos se deben recolectar para su posterior análisis, de acuerdo a las necesidades del proyecto.

Por otro lado, la muestra se define como esa parte de la población a la cual se tiene acceso y la que es potencialmente medible, sobre la que se van a hacer las observaciones pertinentes. La muestra debe ser representativa y debe estar formada por miembros seleccionados de la población para su análisis, Danel (2015).

Por lo tanto, para determinar el número de cuestionarios que se debieron aplicar para realizar esta investigación, se utilizó la siguiente fórmula, tomando en cuenta que el tamaño de la población es desconocido ya que al tratarse de un Curso Masivo en línea son muchos y diversos los participantes que se pueden inscribir y por lo tanto no tenemos un número específico de población.

Calculo del tamaño de la muestra cuando no se conoce el tamaño de la población, Ramos (2009).

$$N = \frac{Z^2 \times p \times q}{d^2}$$

Donde:

Z= nivel de confianza

p= probabilidad de éxito o proporción esperada

q= probabilidad de fracaso

d²= error máximo admisible en términos de precisión

Entonces para esta investigación queda de la siguiente manera:

Z= 1.64 (es un valor determinado para una seguridad del 90%)

P= 5% = .05

q= 1-p (en este caso 1 - .05= 0.95)

d²= (en este caso deseamos un 4%)

Sustituyendo valores en la fórmula:

$$N = \frac{1.64^2 \times 0.05 \times .95}{0.04^2}$$

Una vez despejada la formula este arrojo que se debían aplicar 80 cuestionarios y se hizo de esa forma, fueron dirigidos como ya se mencionó anteriormente a

usuarios de internet que se contactaron por medio de las redes sociales, los cuales a través de preguntas cerradas expresaron su conocimiento y gusto por los cursos que se ofertan en línea o en modalidad presencial, así como su les agradaría conocer datos e información relevantes de Las Vegas por medio de curso.

III.4 Resultados.

El cuestionario consto de nueve preguntas cerradas y fue aplicado a 80 personas que tienen contacto directo con internet, los resultados arrojados fueron los siguientes:

-El 52.5% de los encuestados tienen un rango de edad que oscila entre los 20 y 30 años, el 32.5% ronda en entre 31 años y 40 y solo el 15% tiene más de 40 años. Este dato es importante ya que nos deja ver que la mayoría de los usuarios son personas jóvenes y por lo tanto el contenido y la información del curso debe ser dirigido a este sector.

-En la segunda pregunta los resultados arrojaron que el 66.3% de los encuestados son del sexo femenino y el 33.7% masculino, el internet es más utilizado por mujeres.

-El 67.5% de los encuestados tiene nivel universitario, el 20% termino la preparatoria, el 6.25% tiene una maestría, 2.5% solo estudiaron hasta la secundaria, solo 1.25% tiene doctorado y el 2.5% prefirieron no responder a la pregunta. Aunque para el curso no se requiere un determinado grado académico, es importante tener este dato previamente para saber el nivel que el curso debe tener en cuanto a contenido, lenguaje, la presentación del curso, entre otros.

-En la pregunta número cuatro se observa que el 38.8% si ha realizado algún curso en línea, por lo que ya sabe en general cual es la dinámica que se lleva a cabo, y, 61.2% no ha estado inscrito en ningún curso.

-Aunque 38.8% han realizado curso en línea, solo el 22.5% reconoce alguna plataforma educativa, el 77.5% no tiene idea de ellas.

-En la pregunta número 6 se observa que el 95% de los encuestados ha tenido interés en realizar algún curso en línea, este dato es bastante prometedor ya que nos habla de la potencialidad que tienen los cursos, porque la mayoría ha mostrado inquietud en determinado momento.

-La pregunta número 7 arroja que el 72.5% no ha escuchado información acerca de los MOOC y solo el 27.5% tiene alguna idea de ellos, esto nos habla de que quizá se debe brindar información más precisa cuando se oferta un curso en línea.

-El 53.8% de los encuestados respondió que si quisiera realizar algún curso le gustaría hacerlo en línea, el 37.5% le gustaría realizarlo de manera mixta, es decir, presencial y en línea; y el 8.7% lo haría de manera presencial; por lo que vemos que en los cursos en línea son los de mayor preferencia.

-En lo que respecta a la última pregunta, el 71.3% respondió que sí le gustaría realizar en curso en línea que hablara sobre la ciudad turística de Las Vegas, el 25% contesto que tal vez y solo el 3.2% contesto que no estaba interesado en realizarlo.

CAPÍTULO IV: ESTRATEGÍAS DE EVALUACIÓN E IMPLEMENTACIÓN.

IV.1 Estrategias de implementación.

Como menciona Velásquez (2011), es muy importante crear una guía instruccional que permita establecer las especificaciones del curso en línea, esta guía servirá de apoyo tanto para el instructor como para el participante; para ello es necesario que la guía contenga las actividades que el alumno deberá realizar, así como el calendario de actividades, los materiales didácticos, las formas de evaluación, entre otros.

Una vez que el tanto el proyecto escrito como la propuesta de curso hayan sido valorados y evaluados, el curso se podrá implementar y poner en marcha para recibir a los participantes. El curso tendrá una duración de cinco semanas y las fechas de inicio y termino quedan pendientes para su publicación posterior.

Debido a los elevados costos de algunas plataformas comerciales, se eligió utilizar la plataforma de Blackboard pero en su modalidad gratuita llamada Coursesites, la cual maneja un entorno educativo-virtual adecuado a las necesidades del curso que se va a ofertar, también se consideró esta, ya que es de fácil manejo tanto para el tutor como para el alumno, se puede utilizar en diferentes idiomas, y como ya se menciono es totalmente gratuita.

Según Canedo (2013) la secuencia didáctica comprende el conjunto de actividades con orden lógico, cronológico y coherente, las cuales se van a desarrollar en el proyecto, por lo que es muy importante que éstas sean

interesantes, lúdicas, que inviten a los participantes a realizar el trabajo de manera colaborativa y que, en la medida de lo posible, incluyan cuestiones que se les presentan en la vida cotidiana. Para el diseño, se debe tener claro que en el método de proyectos los participantes son los agentes más importantes, por lo que se debe perfilar la idea que ellos elijan, el producto que quieren elaborar y el formato en el que lo van a presentar, para que de esta manera se logre captar tanto su interés como su atención.

IV.2 Estrategias de evaluación.

Según Verdejo, Encinas y Trigos (2012), hoy en día gracias a las Tecnologías de la Información y Comunicación, se pueden implementar diferentes estrategias de evaluación. Algunas de las plataformas educativas, cuentan en su apartado de administración de asignaturas diferentes pruebas o evaluaciones que pueden aplicar a los alumnos inscritos, e incluso se pueden calificar de forma automática, así como también concentrar y cuantificar los resultados de las pruebas aplicadas.

La evaluación, básicamente consiste en obtener una evidencia que permita tener los fundamentos necesarios acerca del desarrollo de las acciones realizadas para alcanzar los objetivos planteados previamente.

En este caso la evaluación del curso solo se podrá llevar a cabo una vez que se haya implementado y el primer grupo de participantes que se inscriba finalice y evalúe el curso, sin embargo, en este apartado se muestran los criterios de la evaluación del diseño del curso que podrán llevar a cabo los evaluadores de este proyecto.

INSTRUMENTO PARA LA EVALUACIÓN DEL MOOC

Instrucciones: Evalúe el siguiente cuestionario que tiene por objeto medir el nivel de satisfacción del curso ¿Cómo paso de ser un desierto a convertirse en una de las ciudades más visitadas del mundo?... Las Vegas la capital del entretenimiento;

Nombre del participante

Correo electrónico

Criterios:

- 5 Excelente**
- 4 Muy bien**
- 3 Bien**
- 2 Deficiente**
- 1 No responde**

EVALUACION.

Criterios	5	4	3	2	1	Comentarios
Existe facilidad en el manejo de la interface de la plataforma.						
El sistema de navegación en la plataforma guía su uso.						
Se muestran objetivos, contenido y especificaciones del curso.						
Los materiales didácticos son adecuados y cumplen con el objetivo del curso.						
Los materiales didácticos están digitalizados y adaptados al ambiente virtual.						
Los materiales didácticos satisfacen diferentes estilos de aprendizaje.						
Los recursos didácticos se citan.						
Las actividades tienen instrucciones para poder realizarlas.						

Las herramientas tecnológicas generan interactividad y aprendizaje autónomo en el participante						
Los enlaces funcionan correctamente.						
El nivel de satisfacción general del curso es de						

Tabla 1 Instrumento de evaluación del MOOC. Fuente: Elaboración propia.

CAPÍTULO V: DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL CURSO EN LÍNEA MASIVO ABIERTO (MOOC), REFERENTE A LA CIUDAD DE LAS VEGAS, NEVADA.

V.1 Guía de estudio.

Nombre de la Unidad de trabajo	Unidad I Generalidades
Número de semanas	2
Nombre de la actividad	1.1 Video de bienvenida
Objetivos	-Identificar los objetivos del curso, la estructura temática, la metodología utilizada,
Descripción	-Revisar el apartado “Información del curso” para conocer los objetivos del curso, la estructura temática, la metodología, entre otros elementos importantes. -Visualizar el video de bienvenida al curso.
Competencias a desarrollar	-Análisis -Síntesis. -Uso de tecnologías.

Nombre de la Unidad de trabajo	Unidad I Generalidades
Número de semanas	2
Nombre de la actividad	1.2 Foro de presentación
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> -Interactuar con sus compañeros del curso. -Dar a conocer información sobre tu formación académica, tus pasatiempos, tu actividad laboral. -Expresar tus expectativas acerca del curso.
Descripción	<ul style="list-style-type: none"> -Participar en el foro. -Responder a las preguntas que se formulan en el foro. -Comentar a dos compañeros del foro acerca de su respuesta. -Consultar rúbrica de evaluación.
Competencias a desarrollar	<ul style="list-style-type: none"> -Comunicación -Síntesis. -Análisis. -Uso de tecnologías.

Nombre de la Unidad de trabajo	Unidad I Generalidades
Número de semanas	2
Nombre de la actividad	1.3 Ubicación geográfica, clima y antecedentes históricos.
-Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> -Identificar las cuales son los principales elementos históricos que originaron la creación de la ciudad de Las Vegas. -Identificar el clima que tiene Las Vegas de acuerdo a las temporadas.
Descripción	<ul style="list-style-type: none"> -Elaborar una infografía acerca de la ubicación, clima e historia de Las Vegas. Debe ser creativa e incluir imágenes. -La herramienta a utilizar es www.prezi.com -Consultar el documento en PDF. -Consultar rúbrica de evaluación.
Competencias a desarrollar	<ul style="list-style-type: none"> -Análisis -Síntesis. -Creatividad. -Uso de tecnologías.

Nombre de la Unidad de trabajo	Unidad I Generalidades
Número de semanas	2
Nombre de la actividad	1.4 Crecimiento poblacional.

-Objetivos	-Analizar el crecimiento poblacional que ha está teniendo la ciudad y su proyección estimada para el 2020.
Descripción	-Elaborar una gráfica de barras que muestre el crecimiento poblacional de Las Vegas del año 2000 al 2017 y el estimado hasta el 2020. -La herramienta a utilizar es https://www.generadordegraficos.com/ -Consultar documento en PDF de: City of Las Vegas Redevelopment Agency (2013). Demographics. -Consultar rúbrica de evaluación.
Competencias a desarrollar	-Análisis -Síntesis. -Creatividad. -Uso de tecnologías.

Nombre de la Unidad de trabajo	Unidad II Atractivos.
Número de semanas	2
Nombre de la actividad	2.1 Atractivos culturales.
-Objetivos	-Conocer cuáles son los atractivos naturales de Las Vegas.
Descripción	-Elaborar un documento en word acerca de los atractivos naturales de Las Vegas. -Deberá contener portada, introducción, desarrollo y conclusiones. -Deberás utilizar infografía Arial 12 para el cuerpo y para títulos, Arial 12 en negritas y subrayado, texto justificado e interlineado 1.5 -Convertirlo a PDF una vez terminado. -Consultar infografía y video.
Competencias a desarrollar	-Análisis -Síntesis. -Creatividad. -Uso de tecnologías.

Nombre de la Unidad de trabajo	Unidad II Atractivos.
Número de semanas	2
Nombre de la actividad	a) Espectáculos gratuitos.
-Objetivos	-Conocer cuáles son los espectáculos gratuitos que se ofrecen en Las Vegas.

Descripción	<ul style="list-style-type: none"> -Elaborar un audio acerca del tema de espectáculos gratuitos. -Deberá tener una duración de entre dos y tres minutos. -Consultar la herramienta “Audacity” la cual podrás descargar en el siguiente sitio: https://www.audacityteam.org/ -Se sugiere ver tutorial en youtube del autor TechMex https://www.youtube.com/watch?v=hfGftTj4Sms -Consultar rúbrica de evaluación.
Competencias a desarrollar	<ul style="list-style-type: none"> -Análisis -Síntesis. -Creatividad. -Uso de tecnologías.

Nombre de la Unidad de trabajo	Unidad II Atractivos.
Número de semanas	2
Nombre de la actividad	a) Espectáculos con costo.
-Objetivos	-Conocer cuáles son los espectáculos con costo que se ofrecen en Las Vegas.
Descripción	<ul style="list-style-type: none"> -Consultar el documento en PDF que se propone. -Realizar la sopa de letras que esta propuesta como actividad.
Competencias a desarrollar	<ul style="list-style-type: none"> -Análisis -Uso de tecnologías.

Nombre de la Unidad de trabajo	Unidad II Atractivos.
Número de semanas	2
Nombre de la actividad	2.2 Atractivos naturales.
-Objetivos	-Identificar cuales son los atractivos naturales de Las Vegas.
Descripción	<ul style="list-style-type: none"> -Realizar una presentación en power point acerca del tema, que contenga de 25 a 30 diapositivas. -Consultar la lectura sugerida en PDF. -Consultar rúbrica de evaluación.
Competencias a desarrollar	<ul style="list-style-type: none"> -Análisis. -Síntesis. -Creatividad. -Uso de tecnologías.

Nombre de la Unidad de trabajo	Unidad III Los nuevos proyectos.
---------------------------------------	---

Número de semanas	1
Nombre de la actividad	3.1 Próximos proyectos.
-Objetivos	-Conocer cuáles son los proyectos que se están poniendo en marcha en Las Vegas.
Descripción	-Consultar el documento en PDF. -Realizar la actividad propuesta que es un crucigrama.
Competencias a desarrollar	-Análisis. -Uso de tecnologías.

V.2 Calendario de actividades.

UNIDAD	ACTIVIDAD	DURACION
UNIDAD I: GENERALIDADES.	1.1 Video de bienvenida	Semana 1
	1.2 Foro de presentación	Semana 1
	1.3 Infografía acerca de: Ubicación geográfica, clima y antecedentes históricos.	Semana 2
	1.4 Gráfica sobre el crecimiento poblacional.	Semana 2
UNIDAD II: ATRATIVOS.	2.1 Documento en PDF acerca de los atractivos culturales.	Semana 2
	a) Audio sobre los espectáculos gratuitos.	Semana 3
	b) Sopa de letras acerca de los espectáculos con costo.	Semana 3
	2.2 Presentación power point de atractivos naturales.	Semana 4
UNIDAD III: LOS NUEVOS PROYECTOS.	3.1 Crucigrama acerca de los nuevos proyectos.	Semana 5

Tabla 2 Calendario de actividades. Fuente: Elaboración propia.

V.3 Herramientas de evaluación.

Actividad 1.2 Foro de presentación.

Escala	Excelente	Suficiente	Deficiente
Participación en tiempo y forma 30%	Participa en el tiempo sugerido y lo hace de manera respetuosa y cordial.	No participa en el tiempo sugerido y/o no es respetuoso en sus comentarios.	No registra ninguna participación.
Dominio del tema 40%	Domina y expresa con claridad sus ideas acerca del tema y las relaciones entre sí.	Conoce acerca del tema, pero no hay relación entre las ideas y no las expresa muy claramente.	No tiene idea del tema.
Ortografía 20%	No tiene algún error ortográfico, tiene una redacción coherente.	Tiene una redacción adecuada, pero algunos errores ortográficos.	Tiene varios errores ortográficos y una redacción deficiente.
Referencias 10%	Menciona de 2 a 3 referencias.	Menciona una referencia.	No menciona ninguna referencia.

Tabla 3 Rúbrica de evaluación foro de presentación. Fuente: Elaboración propia.

Actividad 1.3 Infografía acerca de la ubicación geográfica, clima y antecedentes históricos.

Escala	Excelente	Suficiente	Deficiente
Conocimiento acerca del tema 40%	Se muestra información clara acerca del tema a tratar, incluso menciona datos estadísticos y/o cita a algunos autores.	Se presentan conceptos bien estructurados y redactados, se habla sobre todos los elementos temáticos.	No se mencionan todos los elementos temáticos que fueron requeridos.
Creatividad 30%	La infografía tiene buena distribución, no está saturada de imágenes y texto. Tiene colores e imágenes adecuados al tema y sus subtemas, capta la atención.	Presenta 3 o 4 imágenes, maneja de 3 a 4 colores, tiene buena distribución de la información.	Tiene saturación de información y/o imágenes, solo tiene un color,
Ortografía 30%	No tiene algún error ortográfico, tiene una redacción coherente.	Tiene una redacción adecuada, pero algunos errores ortográficos.	Tiene varios errores ortográficos y una redacción deficiente.

Tabla 4 Rúbrica de evaluación para infografía. Fuente: Elaboración propia.

Actividad 1.4 Gráfica de crecimiento poblacional.

Escala	Excelente	Suficiente	Deficiente
Conocimiento acerca del tema 40%	Se muestra información y datos claros y relevantes acerca del tema que ayuda a comprenderlo mejor.	La información y los datos presentados no son del todo claros y entendibles.	La información y los datos presentados son deficientes, carecen de claridad y entendimiento.
Apariencia y creatividad 20%	La gráfica tiene una distribución fácil de entender. Tiene colores adecuados al tema y capta la atención.	Los datos de la gráfica no están adecuadamente distribuidos, tiene poco color.	La información y datos están mal distribuidos y por lo tanto no son entendibles. La gráfica carece de color
Ortografía 20%	La información y los datos no tienen ningún error ortográfico.	Se encontraron de dos a tres errores ortográficos en la información.	Tiene más de tres errores ortográficos.
Vinculación 20%	La información está relacionada entre sí y muestra coherencia entre cada vínculo.	La mayoría de la información está relacionada entre sí.	La información no está relacionada entre sí.

Tabla 5 Rúbrica de evaluación para gráfica. Fuente: Elaboración propia.

Actividad 2.1 Realizar un documento en Word convertido a PDF acerca de los atractivos culturales.

Escala	Excelente	Suficiente	Deficiente
Estructura del documento 10%	El documento en su estructura contiene portada, introducción, desarrollo, portada y conclusiones.	El documento considera solo tres aspectos de la estructura solicitada.	El documento considera solo dos o menos aspectos de la estructura solicitada.
Conocimiento acerca del tema 40%	Se muestra información clara acerca del tema a tratar, cuenta con los conceptos e información adicional que permite entender claramente el tema.	Se presentan conceptos bien estructurados y redactados, incluye todos los elementos que integran el sistema turístico.	No se mencionan claramente la información, la redacción es deficiente, los conceptos no están bien estructurados.
Coherencia y cohesión 20%	La redacción del texto es coherente y la organización de la información esta adecuada. Hay cohesión en cada una de sus partes.	El texto del documento tiene coherencia en cuanto a la temática, pero estructuralmente carece de cohesión.	El documento carece de coherencia y cohesión textual.
Formato digital 10%	Utiliza de manera adecuada la tipografía Arial 12 para el cuerpo, títulos en Arial 12 en negrita y subrayado, texto justificado, interlineado 1.5.	Utiliza con algunos errores la tipografía Arial 12 para el cuerpo, títulos en Arial 12 en negrita y subrayado, texto justificado, interlineado 1.5.	No respeta a menos 3 de los elementos de la del formato digital.
Ortografía 10%	No tiene algún error ortográfico, tiene una redacción coherente.	Tiene una redacción adecuada, pero algunos errores ortográficos.	Tiene varios errores ortográficos y una redacción deficiente.
Referencias 10%	Maneja de 4 a 5 referencias en la última diapositiva bajo los lineamientos APA.	Solo presente 3 referencias con los lineamientos APA.	Solo maneja una o dos referencias, no están bajo los lineamientos APA.

Tabla 6 Rúbrica de evaluación para documento Word. Fuente: Elaboración propia.

Actividad a) Realizar un audio acerca de los espectáculos gratuitos.

Escala	Excelente	Suficiente	Deficiente
Conocimiento acerca del tema 40%	Se muestra información clara acerca del tema a tratar, los conceptos tienen información relevante que ayuda a comprenderlos mejor.	En la información que se presenta se omiten algunos datos importantes acordes al tema.	No se mencionan todos los elementos de la temática propuesta.
Creatividad 25%	El audio es creativo y original, motiva a los oyentes a incrementar sus aprendizajes y a realizar sus propias búsquedas posteriores.	El audio es poco creativo y los oyentes recuerdan con él otras experiencias. No facilita el incremento del aprendizaje, pero si promueve en algo la motivación.	El audio no es original ni creativo; se trata de un material muy común y fácil de localizar en la red otros similares.
Calidad del audio 25%	El audio se escucha claro y es bastante audible, no tiene interferencias.	Hay algunas interferencias y el audio en algunos momentos no es clara y/o audible,	El audio no es nada clara ni audible, se escuchan muchas interferencias.
Vinculación 10%	La información está relacionada entre sí y muestra coherencia entre cada vinculo.	La mayoría de la información está relacionada entre sí.	La información no está relacionada entre sí.

Tabla 7 Rúbrica de evaluación para audio. Fuente: Elaboración propia.

Actividad 2.2 Presentación en power point acerca de los atractivos naturales.

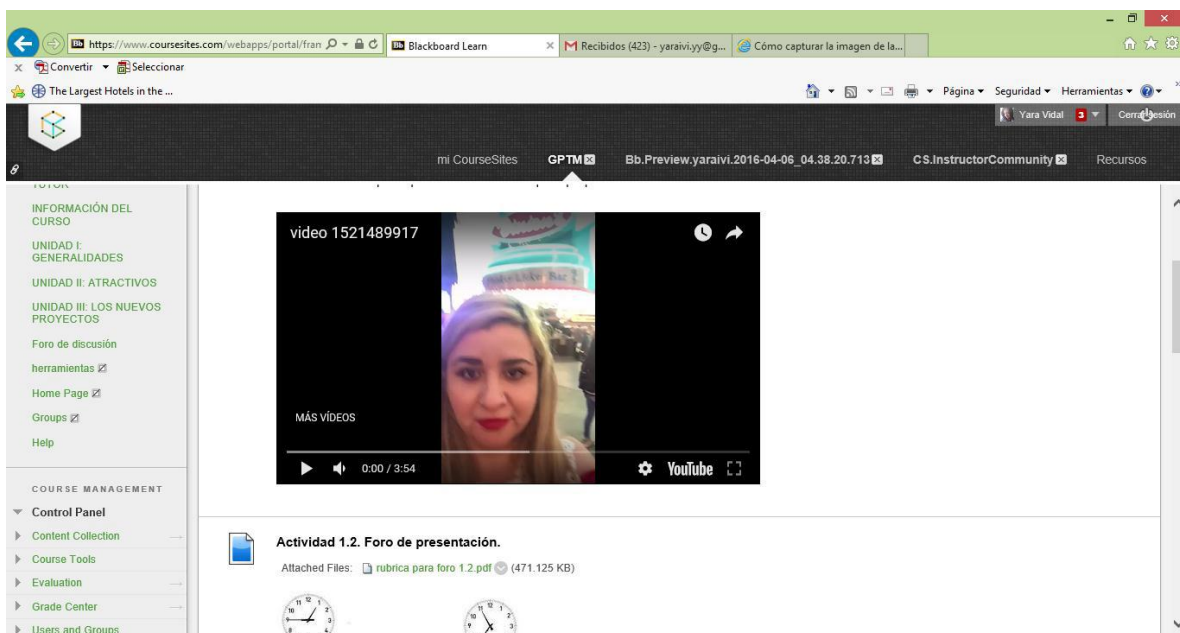
Escala	Excelente	Suficiente	Deficiente
Conocimiento acerca del tema 40%	Se muestra información clara acerca del tema a tratar, cuenta con los conceptos e información adicional que permite entender claramente el tema.	Se presentan información bien estructurada y redactada, incluye todos los elementos de la temática	No se mencionan claramente la información, la redacción es deficiente, los elementos no están bien estructurados.
Creatividad 25%	La presentación tiene buena distribución, no está saturada de imágenes y texto. Tiene colores e imágenes adecuados al tema y sus subtemas, capta la atención.	Tiene un diseño que permite visualizar y leer la información sin problema alguno. Los colores no están bien coordinados.	Tiene saturación de información y/o imágenes, solo tiene un color.
Ortografía 25%	No tiene algún error ortográfico, tiene una redacción coherente.	Tiene una redacción adecuada, pero algunos errores ortográficos.	Tiene varios errores ortográficos y una redacción deficiente.
Referencias 10%	Maneja de 8 a 10 referencias en la última diapositiva.	Solo presente 6 o 7 referencias.	Maneja menos de 6 referencias.

Tabla 8 Rúbrica de evaluación para power point. Fuente: Elaboración propia.

V.4 Material didáctico.

El material didáctico que a continuación se presenta fue diseñado con la finalidad de que los participantes al utilizarlo puedan cumplir con los objetivos del curso señalados en un principio.

Actividad 1.1 Video de presentación



The screenshot displays a Blackboard Learn interface. On the left, a navigation menu includes 'INFORMACIÓN DEL CURSO', 'UNIDAD I: GENERALIDADES', 'UNIDAD II: ATRACTIVOS', 'UNIDAD III: LOS NUEVOS PROYECTOS', 'Foro de discusión', 'herramientas', 'Home Page', 'Groups', and 'Help'. Below this is a 'COURSE MANAGEMENT' section with 'Control Panel', 'Content Collection', 'Course Tools', 'Evaluation', 'Grade Center', and 'Users and Groups'. The main content area features a video player titled 'video 1521489917' with a play button, volume icon, and a progress bar showing '0:00 / 3:54'. Below the video is a section for 'Actividad 1.2. Foro de presentación.' with an attached file 'rubrica para foro 1.2.pdf (471.125 KB)'. At the bottom of the activity section, there are two clock icons.

Imagen 1 material video. Fuente: Elaboración propia.

Actividad 1.3 Documento en PDF

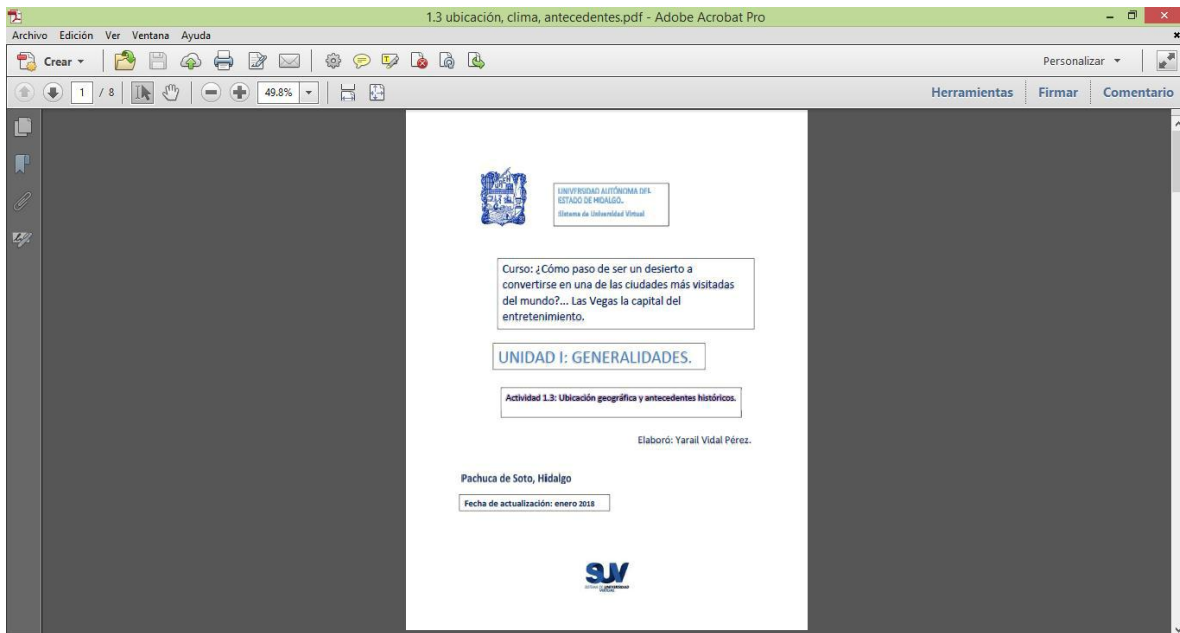


Imagen 2 material documento PDF. Fuente: Elaboración propia.

Actividad 1.4 Documento de autor

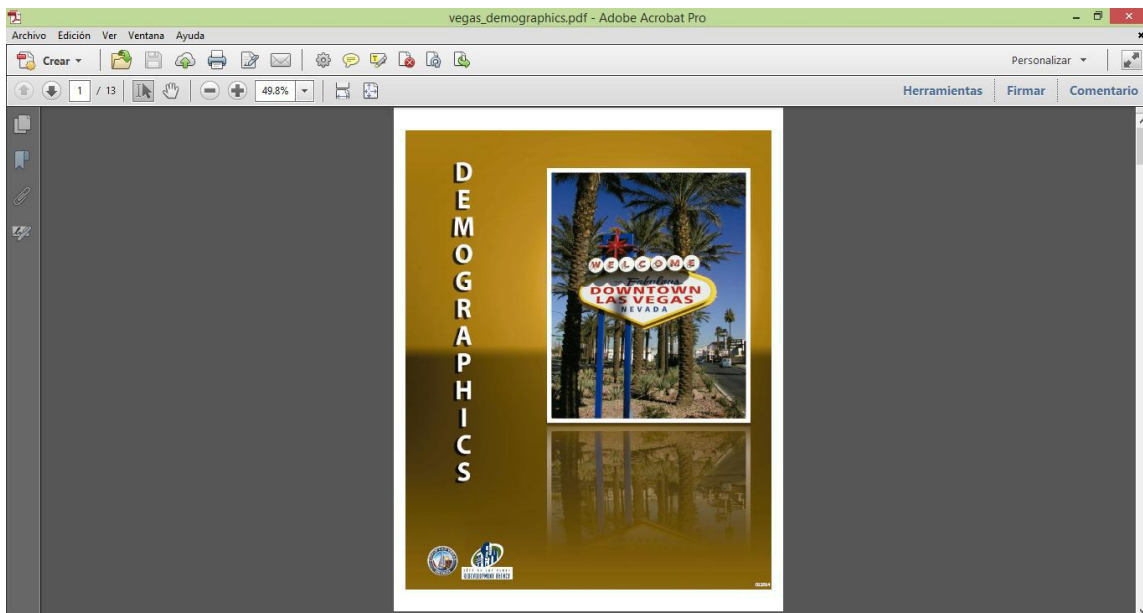


Imagen 3 material documento de autor. Fuente: Elaboración propia.

Actividad a) Presentación en power point.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO

Sistema de Universidad Virtual

B) Espectáculos gratuitos

UNIDAD II

Curso: ¿Cómo paso de ser un desierto a una de las ciudades más visitadas del mundo?... Las Vegas la capital del entretenimiento

Enero 2018

Elaborado por: Yarail Vidal Pérez

Imagen 6 material power point Fuente: Elaboración propia.

Actividad b) Sopa de letras.

Espectáculos

0 PUNTOS

01:46 TIEMPO RESTANTE

S	B	N	X	X	Y	W	S	P	U	E	B	L	U	E	M	A	N
T	X	C	F	M	D	Y	I	T	S	P	B	C	R	E	G	J	X
S	L	M	Q	Y	A	B	D	P	K	F	N	D	Y	H	W	D	W
C	I	V	S	S	C	N	N	Z	F	S	G	A	K	T	A	E	U
G	E	T	Q	T	G	T	U	U	O	Q	H	F	C	N	H	P	O
X	L	R	Y	E	A	A	E	M	B	C	R	O	E	I	A	O	X
P	O	K	T	R	I	F	N	A	B	L	L	D	P	S	L	J	X
C	S	M	H	E	T	D	T	N	F	Y	L	Y	V	B	E	F	P
N	U	E	E	Y	M	Y	V	I	R	I	T	T	H	A	G	L	J
K	D	Y	B	N	N	W	P	T	O	A	O	B	J	H	N	J	M
Q	E	J	E	F	S	X	G	V	L	S	T	Y	W	C	A	L	E
Q	U	N	A	I	K	G	E	A	I	F	N	S	X	E	S	N	H
H	Q	C	T	O	Q	X	S	P	P	U	N	G	V	S	S	Y	D
P	R	P	L	K	H	K	H	V	R	J	A	H	O	H	I	I	J
M	I	X	E	U	Q	B	U	R	L	E	S	Q	U	E	R	M	N
E	C	A	S	I	I	W	O	V	C	O	Q	W	I	X	C	P	P
B	D	W	Y	P	E	N	N	Y	T	E	L	L	E	R	K	N	Q
Y	S	I	L	F	P	X	D	D	V	N	E	R	G	V	M	R	Y

- THE BEATLES
- CRISSANGEL
- CIRQUEDUSOLEIL
- PENNYTELLER
- BURLESQUE
- BLUEMAN
- MYSTERE
- ZUMANITY
- ???

Mostrar palabra

educaplay by ADR Formación

Imagen 7 material sopa de letras. Fuente: Elaboración propia.

Actividad 2.2 Documento PDF.

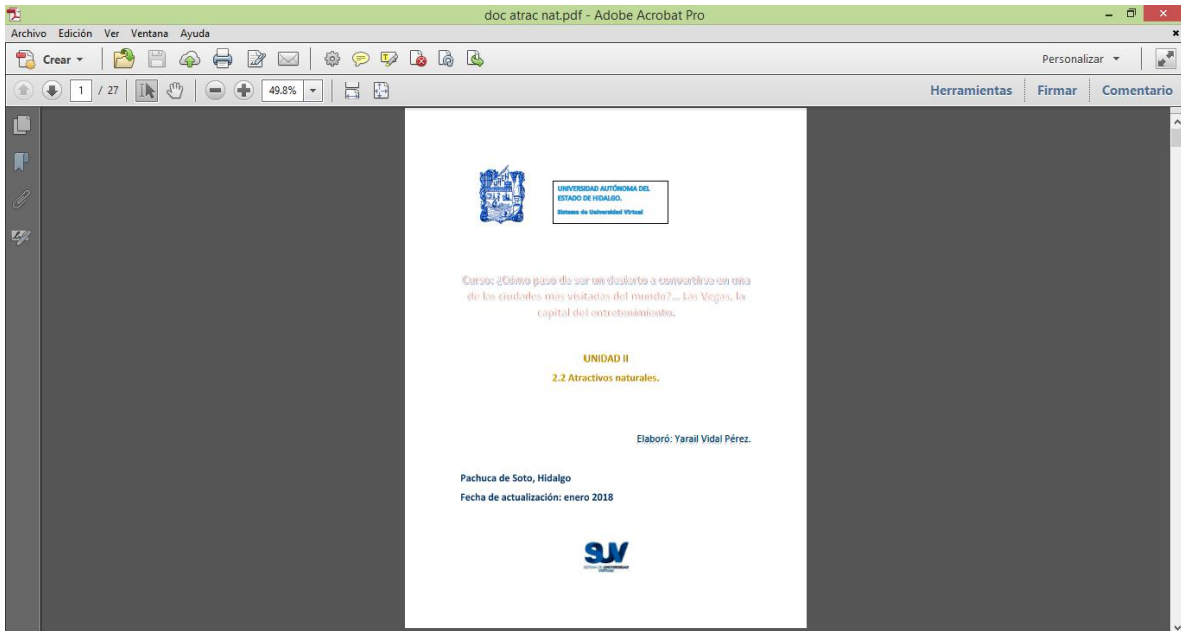


Imagen 8 material documento PDF. Fuente: Elaboración propia.

Actividad 3.1 Crucigrama.

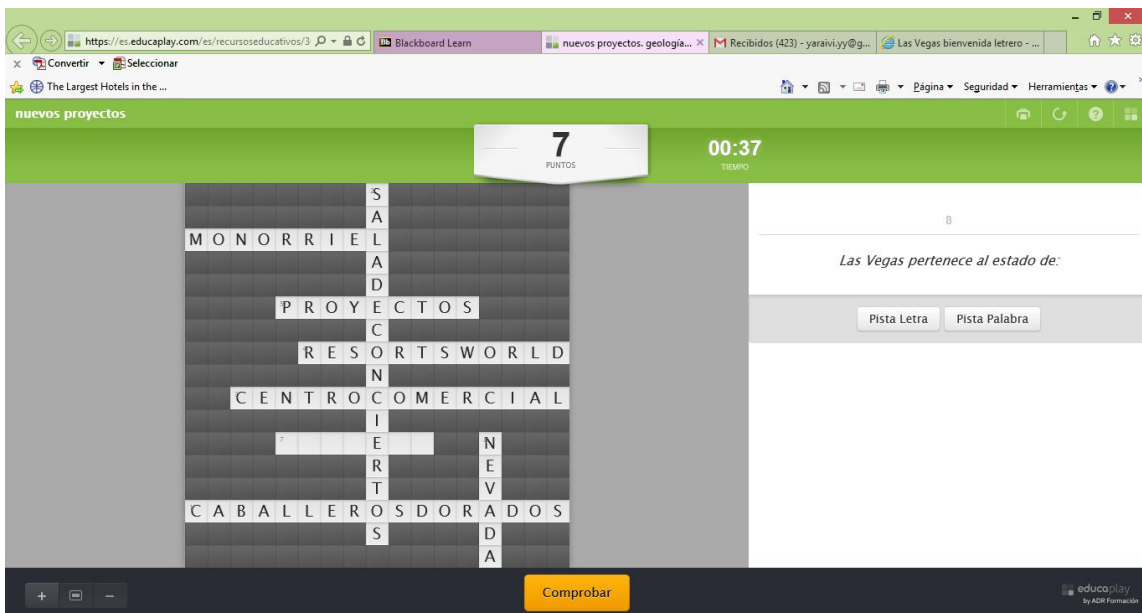


Imagen 9 material crucigrama. Fuente: Elaboración propia.

VI. CONCLUSIONES.

De acuerdo a las investigaciones realizadas a través de la bibliografía y las encuestas realizadas a usuarios de internet, se concluye que el proyecto llamado: Curso en línea: ¿Cómo paso de ser un desierto a una de las ciudades más visitadas del mundo?... Las vegas la capital del entretenimiento, es totalmente viable ya que aunque hay gran cantidad de información acerca de esta ciudad turística, se encuentra muy dispersa y no por lo general no se encuentra vinculada una con otra, por lo que para un internauta es difícil coleccionar la información que requiera de este lugar de manera rápida y fiable, ya que tendría que buscar en muchas páginas web para poder tener la información digerida y precisa.

Por otro lado, las encuestas favorecieron la implementación de este curso, ya que más del 50% respondió estar interesado en realizar un curso en línea a distancia donde la temática fuera sobre Las Vegas, aunque las encuestas también arrojaron que no todos los que navegan en internet tienen conocimientos o información sobre los MOOC, lo que deja al descubierto que falta información y promoción acerca de los Cursos Masivos en Línea, sin embargo, al ser un curso de acceso público para cualquier persona con acceso a internet, deja gran posibilidad de éxito para el mismo.

EL proyecto se culminó con los resultados esperados, tomando en cuenta que de acuerdo al modelo ADDIE bajo el cual está basado, se debe mantener en constante supervisión y evaluación para hacer las modificaciones y mejoras pertinentes y de esta manera seguir cumpliendo con los objetivos de aprendizaje.

Glosario de términos:

-Curso en línea: Es un proceso de enseñanza-aprendizaje sobre un determinado tema, el cual se lleva a cabo por medio de dispositivos electrónicos con conexión a internet, por lo tanto, no es necesario que los alumnos y el tutor se encuentre físicamente en un mismo lugar.

-MOOC: Es el acrónimo en inglés de, Massive Online Open Courses, en español cursos en línea masivos y abiertos. Como sus palabras nos indican, es un curso en línea que tiene la finalidad de difundir diversos contenidos, al que pueden acceder participantes que se encuentren en diferentes partes del mundo sin importar la distancia en la que se ubique, por su condición de masivo se indica que no hay un número límite de participantes que se pueden inscribir, por lo que es totalmente abierto para cualquier persona que desee participar, el curso es accesible por medio de internet, digamos que esta es la única condicionante para poder tener acceso al curso, Raposo (2014).

-Plataforma digital: Son programas (software), que permiten que se lleve a cabo el diseño, desarrollo, así como la puesta en marcha e impartición de cursos digitales con fines educativos o culturales.

-Proyecto: Es un plan de trabajo que se realiza por medio de un procedimiento, en el cual se van desarrollando diferentes actividades y acciones sistemáticas, que tienen como finalidad el cumplimiento de una meta, para la cual se han determinado recursos, medios y tiempos.

-Ciudad turística: Es un área geográfica, un lugar, que motiva el desplazamiento de las personas de su lugar de origen a otro sitio por diferentes circunstancias, puede ser por su valor histórico, cultural, sus atractivos naturales, sus actividades de entretenimiento y diversión, o incluso por cuestiones de salud. Por lo tanto, se ha convertido en el interés de los turistas, dejando una considerable derrama económica para la ciudad anfitriona.

-Las Vegas: Es la ciudad más grande del estado de Nevada, ubicada al sur de este, y, es uno de los principales destinos turísticos en el país de Estados Unidos de América. Las Vegas es reconocida como “la ciudad del pecado” o “el patio de recreo de los adultos” gracias a los atrayentes casinos, las apuestas legales, los juegos de azar, el acceso a las bebidas alcohólicas, los espectáculos, los centros comerciales, entre otros.

-Entretenimiento: Se entiende como cualquier tipo de actividad que realizan las personas en su tiempo libre, con la intención de aprovecharlo en una distracción de esparcimiento que les permita divertirse y relajarse, con la intención de salir de la rutina diaria y olvidar las preocupaciones.

-Casinos: Es un establecimiento donde se pueden realizar principalmente actividades que tienen que ver con los juegos de azar y las apuestas, muchas veces los casinos forman parte de complejos turísticos, como hoteles, cruceros, etc.

-Juegos de azar: Son actividades en las que se pueden realizar apuestas con las posibilidades de perder o ganar. Los elementos que intervienen en este tipo de juegos, son la habilidad, estrategia e inteligencia de los participantes y sin duda en factor de la suerte, que puede hacer perder hasta el más experimentado de los jugadores.

-Infraestructura turística: Son todas aquellas obras de ingeniería primordiales para la comunicación y el desarrollo de las actividades económicas y turísticas de una región. Como lo son: servicios básicos de agua potable, drenaje, electricidad, drenaje, vías de acceso y comunicación como: carreteras, puertos, aeropuertos, red ferroviaria.

-Estructura turística: Son los recursos físicos que se edifican sobre la infraestructura, con el objetivo de brindar servicios que los turistas requieren para el desplazamiento de su lugar de origen a la localidad anfitriona. Esto comprende negocios de alojamiento, alimentación, transportación, recreación y entretenimiento, agencias de turismo, entre otros.

VII REFERENCIAS.

- AllTrails, (2018). Frenchman Mountain Trail. Recuperado en enero 2018, de: <https://www.alltrails.com/trail/us/nevada/frenchman-mountain-trail>
- Angulo, C. (2013). Las herramientas digitales y el aprendizaje de contenidos. Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco. Recuperado en julio 2017, de: [file:///C:/Users/Yara/Downloads/572-2251-1-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Yara/Downloads/572-2251-1-PB%20(1).pdf)
- Awesome Adventures (2016). Eldorado Canyon Gold Mine. Recuperado en diciembre 2017, de: <http://eldoradocanyontours.com/>
- Bejarano, E.S. (2012). Una geografía del turismo para la comprensión de la territorialización turística. Corporación Universitaria UNITEC. Recuperado en febrero de 2017, de: <http://observatoriogeograficoamericalatina.org.mx/egal12/Geografiasocioeconomic a/Geografiaturistica/05.pdf>
- Belloch, C. (2010). Diseño Instruccional. Universidad de Valencia. Recuperado en enero 2018, de: <https://www.uv.es/~bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>
- BestofVegas.com (2018). Human Nature Jukebox. Recuperado en 2018, de: <https://www.bestofvegas.com/Shows-Tickets/Human-Nature-Las-Vegas-Show/>
- Blackboard (2017). Docenciablearning. Recuperado en febrero 2017, de: <https://docenciablearning.wikispaces.com/Blackboard>
- Boyd Gaming Corporation (2016). Sam's Town. Recuperado en enero 2017, de: <https://www.samstownlv.com/>
- Booking. com (2018). The linq hotel and casino. Recuperado en enero 2018, de: <https://www.booking.com/hotel/us/the-linq-and-casino.es.html>
- Bustamante, (2016). El modelo ADDIE. Recuperado en mayo 2017, de: <https://edutecnologia20.files.wordpress.com/2016/09/el-modelo-addie.pdf>

-Caesars Entertainment (2018). Eiffel Tower Viewing Deck. Recuperado en enero 2018, de: <https://www.caesars.com/paris-las-vegas/things-to-do/eiffel-tower#.WrNSCVqXDIU>

-Caesars Entertainment (2018). The Linq. High Roller Observation Wheel. Recuperado en enero 2018, de: <https://www.caesars.com/linq/high-roller>

-Caldevilla, D. (2013). Efectos actuales de la “sobreinformación” y la “infoxicación” a través de la experiencia de las bitácoras y del proyecto I+D avanza Radiofriends. Revista de la comunicación de la SEECI. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado en julio 2017, de: <http://www.seeci.net/revista/hemeroteca/Numeros/Numero%2030/N30-2.pdf>

-Carbajal, A. (2012). Técnicas de recolección de datos instrumentos de medición. Recuperado en enero 2018, de: http://bvspers.paho.org/videosdigitales/matedu/2012investigacionsalud/20120627RecoleccionDatos_LuzCarbajal.pdf?ua=1

-Castañeda & Pineda, (2013). Los LMS como herramienta colaborativa en educación. Un análisis comparativo de las grandes plataformas a nivel mundial. Universidad del País Vasco. Recuperado en enero 2018, de: http://www.revistalatinacs.org/13SLCS/2013_actas/184_Pineda.pdf

-Chipia, J. (2012). MOOC caracterización, experiencias e implicaciones en el aprendizaje informal. Universidad de los Andes. Venezuela. Recuperado en enero 2018, de: https://www.researchgate.net/publication/280880929_MOOC_caracterizacion_experiencias_e_implicaciones_en_el_aprendizaje_informal

-Cirque Du Soleil (2017). One Las Vegas. Seven amazing Cirque Du Soleil shows. Recuperado en enero 2018, de: <https://www.cirquedusoleil.com/es/las-vegas>

Civitatis (2018). 37 actividades visitas y excursiones en Las Vegas. Recuperado en enero 2018, de: <https://www.civitatis.com/es/las-vegas/>

-ClarkCounty Nv (2015). Parks and Recreation. Recuperado en diciembre 2017, de <http://www.clarkcountynv.gov/parks/Pages/WetlandsPark/wp-nature-center.aspx>

-Correa, L. & Rendón, I. (2017). Las nuevas tecnologías en los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Universidad Pontificia Bolivariana. Recuperado en enero 2018, de:

<https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/3686/LAS%20NUEVAS%20TECNOLOG%C3%8DAS%20EN%20LOS%20PROCESOS%20DE%20APRENDIZAJE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

-Danel, O. (2015). Metodología de la Investigación. Tema Población. Técnicas e instrumentos de recopilación de información. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/283486298 Metodologia de la investigacion Poblacion y muestra](https://www.researchgate.net/publication/283486298_Metodologia_de_la_investigacion_Poblacion_y_muestra)

-De la Rosa, C. (2017). Hasta 15 billones es la inversión en construcción en el sur de Nevada. Recuperado en enero 2018, de: <https://eltiempolv.com/noticias/hasta-15-billones-es-la-inversion-en-construccion-en-el-sur-de-nevada/>

-DeSilva, K. (2015). Las Vegas Review-Journal. 5 things you might not know about Fremont Street. Recuperado en enero 2018, de: <https://www.reviewjournal.com/uncategorized/5-things-you-might-not-know-about-fremont-street/>

-EcuRed, (2018). Conocimientos con todos y para todos. Blackboard. Recuperado en enero 2018, de: <https://www.ecured.cu/Blackboard>

-Fachelli, S. & López, P. (2015). Metodología de la investigación social cuantitativa. Universidad Autónoma de Barcelona. Recuperado en enero 2018, de: https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163567/metinvsocua_a2016_cap2-3.pdf

-FineArtAmerica (2018). High Roller Las Vegas Photographs. Recuperado en enero 2018, de: <https://fineartamerica.com/featured/las-vegas-high-roller-at-dusk-rainbow-colors-wide-2-eric-evans.html>

- Flickr, (2016). Stratosphere tower. Recuperado en enero 2018, de:
<https://www.flickr.com/photos/prayitnophotography/34758352683>
- Fremont Street Experience, (2018). Fremont Street Experience Over the Top Vintage Vegas. Recuperado en enero 2018, de:
<https://web.archive.org/web/20070702000258/http://www.vegasexperience.com:80/about.cfm>
- Gilcrease Nature Sanctuary, (2014). Support Gilcrease Nature Sanctuary. Recuperado en enero 2018, de: <http://gnslasvegas.org/>
- Golden Entertainment, (2018). Stratosphere Casino, Hotel & Tower. Observation Deck. Recuperado en enero 2018, de:
<http://www.stratospherehotel.com/Attractions/Observation-deck>
- Hernández, R. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y perspectivas. Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú. Recuperado en enero 2018, de:
<file:///C:/Users/Yara/Downloads/Dialnet-ImpactoDeLasTICEnLaEducacion-5904762.pdf>
- HikingGuy, (2018). Lone Mountain Trail Hike. Recuperado en enero 2018, de:
<https://hikingguy.com/hiking-trails/las-vegas-hikes/hike-lone-mountain-trail/>
- Hooper, C. & Mora, F. (2016). Trabajo colaborativo en ambientes virtuales de aprendizaje: Algunas reflexiones y perspectivas estudiantiles. Revista electrónica EDUCARE. Vol. 20. Recuperada en enero 2017, de:
<http://www.redalyc.org/html/1941/194144435020/>
- Las Vegas Convention and Visitors Authority (2018). Las Vegas Visitors Statistics. Recuperado en enero 2018, de: <http://www.lvcva.com/stats-and-facts/visitor-statistics/>
- LasVegasNevada.gov (2017). Floyd Lamb Park. Recuperado en enero 2018, de:
https://www.lasvegasnevada.gov/portal/faces/wcnav_externalId/pf-floyd-lamb?_afLoop=2493784726259685&_afWindowMode=0&_afWindowId=null#%4

[0%3F_afrWindowId%3Dnull%26_afrLoop%3D2493784726259685%26_afrWindowMode%3D0%26_adf.ctrl-state%3D902qqnuob_4](#)

-Las Vegas Review-Journal, (2018). Father of Lorenzi Park: Oasis in the desert began as French farmer's vineyard dream. Recuperado en enero 2018, de: <https://www.reviewjournal.com/local/local-las-vegas/downtown/father-of-lorenzi-park-oasis-in-the-desert-began-as-french-farmers-vineyard-dream/>

-Land, B. & Land, M. (2004). A short history of Las Vegas. University of Nevada Press.

-Law Dawg Trail Tours, (2018). Home. Recuperado en enero 2018, de: <https://www.lawdawgtrails.com/>

-Lee Canyon (2018). Lee Canyon. Recuperado en enero 2018, de: <https://www.leecanyonlv.com/>

-Marqués, Pere. (2015). Las TIC y sus aportaciones a la sociedad. Universidad Autónoma de Barcelona. Recuperado en enero 2018, de: [file:///C:/Users/Yara/Downloads/LAS TIC Y SUS APORTACIONES A LA SOCIEDAD.pdf](file:///C:/Users/Yara/Downloads/LAS_TIC_Y_SUS_APORTACIONES_A_LA_SOCIEDAD.pdf)

-Mars, Inc. (2018). Ethel M Chocolates. Recuperado en diciembre 2018, de: <https://www.ethelm.com/>

-Martín, J. (2018). Formación online y aprendizaje formal e informal, desde un punto de vista técnico. OneColumn WordPress Theme. Recuperado en enero 2018, de: <http://www.josemanuelmartin.com/2011/09/coursesites/>

-Meiss, P. (2014). Ventajas y desventajas de los cursos MOOC. Emagister. Recuperado en diciembre 2017, de: <https://www.emagister.com/blog/cursos-mooc-ventajas-y-desventajas/>

-MGM RESORTS INTERNACIONAL. (2018). Bellagio Las Vegas. Recuperado en diciembre (2017), de: <https://www.bellagio.com/en/entertainment/fountains-of-bellagio.html>

-Mt Charleston (2018). The Resort on Mount Charleston. Recuperado en diciembre 2017, de: <https://www.mtcharlestonresort.com/>

-Mountains Edge Master Planned Community, (2013). Living the adventure. Recuperado en enero 2018, de: <http://mountainsedge.com/explore/parks/exploration-peak-exploration-park/>

Moya, (2015). Modelo Estratégico para Buenas Practicas del Diseño Instruccional de Contenidos E-learning enfocado en Organizaciones. Universidad de Chile. Recuperado en enero 2018, de: <http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/136820/Modelo%20estrat%C3%A9gico%20para%20buenas%20pr%C3%A1cticas%20del%20dise%C3%B1o%20instru.pdf?sequence=1>

-National Geographic (2015). 10 lugares patrimonio de la humanidad en Estados Unidos. Recuperado en enero 2018, de: http://www.nationalgeographic.com.es/viajes/10-lugares-patrimonio-de-la-humanidad-en-estados-unidos_9486/8

-National Park Service (2018). Grand Canyon. Recuperado en enero 2018, de: https://www.nps.gov/grca/planyourvisit/index.htm#CP_JUMP_843729

-Pere, M. (2011). Tendencias de la Geografía Histórica en México. Revista bibliográfica de geografía y ciencias sociales. Universidad de Barcelona. Recuperado en febrero 2017, de: <http://www.ub.edu/geocrit/b3w-922.htm>

-Prensky, M. (2010). Nativos digitales e inmigrantes digitales. Recuperado en Julio 2017, de: [https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)

-Rachel NV Webmaster (2018). Extraterrestrial Highway. Recuperado en enero 2018, de: <http://www.rachel-nevada.com/ethighway.html>

-Ramos, A. (2009). Calculo tamaño óptimo de la muestra. Estadística aplicada a la investigación. Recuperado en diciembre 2017, de: <https://es.slideshare.net/maule/guia-tamao-de-la-muestra>

- Raposo, M. (2015). Orientaciones pedagógicas para los MOOC. Universidad de Vigo. Recuperado en diciembre 2017 de, https://www.google.com/search?ei=ZcnDWrH-DcH_0gKTza24CA&q=que+es+un+mooc+pdf&oq=que+es+un+mooc+pdf&gs_l=psy-ab.3..0.2421.3540.0.3648.4.2.0.2.2.0.156.280.0j2.2.0....0...1c.1.64.psy-ab..0.4.328...0i22i30k1.0.KQml8db9b_Y
- Recreation.gov (2014). Kyle Canyon Picnic Area Day Use, Nv. Recuperado en enero 2018, de <https://www.recreation.gov/camping/kyle-canyon-picnic-area-day-use/r/campgroundDetails.do?contractCode=NRSO&parkId=70433>
- Severin E. (2013). Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura. Oficina de Santiago, Chile. Enfoques estratégicos sobre las TICS en educación en América Latina y El Caribe. Recuperado en diciembre 2017, de: www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticsesp.pdf
- ShowTickets.com (2018). Blue Man Group at Luxor. Recuperado en enero 2018, de: <https://lasvegas.showtickets.com/blue-man-group/>
- SilvertonCasino.com (2018). Aquarium Las Vegas. Recuperado en enero 2018, de: <https://silvertoncasino.com/amenities/aquarium/>
- Southern Nevada Conservancy. (2017). Go Mt Charleston. Spring Mountains National Recreation Area. Recuperado en diciembre 2017, de: <https://www.gomtcharleston.com/>
- Southern Nevada Conservancy. (2017). Red Rock Canyon Las Vegas. Recuperado en diciembre 2017, de: <https://www.redrockcanyonlv.org/>
- Spring Preserve (2018). Spring preserve. Recuperado en diciembre 2017, de: <https://www.springspreserve.org/>
- Statista, (2018). The statistics Portal. Recuperado en enero 2018, de: <https://www.statista.com/statistics/548112/online-course-student-access-worldwide/>

-The Official Vegas Travel Site, (2018). Vegas.com Las Vegas Sign. Recuperado en enero 2018, de: <https://www.vegas.com/attractions/on-the-strip/welcome-las-vegas-sign/>

-The Official Vegas Travel Site, (2018). Vegas.com The Linq Promenade. Recuperado en enero 2018, de: <https://www.vegas.com/attractions/on-the-strip/linq/>

-Trailsoffroad, (2018). Anniversary Mine Trail. Recuperado en enero 2018, de: <https://www.trailsoffroad.com/trails/1144-anniversary-mine-trail>

-TripAdvisor (2018). Historic Railroad Trail. Recuperado en enero 2018, de: https://www.tripadvisor.com/LocationPhotoDirectLink-g45963-d145795-i156157760-Historic_Railroad_Trail-Las_Vegas_Nevada.html

-UNESCO (2017). Las TIC en la educación. UNESCO. Recuperado en julio 2017, de: <http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/>

-Universidad Autónoma de Barcelona. (2016) ¿Qué es un curso MOOC?. Recuperado en agosto 2016, de: <http://www.uab.cat/web/estudiar/mooc/-que-es-un-curso-mooc-1345668281247.html>

-UNLV, (2018). University of Nevada, Las Vegas. Marjorie Barrick Museum of Art. Recuperado en enero 2018, de: <https://www.unlv.edu/barrickmuseum/experience>

-U.S. Fish & Wildlife Service. (2017). Desert National Wildlife Refuge Nevada. Recuperado en diciembre 2017, de: <https://www.fws.gov/refuge/desert/>

-Usatourist.com (2016). La represa Hoover y el Lago Mead. Recuperado en enero 2018, de: <http://www.usatourist.com/espanol/destinations/nevada/hooverdam/hoover-dam-main.html>

-Vázquez, E. & López, E. (2014). Universidad a distancia. Revista de currículum y formación del profesorado. Vol.18, No.1. Los MOOC y la educación superior: La expansión del conocimiento. Recuperado en diciembre 2017, de: <http://www.ugr.es/local/recfpro/rev181ed.pdf>

-VegasMaster (2018). Top 15 shows de Las Vegas en 2017 totalmente imperdibles. Recuperado en enero 2018, de: <https://www.vegasmaster.com/es/top-15-shows-de-las-vegas-en-2016-totalmente-imperdibles/>

-Velásquez, F. (2011). Aspectos prácticos para crear e implementar cursos virtuales en las empresas. Recuperado en diciembre 2017, de: www.cegesti.org/exitoempresarial/publicaciones/publicacion_174_151211_es.pdf

-Verdejo, P. Encinas, M. y Trigos, L. (2012). Estrategias para la evaluación de aprendizajes complejos y competencias. Recuperado en enero 2018, de: http://www.innovacesal.org/innova_public_docs01_innova/ic_publicaciones_2012/pubs_ic/pub_03_doc03.pdf

-Vidal, A. & Camarena, B. (2014). Retos y posibilidades de los cursos en línea a partir de una experiencia concreta. Revistas de Medios y Educación, núm.44. Recuperado en julio 2017, de: <http://www.redalyc.org/pdf/368/36829340002.pdf>

-Villegas, A. (2014). Sobre los MOOC o Cursos Abiertos Masivos en Línea. e-historia. Recuperado en diciembre 2017, de: <http://www.e-historia.cl/e-historia/sobre-los-mooc-o-cursos-abiertos-masivos-en-linea/>

-worldatlas.com (2018). The Largest Hotels In The World. Recuperado en enero 2018, de: <https://www.worldatlas.com/articles/largest-hotel-locations-in-the-world.html>

ANEXOS

Anexo 1: Cuestionario muestra.

Cuestionario acerca de los Cursos Masivos Abiertos en Línea (MOOC).

Buen día, mi nombre es Yarail Vidal y me encuentro finalizando mis estudios en la Maestría de Tecnología Educativa, por ello estoy llevando a cabo un proyecto que trata sobre la implementación de un curso masivo en línea acerca de la ciudad turística de Las Vegas. El objetivo de este cuestionario es coleccionar información para conocer el grado de conocimiento y la preferencia de los MOOC, así como de la ciudad de Las Vegas. Por esta razón te pido que me brindes de 2 a 3 minutos para Responder este breve cuestionario.
¡Gracias por tu apoyo!

***Obligatorio**

¿Qué edad tienes? *

Tu respuesta

¿Cuál es tu sexo? *

Femenino
Masculino

¿Qué estudios académicos tienes? *

Secundaria
Preparatoria
Universidad
Maestría

Doctorado
Prefiero no contestar

¿Alguna vez has realizado algún curso en línea? *

Sí
No

¿Has utilizado alguna plataforma educativa, como Udacity, edX, Udemy, coursesites, etc.?

Sí
No

¿Has tenido interés en inscribirte en un curso en línea? *

Sí
No

¿Has escuchado alguna información referente a los Cursos Masivos Abiertos en línea (MOOC)? *

Sí
No

Si estuvieras interesado en realizar algún curso, lo tomarías: *

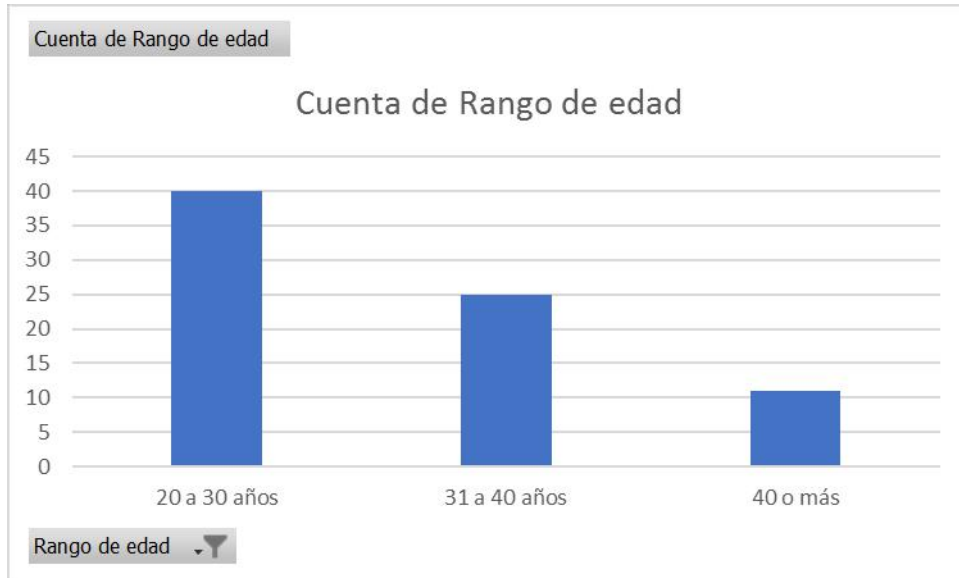
Presencial
En línea
Mixto, una combinación de los anteriores

Si tuvieras la oportunidad de realizar un curso en línea, gratuito acerca de la ciudad turística de Las Vegas, ¿lo tomarías? * Sí

No
Tal vez

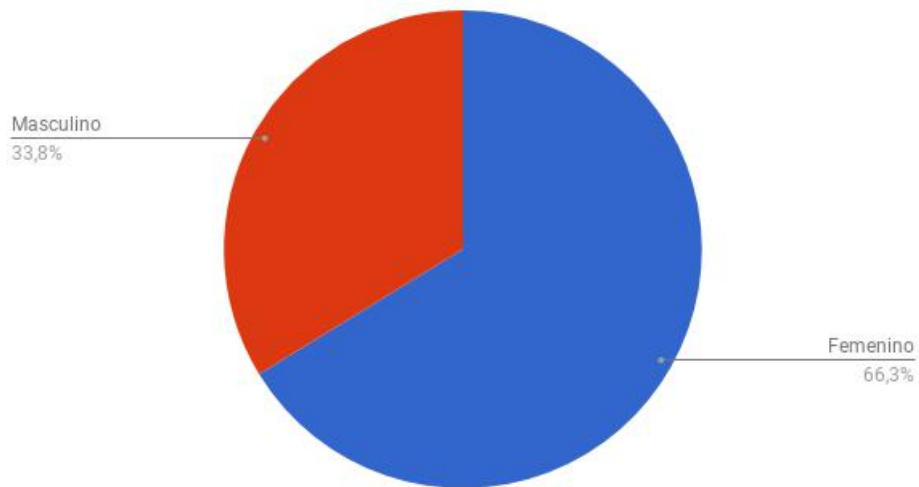
ENVIAR

Anexo 2: Gráficas.



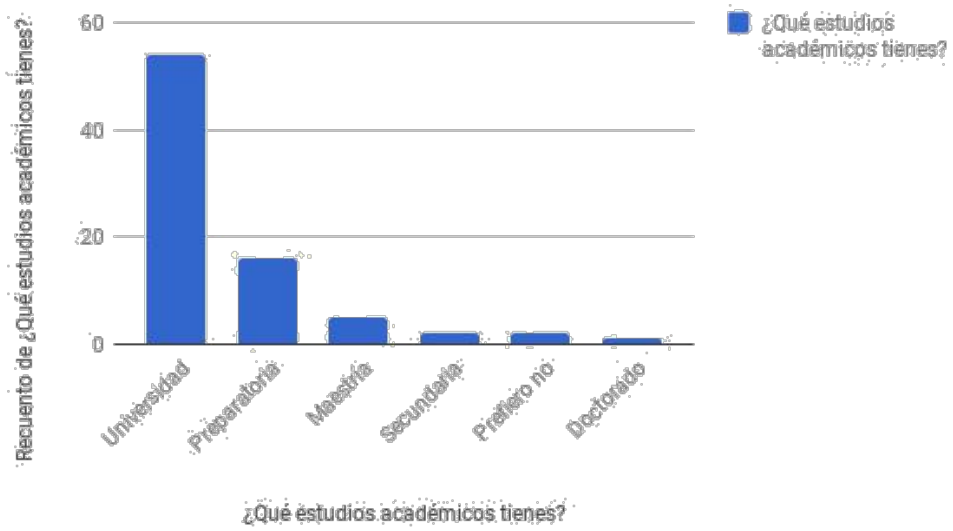
Gráfica 1 Fuente: Elaboración propia

Recuento de ¿Cuál es tu sexo?



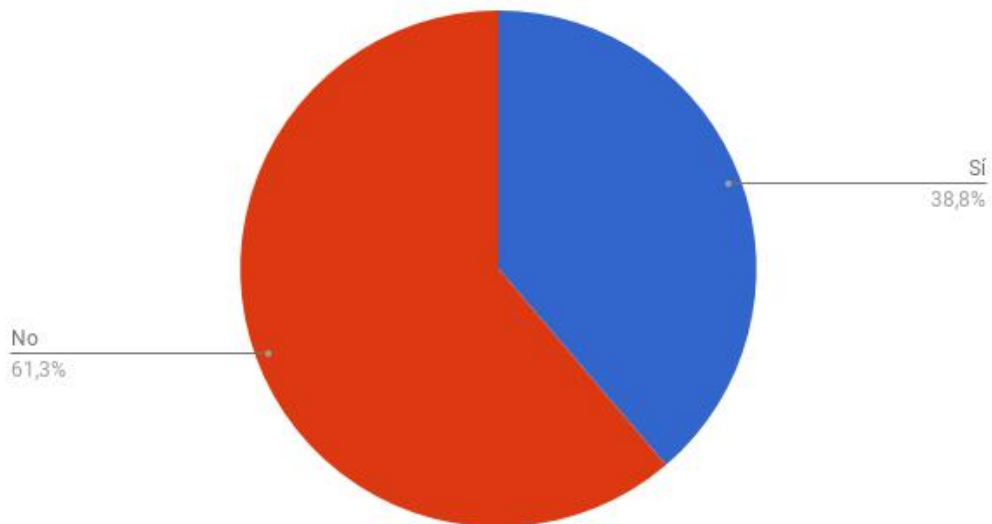
Gráfica 2 Fuente: Elaboración propia.

Recuento de ¿Qué estudios académicos tienes?



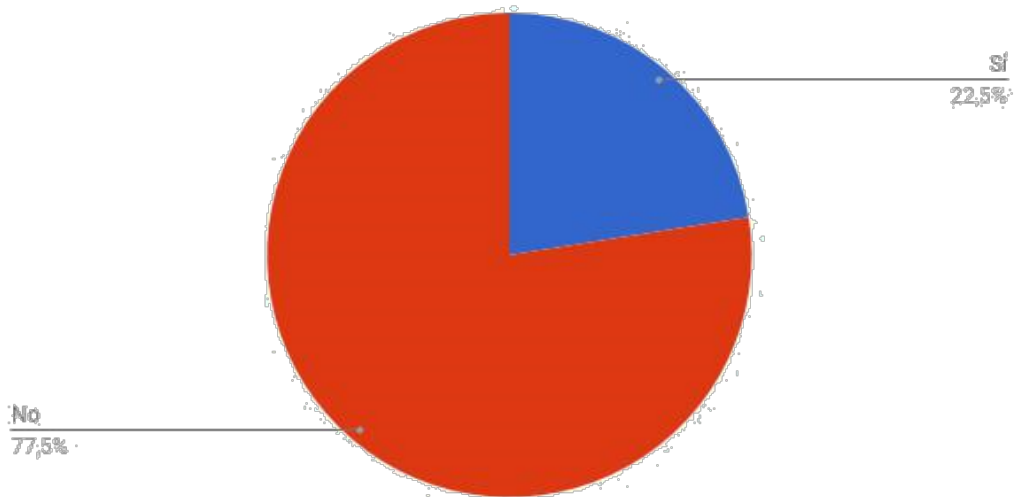
Gráfica 3 Fuente: Elaboración propia

Recuento de ¿Alguna vez has realizado algún curso en línea?



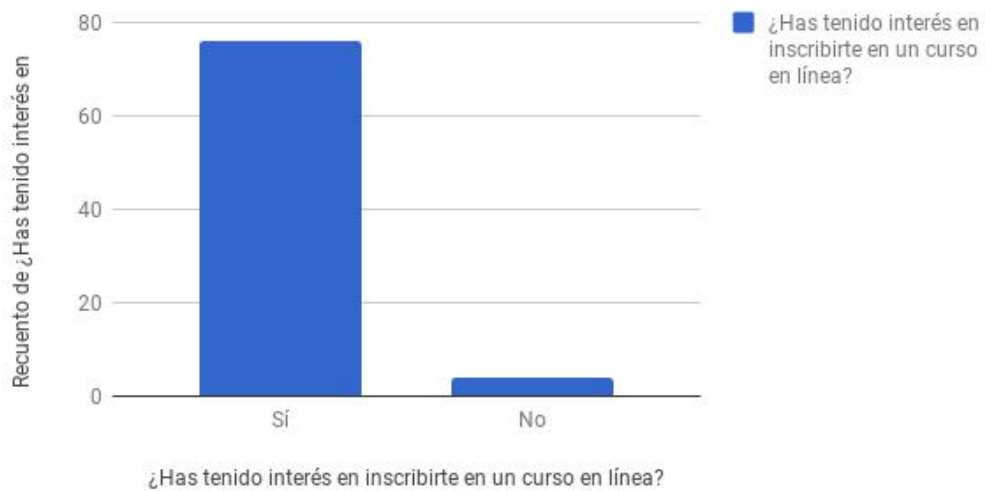
Gráfica 4 Elaboración propia

Recuento de ¿Has utilizado alguna plataforma educativa, como Udacity, edX, Udemy, coursesites, etc.?



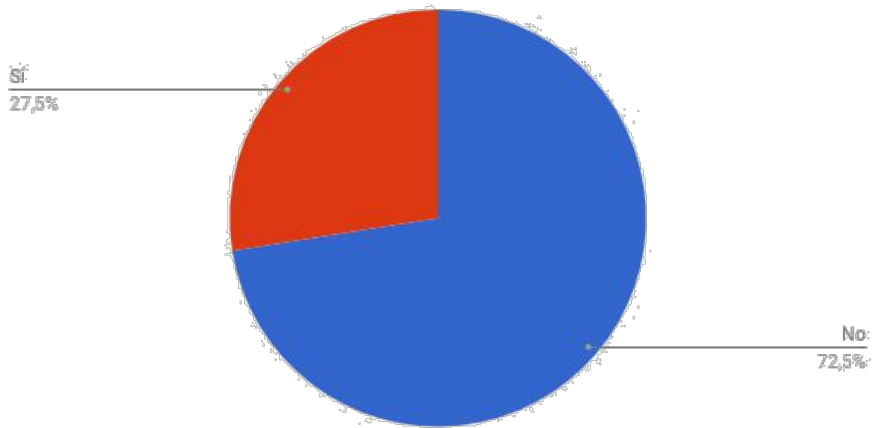
Gráfica 5 Elaboración propia

Recuento de ¿Has tenido interés en inscribirte en un curso en línea?



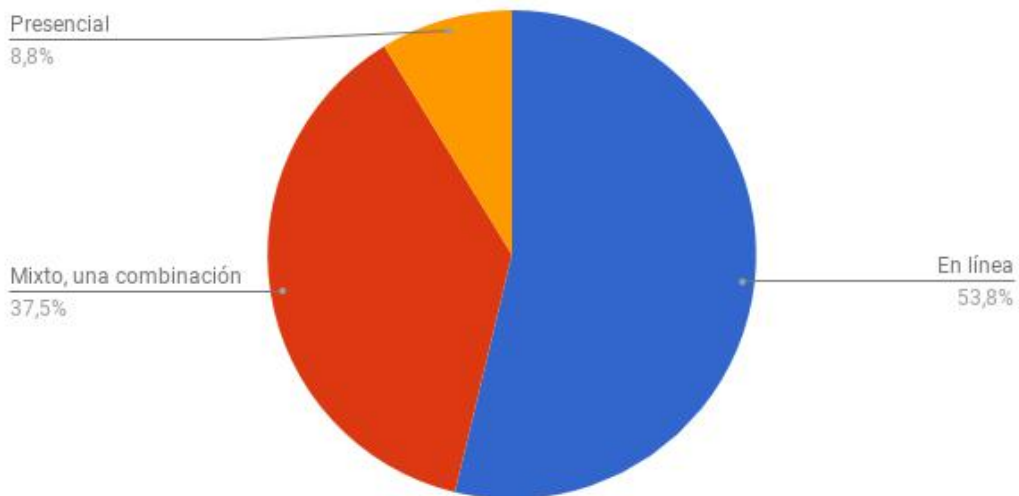
Gráfica 6 Elaboración propia

Recuento de ¿Has escuchado alguna información referente a los Cursos Masivos Abiertos en línea (MOOC)?



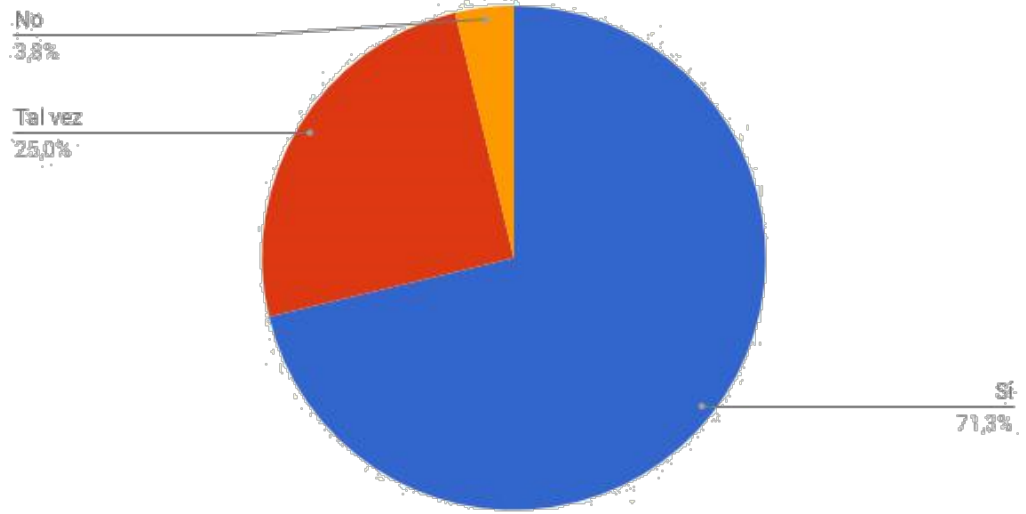
Gráfica 7 Elaboración propia.

Recuento de Si estuvieras interesado en realizar algún curso, lo tomarías:



Gráfica 8 Elaboración propia.

Recuento de Si tuvieras la oportunidad de realizar un curso en línea, gratuito acerca de la ciudad turística de Las Vegas, ¿lo tomarías?



Gráfica 9 Elaboración propia.