



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO**  
**SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL**

---

---

**Diseño Instruccional para el escenario virtual de la asignatura Hospedaje II  
de la Licenciatura en Turismo de la Escuela Superior de Tizayuca**

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

**MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

Presenta:

**Maribel Navarro Gálvez**

Directora del Proyecto Terminal:

**Mtra. Ma. Isabel Morales Islas**

Pachuca de Soto, Hidalgo, Febrero de 2014





UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO

SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL



**E.T.E. Maribel Navarro Gálvez,**  
**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: "Diseño Instruccional para el escenario virtual de la asignatura Hospedaje II de la Licenciatura en Turismo de la Escuela Superior de Tizayuca", 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.E. FERNANDO GUTIÉRREZ ASCENCIO.

PRIMER VOCAL: M.D.V. MARÍA ISABEL MORALES ISLAS.

SECRETARIO: M.T.E. SILVIA MIREYA HERNÁNDEZ HERMOSILLO.

SUPLENTE 1: M.T.I. ALEJANDRA HERNÁNDEZ SILVA.

SUPLENTE 2: DRA. MA DE LOURDES HERNÁNDEZ AGUILAR.

*Fernando Gutiérrez Ascencio*  
*[Firma]*  
*[Firma]*  
*[Firma]*

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

**ATENTAMENTE**  
**"AMOR, ORDEN Y PROGRESO"**  
Pachuca, Hgo., a 7 de febrero de 2014.

Mtra. Alejandra Hernández Silva.  
Coordinadora de la Maestría en Tecnología Educativa



Carr. Pachuca - Actopan, Km. 4.5, C.P. 42039, Pachuca Hgo. SUV, "Torres Administrativas" edificio "B"  
Tel. 017717172000 Ext. 5600



**Diseño Instruccional para el escenario virtual de la asignatura Hospedaje II  
de la Licenciatura en Turismo de la Escuela Superior de Tizayuca**

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

**MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

Presenta:

**Maribel Navarro Gálvez**

Directora del Proyecto Terminal:

**Mtra. Ma. Isabel Morales Islas**

Pachuca de Soto, Hidalgo, Febrero de 2014

## AGRADECIMIENTOS

---

### A la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

Porque recibí el conocimiento intelectual y humano de cada uno de los Maestros y Maestras del **Sistema de Universidad Virtual de la UAEH**

A mi tutora y coordinadora de la Maestría en Tecnología Educativa

Que a lo largo de la maestría, me han apoyado para cumplir un objetivo más en mi vida profesional y en especial

### A mi directora de Proyecto terminal

Que en este andar por la vida, me apoyó con sus lecciones y experiencia en formarme como una persona de bien.

## DEDICATORIAS

---

A **Dios** por permitirme recorrer un camino iluminado de enseñanza y alegría

A mis **padres** quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar siendo mi apoyo en todo momento, en especial a mi **madre** con mucho amor y cariño le dedico todo mi esfuerzo para la realización de esta tesis.

A mis **sobrinos** por recibirme cada día con un beso y un abrazo, para aquietar mis preocupaciones.

# Índice

Resumen.....	9
Abstract.....	10
<b>CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....</b>	<b>11</b>
I.1 Presentación.....	11
I.2 Diagnóstico .....	15
I.3 Planteamiento del problema.....	21
I.4 Justificación .....	25
1.5 Objetivos .....	28
<b>CAPÍTULO II. FUNDAMENTO TEÓRICO.....</b>	<b>28</b>
2.1 Educación a Distancia.....	34
2.2 Ambientes Virtuales de Aprendizaje.....	37
2.3 Blended Learning.....	38
2.4 Plataforma Blackboard y sus Herramientas .....	39
2.5 Material didáctico .....	42
2.5.1 Clasificación del material didáctico.....	43
2.5.2 Criterios de Calidad para la elaboración de material didáctico en entornos virtuales.....	45
2.6 Diseño Instruccional: Conceptos y Modelos.....	47
2.6.1 Algunos modelos de diseño instruccional .....	47
2.7 Aprendizaje significativo y uso de las TIC .....	51
<b>CAPITULO III. METODOLOGÍA .....</b>	<b>54</b>
3.1 Fases .....	54
3.2 Técnicas e instrumentos.....	55
3.3 Población y Muestra.....	56
3.4 Resultados obtenidos de los cuestionarios .....	56
<b>CAPITULO IV. DISEÑO INSTRUCCIONAL PARA EL ESCENARIO VIRTUAL DE LA ASIGNATURA HOSPEDAJE II DE LA LICENCIATURA EN TURISMO DE LA ESCUELA SUPERIOR DE TIZAYUCA .....</b>	<b>59</b>
4.1 Guía de Estudio .....	59
4.2 Calendario de la Unidad .....	66
4.3 Evaluación.....	67

4.4Diseño del Foro.....	68
4.5 Rúbrica para evaluar Mapa conceptual.....	69
4.6 Rúbrica para evaluar Foro de Discusión.....	71
4.7 Lista de Cotejo Informe.....	72
4.8 Rúbrica de Mapa mental.....	74
4.9 Rúbrica para evaluar ensayo.....	76
4.10 Autoevaluación.....	77
4.11 Coevaluación.....	80
4.12 Evaluación del Curso.....	83
4.13 Material Didáctico.....	86
4.13.1 Caso de Estudio.....	86
4.13.2 Audio Caso de Estudio.....	87
4.13.3 Lectura.....	88
4.13.4 Presentación Power Point.....	89
4.13.5 Mapa Conceptual.....	90
4.13.6 Video Eventos Especiales.....	91
4.13.7 Rompecabezas.....	92
4.13.8 Sopa de letras.....	93
CAPITULO V. ESTRATEGIA DE IMPLEMENTACIÓN Y DE EVALUACIÓN.....	94
5.1 Estrategia de Implementación.....	94
5.2 Estrategias de Evaluación.....	95
Conclusiones.....	99
ANEXO 1 Cuestionario.....	101
ANEXO 2 Competencias.....	102
ANEXO 3 Gráficas.....	103
Referencias.....	110

## Índice de Tablas, Gráficas e Imágenes

Tabla 1: Modelos de Diseño Instruccional.....	50
Tabla 2: Guía de Diseño Instruccional.....	65
Tabla 3: Calendario de la Unidad.....	66
Tabla 4: Evaluación de la Unidad.....	67
Tabla 5: Diseño del Foro.....	68
Tabla 6: Rúbrica para evaluar mapa conceptual.....	70
Tabla 7: Rúbrica para evaluar Foro de Discusión.....	72
Tabla 8: Lista de Cotejo Informe.....	73
Tabla 9: Rúbrica para evaluar Mapa Mental.....	75
Tabla 10: Rúbrica para evaluar ensayo.....	77
Imagen1: Caso de Estudio.....	86
Imagen 2: Audio Caso de Estudio.....	87
Imagen 3: Lectura.....	88
Imagen 4: PresentaciónPower Point.....	89
Imagen 5: Mapa conceptual.....	90
Imagen 6: Video Eventos Especiales.....	91
Imagen 7: Rompecabezas.....	92
Imagen 8: Sopa de letras.....	93
Tabla 11: Guía para evaluar curso en línea.....	97
Tabla 12: Matriz de Evaluación de un Proyecto.....	98
ANEXO 1 Cuestionario.....	101
ANEXO 2 Competencias.....	102
ANEXO 3 Gráficas.....	103
Gráfica 1 Interpretación de dato cualitativo.....	103
Gráfica 2 Interpretación de dato cualitativo.....	103
Gráfica 3 Interpretación de dato cualitativo.....	104
Gráfica 4 Interpretación de dato cualitativo.....	104
Gráfica 5 Interpretación de dato cualitativo.....	105
Gráfica 6 Interpretación de dato cualitativo.....	105

Gráfica 7 Interpretación de dato cualitativo.....	106
Gráfica 8 Interpretación de dato cualitativo.....	106
Gráfica 9 Interpretación de dato cualitativo.....	107
Gráfica 10 Interpretación de dato cualitativo .....	107
Gráfica 11 Interpretación de Variable demográfica.....	108
Gráfica 12 Interpretación de Variable demográfica.....	109
Gráfica 13 Interpretación de Variable demográfica.....	109



## Resumen

El modelo curricular de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH) plantea transformar los procesos pedagógicos e innovar las tareas de enseñanza-aprendizaje. Una estrategia operativa de dicho modelo, hace referencia al trabajo en distintos escenarios de aprendizaje: de aula, virtual y real. El escenario virtual se apoya en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para permitir que el estudiante pueda moverse e intervenir en un escenario telemático con base en las características y necesidades de cada programa educativo.

En este documento se presenta una propuesta para trabajar en el escenario virtual de la asignatura Hospedaje II de la Licenciatura en Turismo de la Escuela Superior de Tizayuca (ESTi), que consiste en el diseño instruccional de la asignatura antes referida. Con ello se da respuesta a una doble necesidad: por una parte, se atiende una orientación institucional planteada en el modelo universitario y por otra, se pretende mejorar la enseñanza y aprendizaje en el tratamiento de los temas correspondientes con apoyo de las TIC.

Esta propuesta se elabora en el marco de la Maestría en Tecnología Educativa de la UAEH, contiene cuatro capítulos que describen el origen del proyecto, fundamento teórico, metodología y descripción detallada de las guías y recursos de aprendizaje y evaluación para trabajar en el escenario virtual. Para implementar el proyecto se utilizó la plataforma Blackboard de la UAEH. Se pretende ejecutar en el primer semestre de 2014 y a partir de sus resultados realizar las mejoras pertinentes.

### Palabras Clave:

Escenario virtual, TIC, diseño instruccional, plataforma Blackboard

## Abstract

The curriculum model of the Autonomous University of Hidalgo State (UAEH), supposes to transform the pedagogical processes and to innovate the teaching-learning tasks. An operational strategy of the model refers to work in various learning scenarios: classroom, virtual and real. The virtual scenario relies on the use of Information Technology and Communication (ICT) to enable the student to move and act in a *telematic* scenario based on the characteristics and needs of each educational program.

A proposal to work in the virtual scenario Hosting II course in the Bachelor of Tourism College of Tizayuca (ESTi), consisting of the instructional design of the aforementioned subject is presented in this paper. This responds to two needs: first, an institutional orientation raised in the university model and on the other, is to improve teaching and learning in the handling of related issues in support of ICT serves.

This proposal is made in the framework of the Master of Educational Technology UAEH contains chapters that describe the origin of the project, theoretical explanation, methodology and, detailed description of the guides and learning resources and assessment work in the virtual scene. To implement the project was used UAEH Blackboard platform. It is intended to run in the first half of 2014 and from its results make appropriate improvements.

Keywords:

Virtual stage, ICT, instructional design, Blackboard platform.

## CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### I.1 Presentación

La Escuela Superior de Tizayuca (ESTi) surge en el año 2001 como parte del proceso de descentralización de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH). Entre los programas educativos que ofrece se encuentra la Licenciatura en Turismo. Este programa (UAEH-ESTi) tiene como Misión

Formar profesionales del turismo responsables, comprometidos con la sociedad para fomentar los valores culturales, históricos, así como el respeto a los recursos naturales, utilizando los métodos y técnicas científicas que le permitan atender los problemas de su área con ética, calidad y calidez humana para la mejora permanente de los servicios turísticos del estado y la nación (s.f.).

Un aspecto fundamental para lograr la finalidad anterior es la mejora permanente de la función de docencia, cuya Política para el Plan de Desarrollo Institucional 2011-2017 de la UAEH (2011) establece entre sus compromisos, que los programas educativos que se impartan deben garantizar la integralidad de la formación, la inclusión de estrategias de innovación educativa que prioricen un proceso de enseñanza y aprendizaje centrado en el estudiante; estimular las innovaciones académicas a través de la flexibilización, transversalidad curricular y actividades de aprendizaje en el escenario de aula, real y virtual (p. 144-145).

A su vez, los programas educativos se fundamentan en el Modelo Curricular Integral de la UAEH, el cual se concibe como un instrumento pedagógico-operativo para concretar el Modelo Educativo de la UAEH, en él se encuentran los fundamentos, criterios de selección y organización de contenidos y la forma en que éstos serán sistematizados dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje (UAEH- Modelo Curricular Integral, 2009).

Uno de los objetivos del Modelo Curricular Integral de la UAEH es la transformación de los procesos pedagógicos; esto implica romper con paradigmas de formación conductista y tradicional e innovar en el proceso de enseñanza y de aprendizaje, con la intención de que el estudiante adquiera, aplique, transforme, construya y movilice saberes (p. 78).

Para el logro de lo mencionado anteriormente, se proponen diferentes estrategias didácticas como: enseñanza problémica, aprendizaje cooperativo, aprendizaje colaborativo, métodos expositivos, estudios de casos, resolución de ejercicios y problemas, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje orientado a proyecto, contrato de aprendizaje.

Asimismo, se plantean las estrategias operativas básicas para implementar el modelo, entre las cuales se destaca para efectos del presente proyecto de orientación profesional, el apartado 3.4.4., que hace referencia a los Escenarios de Aprendizaje, los cuales se definen como “micromundos de aula, virtuales y reales, contextualizados que ayudan al desarrollo de capacidades, hábitos, habilidades, conocimientos, actitudes, aptitudes y valores en los estudiantes” (p.96).

En dicho Modelo Curricular se describe al escenario real como aquel donde el estudiante desarrolla, fortalece y consolida su formación profesional de manera gradual, a través de la vinculación con los sectores productivo, social y de servicios; al escenario virtual como:

El espacio social-educativo, de tipo representacional, distal, multicrónico, construido por redes de comunicaciones y apoyado con el uso de tecnología informática, que permitirá al estudiante moverse e intervenir en este escenario telemático, con base en las características y necesidades particulares de cada programa educativo (p.97).

Finalmente, el escenario áulico se concibe como el espacio donde el estudiante desarrolla procesos de crecimiento personal, capacidad para incorporar saberes, construir lógicas de comprensión y orientarlas durante su proceso de formación.

Como corolario de este apartado, se señala que la formación integral se logra a través del uso integrador y articulador de todos los escenarios mencionados previamente.

En este sentido, el propósito de este proyecto de orientación profesional, es presentar una propuesta de diseño instruccional para incorporar el escenario virtual a la práctica docente de la Licenciatura en Turismo de la Escuela Superior de Tizayuca, tomando como referentes para el diseño de las actividades la asignatura de Hospedaje II y el grupo de sexto semestre durante el periodo enero-julio de 2014, con la finalidad de innovar y promover la formación integral del estudiante apoyándose en el uso de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Asimismo, el proyecto es el vehículo mediante el cual se pretende obtener el grado en Maestría en Tecnología Educativa en el Sistema de Universidad Virtual (SUV) de la UAEH. Se inserta en la línea 2 de Generación y Aplicación de Conocimiento, referida a la aplicación didáctica de las TIC, en la primera opción: 1 Diseño instruccional para modalidades alternativas a la presencial (UAEH-SUV, 2012).

La metodología que se aplicó para desarrollar el proyecto consistió en las siguientes fases:

1. Fase de diseño: en la asignatura Seminario de Investigación se elaboró un anteproyecto orientado a dar solución a una problemática educativa

vinculada el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

2. Fase de diagnóstico. Con la finalidad de caracterizar el contexto donde se identificó la situación problemática se procedió a la realización de un diagnóstico mediante la técnica de análisis FODA y mediante la aplicación de un instrumento que exploró las habilidades de los alumnos en el uso de las TIC y su opinión sobre los materiales didácticos utilizados en la asignatura de Hospedaje II, con la finalidad de identificar el potencial interés del estudiante para participar en un escenario virtual y diversificar su aprendizaje con apoyo de las TIC.
3. Fase de diseño de la alternativa de solución. Se realizó una consulta documental para fundamentar teórica y metodológicamente la alternativa de solución. Se eligió la metodología ADDIE para el diseño instruccional.
4. Fase de desarrollo. Se procedió al desarrollo de las Guías didácticas, de los recursos de aprendizaje e instrumentos de evaluación.
5. Fase de implementación. El curso se implementó en la Plataforma Blackboard de la UAEH.

Finalmente, el documento se organiza de la siguiente manera:

En el Capítulo I, se describe el planteamiento del problema, donde el lector encontrará el motivo que dio origen al desarrollo del proyecto, su relevancia académica, diagnóstico y objetivos.

En el Capítulo II, se plasma una síntesis de los principales conceptos y fundamentos teóricos que guiaron el desarrollo del proyecto.

En el Capítulo III se describe la metodología que se siguió para obtener el producto central de este proyecto: el diseño instruccional de la asignatura Hospedaje II de la Licenciatura en Turismo de la ESTi.

En el capítulo IV se presenta el producto generado: las guías, recursos e instrumentos para el proceso enseñanza-aprendizaje en forma virtual para la asignatura antes mencionada.

Finalmente, el lector encontrará el apartado de conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos.

## I.2 Diagnóstico

Parafraseando Salellas, M. (2010), se entiende el diagnóstico como un proceso permanente de construcción y valoración de la práctica educativa cuya finalidad es la determinación de las necesidades que suponen la base de la creación y actualización de las potencialidades de un aprendizaje desarrollador.

En el presente apartado se realiza un autoanálisis de la práctica docente que evalúa la forma en que se ha venido desarrollando la enseñanza y aprendizaje en la asignatura Hospedaje II de la Licenciatura en Turismo de la ESTi, con la intención de reconocer debilidades para transformarlas en potencialidades con base en el criterio de innovar la práctica educativa con apoyo de las TIC.

En la función como docente de la asignatura Hospedaje II de la Licenciatura en Turismo de la ESTi, ha sido una preocupación constante la mejora continua de las tareas de enseñanza y aprendizaje. En la experiencia acumulada se ha identificado como área de oportunidad, la mejora de las actividades de enseñanza y de los recursos didácticos para propiciar aprendizajes significativos. Específicamente se identifica la falta de incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) al estudio cotidiano de la asignatura, a pesar de que su uso puede presentar varias ventajas como: diversificar los estilos de

enseñanza-aprendizaje, contar con recursos de autoría propia, promover el uso educativo de las TIC, entre otras.

Asimismo, de acuerdo con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2008) en un contexto educativo sólido, las TIC pueden ayudar a los estudiantes a adquirir las capacidades necesarias para llegar a ser competentes para:

- Utilizar tecnologías de la información
- Buscar, analizar y evaluar información
- Solucionar problemas y tomar decisiones
- Ser usuarios creativos y eficaces de herramientas de productividad
- Comunicar, colaborar, publicar y producir conocimiento
- Ser ciudadanos informados, responsables y capaces de contribuir a la mejora de la sociedad.

En este sentido, la compleja tarea de enseñar y aprender se puede ver enriquecida con grandes oportunidades de desarrollo a través de productos informáticos y multimedia, ya sea en escenarios presenciales o virtuales.

Sin embargo, haciendo referencia a la especificidad de necesidades detectadas en la asignatura de Hospedaje II de la licenciatura antes referida, se observa que en el salón de clase, las prácticas de enseñanza-aprendizaje se han reducido a una rutina donde los alumnos llegan a tomar notas de la clase que da la profesora, a realizar las prácticas que se les asignan en el manual de Hospedaje II, para luego responder a los cuestionamientos que se le piden en un examen parcial. Por lo tanto, se plantea la necesidad de innovar la enseñanza para hacer más atractivo el tratamiento de esta asignatura, a la vez que se pretende potenciar el uso de las TIC como un medio para aprender en un escenario alternativo al espacio del aula. Con ello, se espera que los estudiantes se sientan más motivados para aprender, al contar con diversos recursos



informáticos y multimedia, y mediante actividades colaborativas virtuales que representen un reto para desarrollar sus habilidades como futuros Licenciados en Turismo.

Uno de estos recursos es la simulación, la cual es una forma de enseñanza-aprendizaje donde los estudiantes entran en contacto directo con lo que van a aprender en lugar de simplemente considerar la posibilidad de llegar a hacer algo con los conocimientos adquiridos (Andreu, García y Mollar, 2005).

Sin embargo, a pesar de contar con las herramientas tecnológicas para generar recursos que enriquezcan el abordaje de la asignatura, se observa que persisten las actividades rutinarias y mecanizadas, que no plantean un reto ni exigen la toma de decisiones por parte del alumno. Es decir, en la materia de Hospedaje II no se propicia que el alumno actúe como gestor de una empresa hotelera y se carece recursos estimulantes que potencien una forma de aprender más divertida y que lo motive a desarrollar habilidades, conocimientos y competencias.

Ante esta problemática, se plantea como área de oportunidad el desarrollo del diseño instruccional para la materia de Hospedaje II, de la Licenciatura en Turismo para trabajarse en la plataforma Blackboard de la UAEH. De esta forma se estaría incorporando el escenario virtual a la asignatura antes mencionada, donde se pueda explotar el uso de recursos multimedia y una nueva forma de aprender que permita fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante la creación de diversos recursos didácticos que favorezcan la adquisición de contenidos conceptuales, procedimentales y desarrolle actitudes favorables para resolver situaciones hipotéticas que se pueden presentar en su futura práctica profesional como Licenciado en Turismo.

Asimismo, la determinación de elaborar el diseño instruccional para el escenario virtual de la asignatura, se fundamente en el Modelo Curricular Integral

de la UAEH, el cual señala que la formación plena se logra a través del uso integrador y articulador de todos los escenarios que plantea dicho modelo: áulico, virtual y real.

Para analizar con mayor detalle la situación del entorno donde se detectó la situación problemática, así como el riesgo y las oportunidades de la alternativa de solución identificada, se realizó el siguiente análisis FODA:

#### FODA

##### FORTALEZAS

1. Los alumnos establecen una comunicación en equipos de trabajo
2. Comunican ideas de forma oral y escrita de forma más o menos eficiente.
3. Identifican las habilidades necesarias para insertarse en el campo profesional y social
4. Aplican habilidades del pensamiento superior como la síntesis, análisis y pensamiento crítico.
5. Existe disposición de la titular de la asignatura para plantear nuevas formas de enseñanza-aprendizaje.
6. La titular de la asignatura está por concluir la MTE, por lo cual ha desarrollado habilidades para el diseño instruccional en entornos virtuales.

##### DEBILIDADES

1. No todos los alumnos manifiestan un uso adecuado de las TIC.
2. No todos los alumnos tienen acceso a Internet en sus casas.
3. Existen aulas con equipo de cómputo dañado
4. Pocos alumnos cuentan con PC o laptop.
5. Existe la posibilidad de ajustes curriculares en la Licenciatura en Turismo

## OPORTUNIDADES

1. Diversificar las estrategias de enseñanza-aprendizaje apoyados de las TIC.
2. Diversificar material didáctico multimedia.
3. Diversificas estrategias didácticas para asegurar un aprendizaje significativo.
4. Acercar al alumno a través de las actividades virtuales de simulación a un escenario real del ramo hotelero.
5. Incorporar en la materia de Hospedaje II de la Licenciatura en Turismo, el uso de las TIC de forma sistemática.
6. Promover el uso de las TIC para la formación continua.
7. Desarrollar actividades en un escenario virtual.

## AMENAZAS

1. Falta de interés por parte de los alumnos para realizar las actividades
2. Falta de disponibilidad de tiempo por parte de los alumnos para realizar las actividades diseñadas dentro del aula de cómputo.
3. Falta de asignación del aula de cómputo para realizar actividades.
4. No lograr que las actividades propuestas sean atractivas y motivadoras para los estudiantes.

Además, para completar el diagnóstico de la situación problemática, se elaboró un cuestionario (Anexo 1) con el propósito de explorar la opinión de los alumnos de la clase de hospedaje II sobre: la necesidad de actualizar las estrategias didácticas, la función del material didáctico en la motivación y mejora para aprender, la forma en que le gustaría que le enseñaran Hospedaje II, los materiales didácticos de preferencia para aprender y la calidad del material didáctico utilizado en clase.

Se aplicó el cuestionario de preguntas cerradas y abiertas a una muestra de treinta y seis alumnos de sexto semestre de la Licenciatura en Turismo de la Escuela Superior de Tizayuca (ESTi), cuyos resultados indican:

- La necesidad de actualizar las estrategias didácticas en la formación profesional, principalmente porque se observa un auge de la tecnología que debe ser aprovechado.
- La demanda de los alumnos para que el docente utilice material didáctico como vídeos, audios presentaciones, etc., durante la clase, ya que así se vuelve más dinámica y fácil de entender.
- El 42% de los alumnos opina que el material que utiliza la docente siempre capta su atención, 36% casi siempre, 11% algunas veces y 11% nunca. Lo anterior permite identificar que se deben realizar adecuaciones al material didáctico utilizado ordinariamente.
- La mayor parte de los alumnos considera que el material didáctico estimula su disposición hacia el aprendizaje, por lo que debe verse como una herramienta que sirve de apoyo para incentivar la inclinación del alumno hacia el aprendizaje.
- El 100% de la muestra afirmó que el material didáctico mejora la motivación en clase lo que incrementa su participación y mejora el nivel de aprendizaje, lo que les permite recordar y comprender los temas vistos en clase.
- En lo que respecta a la preferencia del material didáctico, los alumnos prefieren materiales de las nuevas tecnologías (Internet, software) con un 47%, mientras que el 45% prefieren audio y video y solo el 8% prefiere material impreso. Lo que permite reforzar la idea de que las TIC son un recurso potencialmente relevante para crear material didáctico atractivo y útil para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Respecto a la manera en que aprenden mejor, 59% expresó que a través de una explicación oral, 33% mencionó que aprenden mejor con videos y exposiciones y con un 8% leyendo un libro o artículo.
- Sobre la forma en que les gustaría que les enseñaran la asignatura de Hospedaje II se obtuvo que un 42% prefiere las dinámicas y estudios de casos, un 36% opta por material visual, un 17% con explicación oral y un 3% con cuadros sinópticos y resúmenes.

- Finalmente, al preguntar su opinión sobre la calidad del material didáctico utilizado en clase, se obtuvo que 67% lo califica como bueno, el 28% como excelente y un 5% como regular.

### I.3 Planteamiento del problema

En el mundo educativo es una preocupación constante el cómo acercar la difícil función de enseñar con la compleja tarea de aprender. En este sentido el desarrollo tecnológico ha permitido adentrarnos en enormes oportunidades para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje. Por tal motivo, organizaciones internacionales y nacionales han establecido una serie de criterios que se manifiestan a través de recomendaciones y políticas públicas para orientar el uso de las TIC en el nivel superior. A continuación se describen brevemente en qué consisten:

En la Conferencia Mundial de la Educación Superior (UNESCO, 2009) los Estados Miembros, entre los cuales se encuentra México, analizaron los principios que rigen las políticas de acceso, equidad y calidad en este nivel educativo, a fin de orientar los esfuerzos para lograr que los estudiantes obtengan buenos resultados. En consecuencia se tomaron diversos puntos de acuerdo, entre cuales se destaca el número catorce, el cual señala que “La aplicación de las TIC a la enseñanza y el aprendizaje encierra un gran potencial de aumento del acceso, la calidad y los buenos resultados” (p. 4). Asimismo, en el Llamamiento a la acción, se invita a los países integrantes a “...apoyar una mayor integración de las TIC y fomentar el aprendizaje abierto y a distancia...” (p. 11).

Por otra parte, en el capítulo III del Programa Sectorial de Educación 2013-2018 (SEP, 2013), referido a los objetivos, estrategias y líneas de acción, se recupera el Objetivo 2, que habla sobre fortalecer la calidad y pertinencia de la educación media superior, superior y formación para el trabajo, a fin de que

contribuyan al desarrollo de México, para mencionar la Estrategia 2.6 orientada a aprovechar las tecnologías de la información y la comunicación para el fortalecimiento de la educación media superior y superior, la cual contempla las siguientes Líneas de acción:

2.6.1. Impulsar el desarrollo de la oferta de educación abierta y en línea, tanto para programas completos como para asignaturas específicas.

2.6.2 Promover la incorporación en la enseñanza de nuevos recursos tecnológicos para la generación de capacidades propias de la sociedad el conocimiento.

Asimismo, la UAEH (2011) destaca entre los retos y desafíos de la educación superior en México, el “Innovar sus métodos educativos centrándolos en los alumnos, para propiciar como base de su formación permanente el que aprendan a aprender, a emprender y a ser, fomentándoles su creatividad e iniciativa, así como un espíritu crítico y un sentido de responsabilidad social, a la vez del más alto nivel de calidad en el plano humanístico, cultural, técnico, profesional y científico” (p.46).

Integrando la información anterior, se obtiene que uno de los medios para fortalecer la función de docencia en el nivel superior es a través de la incorporación de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje, tal y como lo señala la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, s.f.) “...Las TIC se aplican en la educación universitaria para elaborar materiales didácticos, exponer y compartir sus contenidos; propiciar la comunicación entre los alumnos, los profesores y el mundo exterior; elaborar y presentar conferencias; realizar investigaciones académicas...”.

Sin embargo, a pesar de las orientaciones internacionales y locales vigentes, se presentan prácticas centradas en la enseñanza y con un limitado uso de las TIC, tal es el caso de la asignatura Hospedaje II perteneciente a la Licenciatura en Turismo de la Escuela Superior de Tizayuca, en donde es posible

identificar que contrario a la innovación curricular en los programas educativos, los alumnos siguen mostrando una actitud pasiva, receptora de conocimiento, lo que limita el desarrollo de las competencias deseables para lograr el perfil de egreso, lo cual se manifiesta a través de un análisis de la rutina de la clase, donde el alumno se reduce a tomar notas de la clase que da el docente, a realizar las prácticas que se les asignan en el manual de Hospedaje II para luego responder a los cuestionamientos que se le piden en un examen parcial.

En ese sentido, se considera necesario diversificar las estrategias didácticas y los materiales de aprendizaje para hacer más atractivas y motivadoras las clases, así como para promover el logro de aprendizajes significativos y el desarrollo de competencias con apoyo de las TIC en la materia de Hospedaje II.

Respecto al desarrollo de competencias, Tobón (2007) hace mención de algunos puntos deseables en la educación cuando se emplean estrategias didácticas desde este enfoque:

- Desarrollo de pensamiento crítico y creativo.
- Fomento de la responsabilidad de los estudiantes frente a su formación
- Capacitación de los estudiantes para buscar, organizar, crear y aplicar la información.
- Promoción del aprendizaje cooperativo mediante técnicas y actividades que permitan realizar labores en grupo con distribución de tareas, complementación, etc.
- Autorreflexión sobre el aprendizaje en torno al qué, por qué, cómo, dónde, cuándo y con qué.
- Comprensión de la realidad personal, social y ambiental, de sus problemas y soluciones. (. 2-3).

Al comparar estos aspectos deseables con el programa de estudios de la Licenciatura en Turismo de la materia de Hospedaje II, se observa que no se contemplan actividades en un escenario virtual en donde al alumno se le solicite el uso de las TIC en la práctica cotidiana como parte de su formación profesional

y que suponga una forma de aprender más divertida y estimulante que motive al alumno a desarrollar competencias.

Ante esta problemática, se considera relevante que en la asignatura de Hospedaje II:

- Se diversifiquen las estrategias didácticas y los materiales de aprendizaje.
- Se promueva el desarrollo de aprendizajes significativos en un escenario virtual como complemento al escenario del aula y real.
- Se promueva el interés de los alumnos en la asignatura y el desarrollo de competencias, tales como: hacer inferencias, tomar decisiones, analizar y desarrollar actitudes favorables hacia una situación, entre otras.

Por lo mencionado anteriormente, se desprenden las siguientes interrogantes de intervención:

¿Cómo diseñar un escenario virtual de aprendizaje en la asignatura de Hospedaje II para favorecer la motivación, la promoción de aprendizajes significativos y el desarrollo de competencias?

¿Qué contenidos temáticos y competencias se pueden implementar en el escenario virtual de la asignatura Hospedaje II de la Licenciatura en Turismo?

¿Qué recursos y herramientas tecnológicas se pueden utilizar para trabajar el escenario virtual de la asignatura Hospedaje II?

¿Qué modelo de diseño instruccional es el apropiado para desarrollar las actividades de enseñanza y aprendizaje en el escenario virtual de la asignatura Hospedaje II?



## I.4 Justificación

La importancia del presente proyecto terminal de orientación profesional radica en las siguientes razones:

- Su pertinencia para atender una problemática educativa detectada en la asignatura Hospedaje II de la Licenciatura en Turismo de la Escuela Superior de Tizayuca, referida a la falta de motivación de los alumnos y al limitado uso de estrategias didáctica innovadoras.
- Su relevancia para atender una orientación institucional planteada en el modelo curricular vigente de la UAEH, el cual establece la importancia de trabajar en tres escenarios: áulico, real y virtual para lograr aprendizajes significativos. Con el desarrollo de este proyecto se estaría abordando por primera ocasión el escenario virtual para la asignatura antes mencionada.
- Porque permitirá generar una alternativa innovadora que puede desencadenar procesos de mejora permanente en la impartición y el diseño de estrategias didácticas de la asignatura.
- Porque permitirá poner en juego los conocimientos adquiridos por la autora del proyecto, en la Maestría en Tecnología Educativa.
- Finalmente, porque es un punto de partida que puede servir a otros colegas para analizar, adaptar y mejorar la propuesta elaborada.

Respecto a su relevancia académica, se encuentra que en el estudio realizado por Ferro, Martínez y Otero (2009) sobre las ventajas que las TIC aportan a la docencia universitaria tanto en la modalidad presencial y a distancia, destacan las siguientes: la ruptura de las barreras espacio-temporales en las actividades de enseñanza y aprendizaje, la posibilidad de ofertar procesos formativos abiertos y flexibles, la mejora de la comunicación entre los distintos agentes del proceso enseñanza-aprendizaje, una enseñanza más personalizada, un acceso más rápido a la información, la posibilidad de interactuar con la información, elevar el interés y la motivación de los estudiantes, mejorar la eficacia educativa, permiten que el

profesor disponga de más tiempo para otras tareas y posibilitan el desarrollo de actividades complementarias de apoyo al aprendizaje.

A continuación se analizan algunas de las ventajas previamente descritas y que son potencialmente útiles para comprender la iniciativa de incorporar el escenario virtual en la asignatura Hospedaje II de la licenciatura en Turismo de la ESTi-UAEH. Al respecto, Ferro et al., mencionan que: Las TIC

“...transforman sustancialmente formas y tiempos de interacción entre docentes y estudiantes, que puede tener lugar tanto de forma sincrónica como asincrónica” (p.4).

Esto puede significar un enriquecimiento y ampliación de la comunicación que ordinariamente se realiza en clase, ya que las dudas, las consultas, la puesta en común del trabajo se pueden desarrollar apoyándose en los recursos tecnológicos. Asimismo, el trabajo colaborativo se puede ver impulsado con el uso de blogs y wikis.

Las TIC “...permiten un acceso más rápido y eficaz de docentes y estudiantes a la información...Esta información que se puede recibir no es sólo textual, sino también auditiva, y no sólo estática sino también dinámica” (p.5). Esta ventaja significa que se pueden atender diversos estilos de aprendizaje y además se puede acceder a información actual, válida y pertinente.

“Con la incorporación de las TICs (sic), el proceso de aprendizaje universitario deja de ser una mera recepción y memorización de datos recibidos en la clase, pasando a requerir una permanente búsqueda, análisis y reelaboración de información obtenidas en la red” (p.5). Parafraseando a los autores, con la incorporación de las TIC se hace posible la simulación de fenómenos físicos, sociales o en 3D, a fin de que los estudiantes puedan experimentar y lograr una

mejor comprensión y además ofrecen múltiples materiales para la autoevaluación de sus conocimientos.

Al aplicar las TIC se "...motiva a los alumnos y capta su atención, convirtiéndose en uno de los motores del aprendizaje ya que incita a la actividad y al pensamiento" (p.6). Ya que uno de los propósitos del presente proyecto es propiciar la motivación de los alumnos, se espera que al trabajar en un escenario virtual además del escenario áulico, los alumnos presenten mayor implicación en su aprendizaje.

Por otra parte, en el aspecto profesional y académico, el desarrollo del presente proyecto permitirá innovar e implementar nuevas estrategias didácticas con el apoyo de las TIC, elaborando materiales de aprendizaje que ayuden a fomentar procesos de autoaprendizaje y aprendizaje colaborativo.

Otra de las ventajas potenciales que se ofrece al diseñar el escenario virtual para la asignatura de Hospedaje II, de la Licenciatura en Turismo es que permita a los alumnos madurar, adquirir experiencia; apropiarse de su conocimiento y transferirlo a su propio entorno.

Finalmente, la importancia de trabajar en escenarios alternativos a la educación presencial, radica en su posibilidad para mejorar la eficacia educativa a través de la diversificación de las estrategias de enseñanza y aprendizaje, en este caso, apoyadas en las TIC.

## 1.5 Objetivos

### General

Desarrollar el diseño instruccional para el escenario virtual de la asignatura Hospedaje II de la Licenciatura en Turismo de la Escuela Superior de Tizayuca con el objeto de diversificar las estrategias didácticas y utilizar recursos de aprendizajes apoyados en las TIC.

### Específicos

- Seleccionar los contenidos temáticos y las competencias que integrarán el escenario virtual de la asignatura Hospedaje II para definir el proyecto didáctico.
- Seleccionar apropiadamente los recursos y herramientas tecnológicas para el desarrollo del escenario virtual de la asignatura Hospedaje II.
- Definir el modelo de Diseño Instruccional que servirá de base para desarrollar las Guías de estudio, los recursos de aprendizaje y evaluación del escenario virtual de la asignatura Hospedaje II.
- Implementar el diseño instruccional en la materia de Hospedaje II, a través del uso de a plataforma para diversificar las estrategias de enseñanza aprendizaje en los alumnos de la Licenciatura en Turismo.

## CAPÍTULO II. FUNDAMENTO TEÓRICO

En el ámbito educativo se puede definir el ambiente como el escenario donde se posibilita el aprendizaje, lo cual incluye la organización del espacio, la disposición y la distribución de los recursos e interacciones, entre otros elementos. En consecuencia, un ambiente virtual de aprendizaje se considera un entorno

mediado por la tecnología que transforma la relación educativa con el soporte que apoyan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

El Modelo Educativo de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH, s.f.) se concibe como un estado de referencia y una norma que regula y articula los procesos sustantivos y adjetivos de la Universidad (p. VII). De acuerdo a Hilda Hidalgo y Marisela Dzul (2010)<sup>1</sup> dicho modelo educativo se “constituye en un paradigma o estrategias que se encuentran relacionados e interconectados en un todo significativo”. Es decir, el modelo educativo aplicado al presente proyecto de orientación profesional, se constituye en el referente básico que justifica el área de oportunidad y la alternativa de solución identificadas en la Escuela Superior de Tizayuca, ya que sus preceptos se encuentran alineados con los siguientes apartados de dicho documento rector:

- Visión: La Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo es reconocida por su alta aceptación de sus egresados, sustentada en programas educativos acreditados, cuerpos académicos con reconocimientos nacionales e internacionales, que cultivan líneas de generación y aplicación del conocimiento que motivan la incorporación de los alumnos a los proyectos de investigación, además de formar nuevos profesores-investigadores, y que logran una fuerte vinculación con los sectores productivo y social, basada en un permanente programa de evaluación; asimismo, por sus procesos administrativos y de apoyo académico certificados y por la actualización permanente de su normatividad.
- Misión: Educar y formar profesionales emprendedores, responsables, honestos, con un sólido sustento humanista, científico y tecnológico, que contribuyan al desarrollo integral del estado de Hidalgo y de México, comprometidos en la solución de problemas regionales y nacionales, respetuosos del ambiente, y con una actitud crítica para comprender la

---

<sup>1</sup>Hidalgo, H Dzul, M., Funderburk, R., (2010) Modelo Educativo de la UAEH y Evaluación de los Aprendizajes de la LELI. XXIV Foro de Especialistas Universitarios en Lenguas Extranjeras. ISBN 978-607-77740-67-4

- globalización mundial como oportunidad para proyectar los valores, conocimientos y habilidades de su profesión y cultura.
- El campus virtual constituye una forma de organización y coordinación para prestar los servicios que realiza la Universidad, utilizando como instrumento de trabajo una plataforma tecnológica y normativa conformada por recursos informáticos y de transmisión electrónica diversificada, que pueden servir para enlazar las entidades internas entre sí y con el exterior; es decir a los institutos, escuelas, campus y las extensiones que por sí misma o mediante convenios establezca la institución dentro y fuera de la circunscripción de sus campus, como medio para ampliar, diversificar y modernizar la oferta educativa (p. 108).
  - El diseño de los planes y programas con las perspectivas de la educación a distancia o que utilice medios remotos, la movilidad entre las diferentes modalidades educativas, la acreditación de estudios realizados a través de medios remotos mediante métodos de evaluación tecnificados, amplían la aplicación del campus virtual a todo el sistema educativo de la Universidad, convirtiendo a sus unidades académicas en usuarios de su plataforma, abriendo alternativas de distintas combinaciones entre la enseñanza escolarizada y la abierta, desarrollando así un potencial ilimitado en el proceso de enseñanza - aprendizaje, la individualización de los estudios y la diferenciación, sin separación entre las diferentes alternativas que debidamente normadas permitan a los alumnos llevar a cabo o concluir sus estudios, en una interpretación mucho más variada de la flexibilidad de los planes de estudios, la tutoría, la incorporación de los particulares y la diversificación de la extensión educativa a estratos de la población que no tienen acceso a los estudios formales en la Universidad (p.109).
  - La tecnología como medio para emplear nuevos métodos, técnicas de enseñanza y ambientes virtuales de aprendizaje, impulsará el uso extensivo de la enseñanza de la informática y las lenguas extranjeras para fomentar la internacionalización de los estudios de la Universidad hacia una

enseñanza poli cultural con contenidos nacionales e internacionales, todo a través del campus virtual (Ibíd.).

- En materia de desarrollo de tecnología educativa, nuevos métodos de enseñanza y formación, actualización y capacitación del personal académico, la institución puede aprovechar el potencial del campus virtual para reducir tiempos y cumplir con mayor eficacia, extensión y profundidad estos y otros procesos...(p. 110).
- La UAEH modificará los procesos organizativos de producción de aprendizajes, que considere la creciente participación de otros actores, de las familias, y la progresiva incorporación de las nuevas tecnologías (p. XXIV).
- Deberá proponer y proyectar que, a través de la educación virtual, el Modelo Educativo se asocia directamente con los aspectos prospectivos que facilitan su extensión a otros escenarios geográficos, nacionales e internacionales, de manera que pueden incorporarse al proceso educativo universitario los avances en la ciencia, la tecnología y la organización educativa y social, utilizando métodos, medios y fórmulas pedagógicas y jurídicas no tradicionales (p. 23).
- La educación superior debe hacer frente a la vez a los retos que suponen las nuevas oportunidades que abren las tecnologías, que mejoran la manera de producir, organizar, difundir y controlar el saber y de acceder al mismo. Deberá garantizarse un acceso equitativo a estas tecnologías en todos los niveles de los sistemas de enseñanza (p. VII), con la finalidad de lograr los principios orientadores que rigen la máxima casa de estudios en la entidad.

El modelo educativo de la UAEH posee un enfoque sistémico que plantea la necesidad de brindar servicios educativos de calidad que proporcionen al alumno una formación humanista y cultural con una sólida capacitación técnica y científica (Hidalgo, H. y Dzul M., 2010).

Ante los retos que plantea la sociedad del conocimiento, la docencia en la UAEH se encuentra en un momento de transición histórica, ya que deberá

actualizar conceptos arraigados respecto a sus fines y preceptos educativos para dar paso a nuevas formas de relación mediadas por las TIC, generando nuevos procesos de aprendizaje, más personales, autogestivos y capaces de superar las barreras de tiempo (UAEH-Modelo Educativo, IV).

En la UAEH el Modelo Educativo constituye el documento rector que integra, armoniza y norma las actividades sustantivas y adjetivas de la misma (UAEH).

Durante los últimos años, la introducción de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación Superior ha sido una constante, que ha permitido ampliar poco a poco la habilitación tecnológica de las universidades y adecuar estas herramientas a los programas educativos. En el ámbito académico estas herramientas han facilitado a un gran número de estudiantes el acceso a la información y han modificado significativamente el proceso de enseñanza aprendizaje, tal es el caso de incorporar nuevas estrategias didácticas para lograr un aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo parte de una propuesta: “el sujeto es el principal responsable activo, no pasivo, de su aprendizaje. Se centra en el alumno como discente, no en el maestro como docente – capacitador. Propone que los estudiantes:

- Sean capaces de tener iniciativas propias para la acción
- Puedan dirigir y auto dirigirse inteligentemente
- Aprendan críticamente y tengan capacidad de evaluar las contribuciones de los demás
- Sepan ser y no sólo hacer” (UAEH- Modelo Educativo, p. 74)

De acuerdo con David Ausubel (1976), durante el aprendizaje significativo el aprendiz relaciona de manera sustancial la nueva información con sus conocimientos y experiencias nuevas. Esto quiere decir que se requiere disposición del aprendiz para aprender significativamente e intervención del



docente, por otro lado también importa en que plantean los materiales de estudio y las experiencias educativas. Si se logra el aprendizaje significativo, se trasciende la repetición memorística de contenidos y se logra construir significado dando sentido a lo aprendido, y entender su ámbito de aplicación y relevancia en situaciones académicas y cotidianas.

Por lo anterior para lograr un aprendizaje significativo es importante tomar en cuenta las estrategias didácticas que involucran la selección de actividades y prácticas pedagógicas en diferentes momentos formativos, métodos y recursos de la docencia.

Para comprender mejor el concepto de estrategia didáctica debemos partir del concepto de didáctica que se define como una técnica que se emplea para manejar, de la manera más eficiente y sistemática, el proceso de enseñanza aprendizaje (E –A) (De la Torre, 2005 p, 4). Los componentes que interactúan en el acto didáctico son:

- El docente
- El discente
- El contenido
- Las estrategias metodológicas o didácticas.

Las estrategias didácticas contemplan las estrategias de aprendizaje y las estrategias de enseñanza. Por ello es importante definir cada una de ellas.

Las estrategias de aprendizaje es un procedimiento (conjunto de pasos o habilidades) que un alumno adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas (Díaz B., f. y Hernández R., G. p 232).

Las estrategias de aprendizaje son ejecutadas voluntariamente e intencionalmente por un aprendiz, cualquiera que éste sea siempre que se le demande aprender, recordar o solucionar problemas sobre, algún contenido de aprendizaje.

Por otro lado las estrategias de enseñanza son experiencias o condiciones que el maestro crea para favorecer el aprendizaje del alumno. Para (Pere Marqués, 2001) las estrategias de enseñanza se concretan en una serie de actividades de aprendizaje dirigidas a los estudiantes y adaptadas a sus características, a los recursos disponibles y a los contenidos objeto de estudio. Las actividades deben favorecer la comprensión de los conceptos, la reflexión el ejercicio de formas de razonamiento y la transferencia de conocimientos.

Así las estrategias de enseñanza son procedimientos que el profesor utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos, por lo que es importante que el docente posea un amplio bagaje de estrategias de enseñanza y las utilice en su práctica docente.

## 2.1 Educación a Distancia

La educación a distancia constituye un término expresivo genérico en el que están incluidas las estrategias que se seguirán en el proceso enseñanza y aprendizaje, de manera que cuando se habla de esta modalidad implica tácitamente que se desarrolla en un espacio virtual, donde alumnos y profesores no se encuentran en el mismo espacio o lugar y en la mayoría de los casos, ni siquiera en el mismo intervalo de tiempo; es por tanto, “un conjunto de procedimientos e interacciones de mediación que se establece entre educandos y profesores en el desarrollo del proceso enseñanza- aprendizaje con la utilización de recursos tecnológicos informáticos y de telecomunicaciones que lo hacen más eficaz y eficiente” (Alfonso Sánchez, 2003).

La educación a distancia es un sistema tecnológico de comunicación bidireccional, que puede ser masivo y que sustituye la interacción personal en el aula por la acción sistemática y conjunta de diversos recursos didácticos .

Esta forma de enseñar y aprender está planteando nuevas estrategias educativas, todas estas basadas en las nuevas teorías de aprendizaje, donde el

estudiante construye su conocimiento. Con el advenimiento de las Tecnologías de y la información y la Comunicación, se puede estudiar de manera independiente determinados contenidos establecidos en un programa educativo, siempre y cuando se haga una selección adecuada de los materiales didácticos y los medios de comunicación para la interacción didáctica.

Para lograr esto, se requiere de recursos didácticos que contengan la información necesaria para la adquisición de los conocimientos, el desarrollo de habilidades y competencias, todo esto es posible mediante la elaboración del llamado material didáctico, el cual puede presentarse en múltiples formatos: impresos, audiovisuales y/o digitales (Roquet García & Gil Rivera, 2010).

El diseño de material didáctico en la educación virtual cobra una especial importancia, al ser un proceso educacional en el que los actores se encuentran distantes, estos requieren ser trabajados con un tratamiento didáctico – pedagógico, adecuado a entorno virtuales, que incluyan características esenciales que los constituyan en el medio eficaz para generar la comunicación efectiva.

Cabe hacer mención que un entorno virtual es una organización de carácter socio técnico educativo, integrada por un mecanismo o instrumento de mediación pedagógica que propone una estructura de acción específica para aprender y, desde donde cada estudiante representa sus oportunidades y estrategias para el aprendizaje mediante las herramientas e interrelaciones con otras personas en las condiciones de cooperación y colaboración que les proporciona la tecnología, y que en conjunto hacen posible el proceso de enseñanza aprendizaje en la virtualidad. Por su parte (Salinas), menciona que un entorno virtual de aprendizaje es un espacio educativo alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas que posibilitan la interacción didáctica.

Por lo anterior se trata de un espacio en donde se crean las condiciones para que el individuo se apropie de nuevos conocimientos, de nuevas experiencias, de nuevos elementos que le generen procesos de análisis, reflexión y apropiación, llamando virtuales en el sentido que no se llevan a cabo en un lugar predeterminado y que el elemento distancia (no presencialidad física) está presente.

Para efectos de este estudio se toma como referencia el concepto de escenario virtual que propone la UAEH en su Modelo Curricular en el que menciona que un escenario virtual es:

El espacio social-educativo, de tipo representacional, distal, multicrónico, construido por redes de comunicaciones y apoyado con el uso de tecnología informática, que permitirá al estudiante moverse e intervenir en este escenario telemático, con base en las características y necesidades particulares de cada programa educativo (p.97).

Para (Abarca Fernández, 2009) el escenario virtual es la sede donde alumnos estudiantes, docentes/tutores, personal administrativo, de gestión y de dirección interactúan entre si, creando de esta manera, una verdadera comunidad

de personas que acceden a relaciones más cercanas que pueden lograrse en un sistema presencial.

Por lo anterior los miembros de una comunidad educativa interaccionan con la finalidad de secuenciar un proceso formativo, mediante la aplicación de nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Los escenarios virtuales son lugares no existentes, más que cómo experiencia subjetiva compartida por personas que utilizan un conjunto de formas de intercambio de información basadas en sistemas de ordenadores, redes telemáticas y aplicaciones informáticas. De lo anterior para efectos de este diseño de escenario virtual su utilizará la plataforma virtual como un espacio en dónde se alojara la información de un curso que será de utilidad para los alumnos de sexto semestre de la Licenciatura en Turismo de la asignatura de Hospedaje II.

Teniendo como beneficios crear comunidades virtuales de aprendizaje constructivistas, donde la solidaridad y colaboración entre el profesor y los alumnos son ejes en el proceso de construcción del conocimiento.

Entendiendo a las comunidades de aprendizaje como un grupo de personas que aprende en común, utilizando herramientas comunes en un mismo entorno.

## **2.2 Ambientes Virtuales de Aprendizaje**

La calidad de la educación superior, impone transformaciones importantes tales como rediseñar sus programas educativos para que sean más flexibles y centrados en el estudiante; crear estrategias de aprendizaje que faciliten el autoaprendizaje aprovechando el potencial de las tecnologías de la información y comunicación.

(Duarte J. , 2003) se refiere a los ambientes educativos como escenario donde existen y se desarrollan condiciones favorables para el aprendizaje, en términos generales, se puede decir que un ambiente de aprendizaje es el lugar en donde confluyen estudiantes y docentes para interactuar psicológicamente con relación a ciertos contenidos, utilizando para ello métodos y técnicas previamente establecidos con la intención de adquirir conocimientos, desarrollar habilidades, actitudes y en general, incrementar algún tipo de capacidad o competencia.

(González & Flores Manuel, 2000, pág. 123)“señalan que: un medio ambiente de aprendizaje es el lugar donde la gente puede buscar recursos para dar sentido a las ideas y construir soluciones significativas para los problemas”.

Los elementos de un medio ambiente de aprendizaje son: el alumno, un lugar o espacio donde el alumno actúa, usa herramientas y artefactos para recoger e interpretar información e interactuar con otros.

Un ambiente virtual de aprendizaje es un espacio físico donde las nuevas tecnologías tales como los sistemas Satelitales, el Internet, los multimedia, y la televisión interactiva entre otros, se han potencializado rebasando al entorno escolar tradicional que favorece al conocimiento y a la apropiación de contenidos, experiencias y procesos pedagógico comunicacionales. Están conformados por el espacio, el estudiante, el asesor, los contenidos educativos, la evaluación y los medios de información y comunicación (Avila & Bosco, 2001).

## 2.3 Blended Learning

*Blended Learning (B-Learning)* no es un concepto nuevo. Durante años se ha designado de este modo a la combinación de diferentes estrategias y actividades de enseñanza. Tal vez lo más novedoso de su utilización en el campo educativo proviene por el uso del término y por su vinculación con las diferentes

modalidades de formación, presencial y online. Hasta el momento los términos que recorrían y dominaban la literatura latina asociados a la transformación de la enseñanza y el aprendizaje eran: “enseñanza semipresencial”, “educación flexible”, “aprendizaje mezclado” y “formación mixta (Morán, 2012).

A finales de los 90, surge el concepto de *B-Learning*, y con él comienza a configurarse un nuevo modo de diseñar la enseñanza y pensar los procesos de aprendizaje. El concepto surge ante el aparente fracaso del *E-learning*, como respuesta a una alternativa de combinación de espacios formativos. Aparente, puesto que responde a una época de expectativas iniciales que resultaron ser demasiado altas en un período en el cual no se atendieron lo que constituyen las variables críticas a contemplar para su incorporación a los procesos de formación, y que se centraron más en acciones instrumentales y técnicas que en acciones didácticas (Bartolomé, 2004). En este contexto la introducción del término de *B-Learning* comienza a aparecer desde la enseñanza presencial como un modo a través del cual combinar la enseñanza presencial con la tecnología no presencial, permitiendo así seleccionar los medios adecuados para cada necesidad educativa.

Por lo anterior esta propuesta de investigación se presenta en dos escenarios el virtual en donde se utiliza la Tecnología de la Información y Comunicación donde se le atribuye una gran importancia al alumno y a la forma de mediar el conocimiento y el escenario presencial donde se presentan las clases tradicionales, por lo que implica una convergencia entre lo presencial y lo virtual que permitirá incorporar nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje.

## 2.4 Plataforma Blackboard y sus Herramientas

Se entiende por plataforma educativa como un sitio en la web, que permite a un profesor contar con un espacio virtual en internet donde sea capaz de colocar todos los materiales de su curso, enlazar otros, incluir foros, wikis, entre otros recursos que crea necesarios incluir en su curso a partir de un diseño previo que

le permite establecer actividades de aprendizaje y que ayude a los estudiantes a lograr los objetivos planteados.

Una plataforma educativa virtual es un entorno informático en el que se encuentra con muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes. Su función es permitir la creación y gestión de cursos completos para internet sin que sean necesarios conocimientos profundos de programación.

Además, se considera un proceso que contribuye a la evolución de los procesos de aprendizaje y enseñanza, que complementa o presenta alternativas en los procesos de la educación tradicional (Ferreiro Martínez, Isabel Garambullo, & Brito Laredo, 2013).

*Blackboard Learning System™* es una plataforma que se utiliza para los cursos semipresenciales o a distancia. Es una plataforma computacional, flexible, sencilla e intuitiva que ofrece herramientas de creación de cursos y contenidos, una nueva manera de evaluación, herramientas de colaboración síncronas y asíncronas y administración académica.

Blackboard cuenta con funciones que facilitan el e-learning permitiendo el acceso a un formato de portal desde el cual se cuenta con toda la información detallada de cursos. Además de esto, el instructor cuenta con la integración de sistemas basados en web que permiten crear el diseño de las actividades del curso, personalizar el formato de diversos documentos, utilizar herramientas para el trabajo colaborativo, realizar evaluaciones mediante la plataforma, proporcionar diversos recursos de apoyo al curso y permite acceder a un curso desde un portal y cuenta único.

Esta plataforma ayuda a mejorar todos los aspectos de la experiencia educativa. La plataforma permite: acrecentar el desempeño individual e institucional, hacer la enseñanza y el aprendizaje más eficaz en el aula y más allá, tomar decisiones más informadas y mejorar los resultados, ofrecer un atractiva



experiencia interactiva de aprendizaje individualizado, hacer la vida dentro y fuera de la escuela más conveniente y segura, prestar servicios y experiencias que satisfagan las nuevas expectativas de los alumnos.

Se trata de una plataforma comercial *de e-learning* flexible, ampliable, abierta y sus principales posibilidades se centran en el área de la formación. En concreto (Ferrari, pág. 2) menciona que la plataforma permite:

1. Crear contenidos de aprendizaje eficaz mediante diversas herramientas basadas en la web
2. Desarrollar vías de aprendizaje personalizadas para alumnos o grupos concretos
3. Facilitar la comunicación, la colaboración y la participación de los alumnos
4. Evaluar el trabajo y el rendimiento de los alumnos mediante una amplia gama de posibilidades de evaluación
5. Beneficiarse de una reducción drástica de los costes de integración de aplicaciones y datos

En referencia al diseño instruccional propuesto, se utilizarán herramientas basadas en la web que serán previamente elegidas como lo son: lecturas, revisión de páginas de internet, audios, videos, sopas de letras entre otras. Así mismo se presentarán actividades individuales y colaborativas que serán evaluados con base en rúbricas y/o lista de cotejo. Con estas actividades se verán favorecidos los alumnos en desarrollar habilidades de comunicación, de colaboración y de participación activa.

Que servirán para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje en el que se comunican y se transmite conocimientos sobre la materia de Hospedaje II, de la Licenciatura e Turismo.

## 2.5 Material didáctico

Los materiales didácticos son los elementos que empleamos los docentes para facilitar y conducir el aprendizaje de nuestros alumnos (libros, carteles, mapas, fotos, láminas, videos, software,...).

También consideramos materiales didácticos a aquellos recursos y equipos que nos ayudan a presentar y desarrollar los contenidos y a que los alumnos trabajen con ellos para la construcción de los aprendizajes significativos.

En la Educación a Distancia se denomina “materiales didácticos” a aquellos medios que sirven de soporte material tanto a los docentes como a los alumnos, en el proceso altamente complejo de la enseñanza y el aprendizaje.

(Galdeano, 2006, pág. 2) refiere tres definiciones:

- “1. Instrumento, recurso o medio para ayudar en el aprendizaje de unos contenidos y la consecución de unos objetivos.
2. Apoyos de carácter técnico que facilitan de forma directa la comunicación y la transmisión del saber, encaminados a la consecución de los objetivos de aprendizaje. .
3. Conjunto de informaciones, orientaciones, actividades y propuestas que el sistema a distancia elabora ad-hoc para guiar al alumno en su proceso de aprendizaje y que están contenidos en un determinado soporte (impresos, audiovisual, informático) y son enviados a los destinatarios por diferentes vías”.

Con base en lo anterior, las características enumeradas por estos tres investigadores se tiene que los materiales didácticos constituyen recursos o medios en los cuales se apoyan los docentes para la comunicación y transmisión de los distintos saberes, con el fin de lograr los objetivos mediante un aprendizaje a distancia, que llegan a los estudiantes por diferentes vías.

### 2.5.1 Clasificación del material didáctico

Hay que entender que un material no tiene valor en sí mismo, sino en la medida en que se adecuen a los objetivos, contenidos y actividades que se plantean.

Una clasificación del material didáctico podría ser:

#### Textos impresos

- ✓ Manual o libro de estudio
- ✓ Libros de consulta y/o lectura
- ✓ Biblioteca
- ✓ Cuaderno de ejercicios
- ✓ Impresos varios

#### Material audiovisual

- ✓ Proyectorables
- ✓ Videos y películas

#### Tableros didácticos

- ✓ Pizarra tradicional

#### Medios informáticos

- ✓ Software
- ✓ Medios interactivos
- ✓ Multimedia e Internet

Los recursos informáticos son medios de comunicación diseñados para interactuar con el usuario, la utilización de estos recursos didácticos suponen un gran avance en la didáctica general, son recursos que permiten procesos de

aprendizaje autónomos en los que se consolidan los principios del “aprender a aprender” , siendo el alumno partícipe directo o guía de su propia formación.

Considerando que aprender a aprender supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades.

Significa que los estudiantes se comprometan a construir su conocimiento a partir de sus aprendizajes y experiencias vitales anteriores con el fin de aplicar los conocimientos y las habilidades en una variedad de contextos: en casa, en el trabajo y en la educación (Martín Ortega, S/F).

La utilización de medios interactivos contempla la utilización de una serie de programas que, aunque no tienen como meta la educación, proporcionan múltiples aplicaciones a la educación y convierten al ordenador e Internet en un medio eficaz para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por lo anterior se considera necesario integrar la tecnología a la educación en el proceso de enseñanza aprendizaje utilizando material didáctico basado en la tecnología, tomando como base para el desarrollo del material el programa de estudio de la materia de Hospedaje II de la Licenciatura en Turismo.

(Area Moreira, 2009), clasifica los materiales didácticos en función de la naturaleza tecnológica en:

- ✓ Medios Manipulativos ( figuras geométricas)
- ✓ Medios impresos (libro de texto, material textual, etc.)
- ✓ Medios audiovisuales ( diapositivas, video, televisión)
- ✓ Medios auditivos (radio, sonidos, cassette.)
- ✓ Medios Digitales ( Ordenador personal, Internet)

Por lo que para la propuesta del diseño instruccional y de acuerdo a la clasificación de Area, M. se elije: material textual, presentaciones en powerpoint, audio e internet.

## 2.5.2 Criterios de Calidad para la elaboración de material didáctico en entornos virtuales

La Real Academia Española define la calidad como: Propiedad o conjunto de propiedades inherentes a algo, que permiten juzgar su valor.

(Velasco Sánchez, S/F), define la contenido digital de calidad como: aquel que satisfaga en su información, los siguientes atributos inherentes a su producción: accesibilidad, interactividad, seguridad, riqueza multimedia contextualización y subjetividad.

Un material didáctico digital es de calidad si es eficaz didáctica y tecnológicamente. Es eficaz didácticamente si contribuye a mejorar la enseñanza y el aprendizaje, y por lo tanto, su uso mejora los resultados académicos. La eficacia tecnológica se refiere a su calidad como producto informático: interoperable y usable.

Los criterios de calidad son el conjunto de propiedades que garantizan la eficacia didáctica y tecnología de un Material Didáctico Digital (en adelante MDD), los criterios que se presentan a continuación constituyen un conjunto de indicadores de la eficacia didáctica y tecnológica de un material didáctico digital. No constituyen, sin embargo, un sistema completo de garantía de la calidad puesto que no incluyen las valoraciones post-uso de los usuarios del MDD, profesores y alumnos.

Todos los criterios tienen un carácter empírico, consensuado, eficaz y fiable (Fernandez Pampillón, Domínguez Romero, & Armas Ranero, S/F)

- 1) Empírico: Proviene de la experiencia comparada y publicada.
- 2) Consensuada: Incluyendo los criterios aceptados por la comunidad de practicantes y especialistas en calidad de material didáctico digital.
- 3) Usable: Los criterios deben ser fácilmente aplicables para los autores de los Material didáctico digital así como para los que no sean especialistas en didáctica ni en tecnologías.
- 4) Eficaz: Que los criterios durante la creación de Material didáctico digital contribuyan a mejorar la calidad.

Los criterios que a continuación de enumeran, se distribuyen en dos grupos: los cinco primeros se refieren a la calidad didáctica y los cinco siguientes a la calidad tecnológica de forma que existe un equilibrio entre los requisitos didácticos y técnicos:

1. Documentación didáctica
2. Calidad en los contenidos
3. Reflexión, crítica e innovación
4. Interactividad y adaptabilidad
5. Motivación
6. Formato y Diseño
7. Usabilidad
8. Accesibilidad

En este sentido se toman en cuenta estos criterios que permitirán posteriormente evaluar la efectividad a nivel didáctico y tecnológico de los materiales didácticos digitales (Fernandez Pampillón, Domínguez Romero, & Armas Ranero, S/F).

## 2.6 Diseño Instruccional: Conceptos y Modelos

En el quehacer cotidiano, el aprendizaje se puede dar sin una planeación; sin embargo, no se puede subestimar su importancia dentro del proceso de creación de un contenido educativo para entornos virtuales. Planear ayuda a determinar objetivos y a trazar metas para poderlas alcanzar. Es precisamente el diseño instruccional una tarea de planeación encaminada a determinar, organizar y evaluar contenidos educativos para desarrollar.

El diseño instruccional se entiende como un proceso sistemático, planificado y estructurado, que se apoya en una orientación psicopedagógica adecuada a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes y que guarda coherencia con un modelo educativo.

Para (Berger & Kam, 1996) el diseño instruccional es el desarrollo sistemático de los elementos instruccionales, usando las teorías del aprendizaje y las teorías instruccionales para asegurar la calidad de la instrucción. Incluye el análisis de necesidades de aprendizaje, los objetivos o competencias, el desarrollo de tareas y materiales, la evaluación del aprendizaje y el seguimiento del estudiante.

Por lo anterior el diseño instruccional es un término que en educación a distancia nos ayuda a comprender la importancia de planificar las actividades de nuestros recursos para el proceso de enseñanza aprendizaje.

### 2.6.1 Algunos modelos de diseño instruccional

De acuerdo con la revisión de la literatura, el diseño instruccional es considerado un pilar de la tecnología educacional. Es importante destacar los aspectos más relevantes de algunos modelos, con el ánimo de establecer los aspectos

predominantes de cada uno e identificar las teorías de aprendizaje que los orientan.

A continuación se presentan algunos modelos importantes para su análisis (Londoño Giraldo, 2011).

Modelo	Características
ADDIE	<p>Define 5 fases</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Análisis</li> <li>b) Diseño</li> <li>c) Desarrollo</li> <li>d) Implementación</li> <li>e) Evaluación</li> </ul> <p>Para emplearlo de manera efectiva, en el sector educativo, es necesario adecuar las fases de acuerdo al contexto en el que se aplicará y las necesidades puntuales.</p>
DICK AND CAREY	<p>Presenta 10 pasos que van desde el análisis de requerimientos hasta la propuesta de evaluación.</p> <p>Este modelo hace énfasis en dividir en pequeños componentes los insumos o contenidos necesarios para el aprendizaje; por eso se dice que es un modelo reduccionista. Se orienta por la teoría conductista pero incorpora conceptos de cognitvismo.</p>
DAVIS	<p>Modelo propuesto por Davis, propone 5 fases: descripción del sistema actual de aprendizaje,</p>



	<p>derivación y elaboración de los objetos de aprendizaje, planificación y aplicación de la evaluación, realización de la descripción y análisis de la tarea, aplicación de los principios de aprendizaje humano.</p>
ASSURE	<p>Ideado por Smaldino, Lowther y Russell, define 6 fases para la planeación y gestión del diseño instruccional: análisis, establecimiento de objetivos, selección de estrategias, uso de la tecnología, participación de estudiante y evaluación y revisión.</p> <p>Es un modelo fundamentado en el conductismo, deja ver algunos componentes constructivistas principalmente en lo referente a la participación activa del estudiante. Además es un modelo orientado a lo tecnológico.</p>
ARC	<p>Propuesto por Keller</p> <p>Atención, relevancia, confianza y satisfacción, que hace énfasis en el diseño de propuestas que estimulen la motivación de los estudiantes y la presentación en contenidos de los estudiantes y la presentación de contenidos de manera organizada y secuencial.</p>
Gagné y Briggs	<p>Propone 14 pasos para el diseño un módulo o curso, y abarca desde el análisis del contexto de los estudiantes y la toma de requerimientos hasta la puesta en marcha, definición de estrategias de evaluación y preparación de los</p>

	profesores (único modelo que contempla este aspecto)
Rapid Prototyping	Es un modelo que comprende 4 fases: análisis de necesidades, construcción del prototipo, utilización del prototipo e instalación del sistema final.  Ha sido empleado para la construcción de software bajo el nombre de modelo de desarrollo en cascada.

Tabla 1: Modelos de Diseño Instruccional  
Fuente: Elaborado: Navarro, M. (2013)

Por lo anterior para efectos de este estudio se tomará en cuenta el modelo ADDIE, es un acrónimo de los pasos clave que conforma este modelo de diseño instruccional a saber: *Analysis* (análisis), *Design* (diseño), *Development* (desarrollo), *Implementation* (Implementación) y *Evaluation* (evaluación).

Estos pasos pueden seguirse de forma secuencial o bien pueden ser empleados de manera ascendente y simultánea a la vez. Una de las características por las que se destaca el modelo ADDIE, es su carácter global que sirve como marco de trabajo general para el desarrollo de diferentes proyectos tanto presenciales como virtuales (Muñoz Carril, 2011).

De lo anterior la propuesta del diseño instruccional se sustenta en el modelo educativo de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, que establece que el modelo educativo es producto de la investigación permanente sobre la evolución del conocimiento y su influencia en el desarrollo social y los desafíos que impone el horizonte en el siglo XXI, caracterizado, sobre todo, por la exigencia del conocimiento y sus aplicaciones.

La educación superior debe hacer frente a la vez a los retos que supone las nuevas oportunidades que abren las tecnologías, que mejoran la manera de producir, organizar, difundir y controlar el saber y acceder del mismo, lo que se logra mediante una planeación que nutre el desarrollo científico tecnológico y humano.

El Diseño Instruccional supone una planeación que incluya la valoración de necesidades, el desarrollo, la evaluación, la implementación y el mantenimiento de materiales y programas.

## 2.7 Aprendizaje significativo y uso de las TIC

Actualmente nos encontramos en una nueva realidad escolar, debido a que las motivaciones y disciplinas de nuestros alumnos han cambiado. Han surgido nuevos aspectos a tener en cuenta como la diversidad y heterogeneidad de alumnos, muchos de ellos con problemas de adaptación y comprensión.

Esta nueva situación ha dado lugar a nuevos planteamientos en la acción docente por lo que han surgido múltiples problemas a los que hay que darle solución. En la práctica docente conviene no sólo atender al conocimiento de una ciencia específica, sino también a la evolución de la psicología educativa.

La investigación más reciente de la psicología educativa y desde el punto de vista del constructivismo de Vigotsky, se ha diseñado a la teoría del aprendizaje significativo, aprendizaje a largo plazo o teoría constructivista, según la cual para aprender es necesario relacionar los nuevos aprendizajes con los conocimientos previos del alumnado (Bolívar Ruano, 2009).

Se puede decir que el aprendizaje es construcción del conocimiento donde unas piezas encajan con otras en un todo coherente; por lo tanto para que se produzca un verdadero aprendizaje, es decir, un aprendizaje a largo plazo y no sea sometido al olvido es necesario conectar los conocimientos nuevos con los conocimientos previos, por lo que se hace imprescindible presentar al alumno los conocimientos de manera coherente y no arbitraria, construyendo de manera sólida, los conceptos, interrelacionándolos unos con otros en forma de red de conocimiento.

Un aprendizaje para que se pueda denominar como tal, tiene que ser significativo, es decir que permanezca a largo plazo.

Se necesita promover y difundir en los diferentes niveles del sistema educativo la inserción de las TIC en educación para el logro de aprendizajes significativos, fomentando la necesidad de un cambio en las metodologías tradicionales de enseñanza, lo cual permite divulgar la enseñanza personalizada en el proceso de aprendizaje e impulsar la creación de programas que faciliten la presentación del contenido de las más diversas formas, por lo que en el proceso de aprendizaje – enseñanza debemos de considerar que las TIC son hoy día una fuente de información inagotable que debemos potenciar al máximo.

El vincular la educación y las TIC constituye una necesidad, porque va a permitir que el alumno adquiera una práctica reflexiva e enriquecedora. Desde los diferentes niveles educativos la inserción de las TIC en la educación es clave para alcanzar aprendizajes significativos, fomentando la necesidad de un cambio en las metodologías tradicionales, al alumno puede aprender por diferentes vías, las que les faciliten la presentación de contenidos. El uso de TIC son unos de los recursos que, más favorecen los aprendizajes significativos, porque:

- a) Actúa como elemento motivante
- b) El alumno puede avanzar a su propio ritmo
- c) Fomenta el trabajo en equipo

d) Da cierta independencia en el aprendizaje

Para Ausubel (1963, p. 58), citado en (Moreira, S/F), menciona que el aprendizaje significativo es el mecanismo humano, por excelencia para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo del conocimiento.

Así también menciona que es un proceso a través del cual una nueva información (un nuevo conocimiento) se relaciona de manera no arbitraria (no-literal) con la estructura cognitiva de la persona que aprende.

La no arbitrariedad quiere decir el conocimiento previo sirve de matriz para la incorporación, comprensión y fijación de nuevos conocimientos cuando estos se anclan en conocimientos relevantes.

Debe entenderse por estructura cognitiva al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

Por lo anterior Ausubel plantea que el aprendizaje del alumnos depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información.

## CAPITULO III. METODOLOGÍA

### 3.1 Fases

La metodología que se aplicó para desarrollar el proyecto consistió en las siguientes fases:

1. Fase de diseño: en la asignatura Seminario de Investigación se elaboró un anteproyecto orientado a dar solución a una problemática educativa vinculada el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).
2. Fase de diagnóstico. Con la finalidad de caracterizar el contexto donde se identificó la situación problemática se procedió a la realización de un diagnóstico mediante la técnica de análisis FODA y mediante la aplicación de un instrumento que exploró las habilidades de los alumnos en el uso de las TIC y su opinión sobre los materiales didácticos utilizados en la asignatura de Hospedaje II, con la finalidad de identificar el potencial interés del estudiante para participar en un escenario virtual y diversificar su aprendizaje con apoyo de las TIC.
3. Fase de diseño de la alternativa de solución. Se realizó una consulta documental para fundamentar teórica y metodológicamente la alternativa de solución. Se eligió la metodología ADDIE para el diseño instruccional.
4. Fase de desarrollo. Se procedió al desarrollo de las Guías didácticas, de los recursos de aprendizaje e instrumentos de evaluación.
5. Fase de implementación. El curso se implementó en la Plataforma Blackboard de la UAEH.

En el siguiente apartado se muestran aspectos como el nivel y diseño estudio así como las técnicas e instrumentos que se utilizaron para llevar a cabo la recolección de información.

Los autores clasifican los tipos de investigación en tres: exploratorios, descriptivos, y explicativos. Sin embargo Dankhe (1986), citado en (Hernández,

Fernández , & Baptista, 1991) los divide en: exploratorios, descriptivos, correlacionales y explicativos. Esta clasificación es muy importante debido a que según el tipo de estudio de que se trate varía la estrategia de investigación.

Los estudios exploratorios son apropiados para cualquier problema del cual se sabe poco, y puede ser un antecedente para un estudio profundo. En referencia a los estudios descriptivos son una forma de estudio para saber quién, dónde, cuándo, cómo y porqué del sujeto del estudio, el objetivo es describir las características de ciertos grupos entre otros (Namakforoosh, 2005) .

Los estudios explicativos más van allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos: están dirigidos a responder a las causas de los eventos físicos o sociales (Hernández, Fernández , & Baptista, 1991).

En este caso, se optó por un estudio de carácter exploratorio en donde se diseñó un instrumento para conocer opiniones de los alumnos sobre factores que contribuyen a fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje con apoyo de las TIC.

### 3.2 Técnicas e instrumentos

Rojas Soriano (1996), señala al referirse a las técnicas e instrumentos para recopilar información, que el volumen y el tipo de información-cualitativa y cuantitativa- que se recaben en el trabajo de campo deben estar plenamente justificados para efectuar un análisis adecuado del problema.

Se utilizó un enfoque mixto, el cual representa el más alto grado de integración o combinación entre los enfoques cualitativo y cuantitativo. Ambos se entremezclan o combinan en todo el proceso de investigación, o, al menos, en la mayoría de sus etapas, (Hernández Sampieri, Hernández Collado, & Baptista Lucio, 2003).

Con respecto a las técnicas de investigación se aplicó un cuestionario a los alumnos de sexto semestre de la Licenciatura en Turismo de la Escuela Superior de Tizayuca con el propósito de explorar la opinión de los alumnos de la clase de Hospedaje II sobre: la necesidad de actualizar las estrategias didácticas, la función del material didáctico en la motivación y mejora para aprender, la forma en que le gustaría que le enseñaran Hospedaje II, los materiales didácticos de preferencia para aprender y la calidad del material didáctico utilizado en clase (Ver anexo 1).

### 3.3 Población y Muestra

Se define a la población como: totalidad de un fenómeno de estudio incluye la totalidad de unidades de análisis o entidades de población que integran dicho fenómeno y que debe cuantificarse para un determinado estudio integrando un conjunto de entidades que participan de una determinada característica (Tamayo y Tamayo, 2004). Lo anterior hace referencia a identificar el total de personas que satisfagan los criterios del estudio y que pueden ser incluidos en la investigación.

En este sentido, el total de alumnos que cursan el sexto semestre de la Licenciatura en Turismo en la Escuela Superior de Tizayuca dependiente de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo son 40 alumnos y se determinó una muestra de 36 estudiantes, esto debido a que la población objeto de estudio es muy pequeña se tomo en cuenta a 36 alumnos.

### 3.4 Resultados obtenidos de los cuestionarios

Se aplicó el cuestionario de preguntas cerradas y abiertas a una muestra de treinta y seis alumnos de sexto semestre de la Licenciatura en Turismo de la Escuela Superior de Tizayuca (ESTi), cuyos resultados indican:



- La necesidad de actualizar las estrategias didácticas en la formación profesional, principalmente porque se observa un auge de la tecnología que debe ser aprovechado.
- La demanda de los alumnos para que el docente utilice material didáctico como vídeos, audios presentaciones, etc., durante la clase, ya que así se vuelve más dinámica y fácil de entender.
- El 42% de los alumnos opina que el material que utiliza la docente siempre capta su atención, 36% casi siempre, 11% algunas veces y 11% nunca. Lo anterior permite identificar que se deben realizar adecuaciones al material didáctico utilizado ordinariamente.
- La mayor parte de los alumnos considera que el material didáctico estimula su disposición hacia el aprendizaje, por lo que debe verse como una herramienta que sirve de apoyo para incentivar la inclinación del alumno hacia el aprendizaje.
- El 100% de la muestra afirmó que el material didáctico mejora la motivación en clase lo que incrementa su participación y mejora el nivel de aprendizaje, lo que les permite recordar y comprender los temas vistos en clase.
- En lo que respecta a la preferencia del material didáctico, los alumnos prefieren materiales de las nuevas tecnologías (Internet, software) con un 47%, mientras que el 45% prefieren audio y video y solo el 8% prefiere material impreso. Lo que permite reforzar la idea de que las TIC son un recurso potencialmente relevante para crear material didáctico atractivo y útil para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Respecto a la manera en que aprenden mejor, 59% expresó que a través de una explicación oral, 33% mencionó que aprenden mejor con videos y exposiciones y con un 8% leyendo un libro o artículo.
- Sobre la forma en que les gustaría que les enseñaran la asignatura de Hospedaje II se obtuvo que un 42% prefiere las dinámicas y estudios de casos, un 36% opta por material visual, un 17% con explicación oral y un 3% con cuadros sinópticos y resúmenes.

- Finalmente, al preguntar su opinión sobre la calidad del material didáctico utilizado en clase, se obtuvo que 67% lo califica como bueno, el 28% como excelente y un 5% como regular.

Las gráficas se pueden consultar en el Anexo 3.

## CAPITULO IV. DISEÑO INSTRUCCIONAL PARA EL ESCENARIO VIRTUAL DE LA ASIGNATURA HOSPEDAJE II DE LA LICENCIATURA EN TURISMO DE LA ESCUELA SUPERIOR DE TIZAYUCA

### 4.1 Guía de Estudio

La presente guía de estudio es una propuesta para realizar las actividades en un escenario virtual, del programa de estudio de Hospedaje II, de la Licenciatura en Turismo.

Nombre de la unidad de trabajo	Unidad I Definición de la Gerencia
Número de semanas	3 semanas
Objetivos específicos	<p>Identificar los cambios y transformaciones de la Alta gerencia de empresas de servicio especialmente la Hotelera.</p> <p>Aplicar teoría y práctica del proceso administrativo en su totalidad y la relación directa con el Manejo Gerencial de las empresas Hoteleras</p>

Nombre de la actividad	Actividad 1.1. Información del curso
Descripción	Antes de comenzar con las actividades de aprendizaje, es necesario que revise el apartado Información del curso, para que identifique los pre-requisitos, metodología y características del curso
Competencias a desarrollar	Análisis (Ver anexo 2)
Forma de realización	Individual
Evaluación	-

Nombre de la actividad	Actividad 1.2 Introducción a la unidad
Descripción	Revisa el <a href="#">la presentación Introducción a la unidad I</a> y el audio “La Gerencia” para formarte una idea del contenido
Competencias a desarrollar	Análisis y síntesis (Ver anexo 2)
Forma de realización	Individual
Evaluación	-

Nombre de la actividad	1.3 Proceso Administrativo
------------------------	----------------------------

Descripción	<p>Revisa el <a href="#">mapa conceptual</a> Proceso Administrativo</p> <p>Esta actividad se realizará en forma colaborativa, consultar en su espacio grupal. Investiga cuáles son las etapas del proceso administrativo, y su relación con su aplicación en la empresa hotelera. Realiza un mapa conceptual, recuerda revisar <a href="#">rúbrica</a> para evaluar mapa conceptual.</p> <p>Nombren su archivo como: mapa conceptual_equipo#.doc, por ejemplo: “mapa conceptual_equipo1.doc” y un representante del equipo deberá subir el mapa y colocarlo en el Buzón de Transferencia Digital. Actividad colaborativa</p>
Competencias a desarrollar	Análisis, síntesis, pensamiento crítico, uso de tecnología (Ver anexo 2)
Forma de realización	Colaborativa
Evaluación	3 % (Consulta rúbrica)

Nombre de la actividad	1.4 Eventos especiales
Descripción	<p>Analiza la lectura titulada <a href="#">Eventos Especiales</a> que se encuentra en línea y escucha el <a href="#">video</a> para participar en el <a href="#">foro</a> denominado La importancia de la administración en las empresas turísticas. Consulta <a href="#">rúbrica</a> para evaluar foro.</p>
Competencias a	Análisis, síntesis, uso de tecnología (Ver anexo 2)

desarrollar	
Forma de realización	Individual
Evaluación	5%

Nombre de la actividad	1.5 Empresa Hotelera
Descripción	<p>Por equipo de 4 personas, (consultar en su espacio de equipo), realiza una investigación de campo en una empresa hotelera de su ciudad para determinar la situación organizacional. Visualiza el mapa mental para que te des una idea de cómo elaborarlo. Presenta un informe con su opinión y recomendaciones. Consulta <a href="#">lista de cotejo</a> para su evaluación</p> <p>Guárdala con el nombre #Equipo_informe. Ejemplo 1Equipo_informe Uno de los integrantes deberá subirla al Buzón de transferencia digital.</p>
Competencias a desarrollar	Análisis, síntesis, comunicación, liderazgo colaborativo, investigación turística, uso de tecnología
Forma de realización	Colaborativa (Consulta lista de cotejo para su evaluación)
Evaluación	15%

Nombre de la actividad	1.6 Lecturas de repaso
Descripción	<p>Por equipo revisen los siguientes textos, consulten información sobre la administración de organizaciones y de personal lean la información que ahí aparece y amplíen sus conocimientos sobre el tema.</p> <p>Realice un mapa mental. Envíe al buzón de transferencia digital. Consultar <a href="#">rúbrica</a> para evaluar mapa mental</p> <p>Los Textos están disponibles en la biblioteca de tu escuela:          Chiavenato, Idalberto. Administración de Recursos Humanos. Puede utilizar desde la quinta edición a la actual.          - Baéz Casillas, Sixto (2000). Hotelería (3era. Edición). México: CECSA.          - Acosta, J; Fernández, Nuria; Mollón, Marta. (2002). Recursos Humanos en empresas de Turismo y Hotelería. Madrid Pearson Educación</p>
Competencias a desarrollar	Análisis, síntesis, pensamiento crítico, comunicación, liderazgo colaborativo. (Ver anexo 2)
Forma de realización	Colaborativa
Evaluación	3%

Nombre de la actividad	1.7 Estudio de Caso
Descripción	<p>Lean cuidadosamente la lectura que se encuentra en línea, <a href="#">“Caso Hotel Buganvilia”</a> o si lo prefieren escuchen el <a href="#">audio</a> que lleva el mismo nombre, al finalizar se les solicitará resuelvan algunas situaciones, de acuerdo a las necesidades que se plantean.</p> <p>Entreguen un informe con la resolución de los 5 incisos presentados en la lectura. (Consulten <a href="#">rúbrica</a> de evaluación de informe)</p> <p>Uno de los integrantes deberá subirla al Buzón de transferencia digital</p>
Competencias a desarrollar	Análisis, pensamiento crítico, formación, comunicación, planeación estratégica turísticas, uso de tecnología. (Ver anexo 2)
Forma de realización	Colaborativa
Evaluación	10%

Nombre de la actividad	1.8 Reflexión
Descripción	<p>Para evaluar los conocimientos adquiridos en esta unidad, responda las siguientes <a href="#">preguntas</a> que se encuentran en línea.</p> <p>Elabore un ensayo, envíelo al buzón de transferencia digital. (Consultar <a href="#">rúbrica</a> para evaluar ensayo)</p> <p>Resuelva el <a href="#">rompecabezas</a> y la <a href="#">sopa de letras</a> para reforzar los conocimientos de esta unidad</p>



	de trabajo. Se ubican en el espacio de documentos del curso
Competencias a desarrollar	Análisis, síntesis, pensamiento crítico, uso de tecnología. (Ver anexo 2)
Forma de realización	Individual
Evaluación	4%

Tabla 2: Guía de Diseño Instruccional  
Fuente: Navarro, M. (2013)

## 4.2 Calendario de la Unidad

Unidad I	Tema	Duración
<b>Definición de Gerencia</b>	Información del curso	1 semana
	Introducción a la unidad	1 semana
	Proceso Administrativo	1 semana
	Eventos especiales	1 semana
	Empresa Hotelera	2 y 3 semana
	Lecturas de Repaso	2 semana
	Estudio de Caso	2 semana
	Reflexión	3 semana
	Coevaluación y autoevaluación	

Tabla 3: Calendario de la Unidad  
Fuente: Navarro, M. (2013)

### 4.3 Evaluación

Unidad I	Actividades	Porcentaje
Información del curso	-	-
Introducción a la unidad I	-	-
Proceso Administrativo	Mapa conceptual	3%
Eventos Especiales	Foro	5%
Empresas Hoteleras	Informe	15%
Lecturas de repaso	Mapa Mental	3%
Estudio de Caso	Informe	10%
Reflexión	Ensayo	4%
Autoevaluación	-	3%
Coevaluación	-	4
Heteroevaluación	-	3%
<b>TOTAL</b>		<b>50%</b>

Tabla 4: Evaluación de la Unidad  
Navarro, M. (2013)

#### 4.4Diseño del Foro

Nombre del foro	Características
<b>La importancia de la administración en las empresas turísticas.</b>	<b>Indicaciones:</b> Responde las siguientes preguntas: ¿En qué manera la administración beneficia a las empresas de turismo? ¿Cuáles son las funciones de la administración? ¿Consideras que las habilidades que debe tener un administrador se pueden adquirir? Lee los aportes de tus compañeros, selecciona uno y emite tu opinión.

Tabla 5: Diseño del Foro  
Fuente: Navarro, M. (2013)

## 4.5 Rúbrica para evaluar Mapa conceptual

Nivel de desempeño	Desempeño sobresaliente (3.0)	Desempeño Alto (2.0)	Desempeño Medio (1.5)	Desempeño Bajo (1.0)
<b>Aspecto a evaluar</b>				
<b>Presentación del mapa</b>	Cumple con las siguientes 4 características: *Formato formal, se percata de no cometer errores ortográficos. *Contiene los datos de identificación del alumno. *Contiene los datos de identificación de la fuente. *Es entregado en tiempo y forma establecido.	Cumple con 3 de las siguientes características: *Formato formal *Contiene los datos de identificación del alumno *Contiene los datos de identificación de la fuente *Es entregado en tiempo y forma establecido.	Cumple con 2 de las siguientes características: *Formato formal *Contiene los datos de identificación del alumno *Contiene los datos de identificación de la fuente *Es entregado en tiempo y forma establecido.	Cumple con 1 de las siguientes características: *Formato formal *Contiene los datos de identificación del alumno *Contiene los datos de identificación de la fuente *Es entregado en tiempo y forma establecido.
<b>Uso de conceptos</b>	Utiliza adecuadamente los Conceptos.	Comete algunos errores en cuanto al	Utiliza de forma inadecuada algunos	Utiliza de forma inadecuada los conceptos

		empleo de hasta 2 conceptos	términos, con un máximo de 3 conceptos.	(más de 4).
<b>Relaciones entre conceptos</b>	Las relaciones son claras, precisas y profundizan el tema abordado.	Las relaciones son claras sin profundizar en el tema tratado.	Las relaciones están poco relacionadas al tema tratado.	Las relaciones son confusas y no se profundiza en el tema tratado.
<b>Comunicación de conceptos mediante el mapa</b>	Comunicación clara, precisa, considera elementos y elementos vistos en el tema incluyendo al menos 3 ejemplos.	Comunicación clara, considera los conceptos abordados e incluye al menos 1 ejemplo	Comunicación vaga y expresa su opinión personal sin abordar los conceptos del tema.	Comunicación confusa y no corresponde al tema abordado.

Tabla 6: Rúbrica para evaluar mapa conceptual  
Fuente: Navarro, M. (2013)

## 4.6 Rúbrica para evaluar Foro de Discusión

Criterios	Excelente 5	Bueno 3	Necesita Mejorar 1
<b>Dominio del tema en el curso</b>	Demuestra excelencia en el manejo de conceptos claves	Muestra evidencia de comprender la mayoría de los conceptos	Tiene un conocimiento superficial de material.
<b>Participación en el aprendizaje colaborativo</b>	Critica constructivamente el trabajo de otros	Es capaz de discernir o coincidir en ciertos aspectos	Rara vez expresa su propia opinión sobre los temas discutidos.
<b>Sustento teórico de sus opiniones</b>	Provee evidencias que apoyan sus opiniones de acuerdo con su experiencia y lecturas previas del material	Tiene habilidad básica para apoyar sus opiniones y demuestra conocimiento del material de estudio.	No aporta evidencias que apoyen en sus opiniones.
<b>Aportes innovadores en las discusiones</b>	Frecuentemente ofrece nuevas interpretaciones de material que se discute	Ocasionalmente ofrece un punto de vista divergente	No emite nuevas perspectivas a los temas discutidos.
<b>Calidad de aportes</b>	Sus contribuciones son relevantes, de alto contenido e invitan a la reflexión	Participa de forma regular en la discusión con aportes interesantes	Ofrece puntos de vista cortos, superficiales o irrelevantes

<b>Puntualidad de participación</b>	Presenta su opinión de gran calidad siempre a tiempo	Emite su opinión en los tres primeros días, no refleja el mayor esfuerzo o no se entrega a tiempo	Podría mejorar sus aportaciones y emitir su opinión en los plazos establecidos.
-------------------------------------	--	---	---

Tabla 7: Rúbrica para evaluar Foro de Discusión  
Fuente: Navarro, M (2013)

#### 4.7 Lista de Cotejo Informe

Indicadores	SI	NO
<b>FORMATO:</b>		
1.- El informe se entrega puntualmente		
2.- respeta tipo de letra Arial 14 en títulos principales y arial 12 en texto		
3.- Hace uso de márgenes: superior e izquierdo de 3 cm e inferior y derecho de 2.5 cm		
4.- Se presenta en párrafos con sangría en primer línea y el texto bien alineado		
5.- El texto presenta un máximo de 5 errores ortográficos		
6.- Las páginas están enumeradas		
7.- Los títulos principales están escritos totalmente en mayúsculas y los subtítulos con mayúscula inicial y minúsculas		
8.- El trabajo presenta una caratula con datos de la universidad , título principal, nombre de los integrantes de equipo y fecha de entrega		
9.- El trabajo presenta todas las secciones en el orden		



---

adecuado (introducción, contenido, desarrollo y conclusiones)

10.- El índice presenta título, # de páginas

11.- Se cuida presentación del informe

#### CONTENIDO

1.- El índice representa realmente el esqueleto o esquema del informe

2.- La introducción da un panorama global y claro del contenido del informe

3.- La información es coherente, exhaustiva y clara en cada tema desarrollado

4.- La conclusión presenta como se logró el objetivo

5.- Identifican una empresa hotelera real

6.- Presenta evidencias de la visita de campo a la empresa hotelera

7.- El informe presentado fue interesante, creativo y atractivo

---

Tabla 8: Lista de Cotejo Informe  
Fuente: Navarro, M. (2013)

#### 4.8 Rúbrica de Mapa mental

Valoración	Puntos 2	Puntos 1	Puntos 0	Total
<b>Profundización del tema</b>	Descripción clara y sustancial del tema y buena cantidad de detalle	Descripción ambigua del tema, algunos detalles que no clarifica el tema	Descripción incorrecta del tema, sin detalles significativos escasos	
<b>Aclaración sobre el tema</b>	Tema bien organizado y claramente presentado así como de fácil seguimiento	Tema bien focalizado pero no suficientemente organizado	Tema impreciso y poco claro, sin coherencia entre las partes que lo componen	
<b>Alta calidad del diseño</b>	Mapa mental sobresaliente y atractivo que cumple con los criterios de diseño planteados, sin errores de ortografía	Mapa mental sencillo pero bien organizado al menos tres errores de ortografía	Mapa mental mal planeado que no cumple con los criterios de diseño planteados y con más de tres errores de ortografía	
<b>Elementos propios del</b>	La imagen central se	La imagen central se asocia	La imagen central	

<b>mapa mental</b>	<p>asocia correctamente con el tema, las ideas principales y secundarias se distinguen unas de otras y las palabras clave representan conceptos importantes. Las imágenes utilizadas son adecuadas.</p>	<p>con el tema pero no se distinguen las ideas principales de las secundarias, las palabras clave no aportan una idea clara de cada concepto tratado y las imágenes no se relacionan con los conceptos</p>	<p>representa una idea o concepto ambiguo, las ideas principales y secundarias están mal organizadas y no cuentan con palabras clave. Las imágenes han sido mal seleccionadas porque no representan ideas relacionadas al tema</p>
<b>Presentación del mapa</b>	<p>La selección de los colores y la tipografía usada fueron atractivas; además el mapa se entregó de forma digital</p>	<p>Los colores y la tipografía usada no permiten una correcta visualización del mapa aunque la entrega fue en el formato establecido</p>	<p>Se abusó del uso de colores y tipografías y la entrega no se dio de la forma pre establecida por el docente.</p>

Tabla 9: Rúbrica para evaluar Mapa Mental  
Fuente: Navarro, M. (2013)

#### 4.9 Rúbrica para evaluar ensayo

Valoración	2 Puntos	1 Punto	0 Puntos	Total
<b>Profundización del tema</b>	Descripción clara y sustancial del tema a tratar y buena cantidad de detalles	Descripción ambigua del tema a tratar, algunos detalles que no clarifican el tema	Descripción inexacta del tema a tratar, sin detalles significativos o escasos	
<b>Aclaración sobre el tema</b>	Tema bien organizado y claramente presentado así como de fácil seguimiento	Tema con información bien focalizada pero no suficientemente organizada	Tema impreciso y poco claro, sin coherencia entre las partes que lo componen	
<b>Alta calidad del diseño</b>	Ensayo escrito con tipografía sencilla y que cumple con los criterios de diseño planteados, sin errores de ortografía	Ensayo simple pero bien organizado con al menos tres errores de ortografía y tipografía difícil de leer.	Ensayo mal planteado que no cumple con los criterios de diseño planteados y con más de tres errores de ortografía.	
<b>Elementos propios del</b>	El ensayo cumple	El ensayo cumple con los	El ensayo no cumple con	

<b>ensayo</b>	claramente con los cuatro criterios de diseño (resumen , palabras clave, cuerpo del ensayo y referencias bibliográficas)	cuatro criterios de diseño pero no con la extensión solicitada o bien, estos puntos no han sido correctamente realizado	todos los criterios de diseño planteados o bien no están claramente ordenados o definidos ni cumple con la extensión mínima
<b>Presentación del ensayo</b>	La presentación fue hecha en tiempo y forma, además se entregó de forma en el formato pre establecido (digital)	La presentación/ex posición fue hecha en tiempo y forma, aunque la entrega no fue en el formato pre establecido	La presentación/ex posición no fue hecha en tiempo y forma, además la entrega no se dio de la forma pre establecida por el docente

Tabla 10: Rúbrica para evaluar ensayo  
Fuente: Navarro, M. (2013)

#### 4.10 Autoevaluación

1.- ¿Me he reportado en los dos primeros días de la semana para iniciar las actividades encomendadas?

. Sí

. No

. A veces

2.- ¿He estado presente y a tiempo en las sesiones de equipo?

. Sí

. No

. A veces

3.- ¿He cumplido con mi trabajo en tiempo y en forma?

. Sí

. No

. Regular

4.- ¿He sido tolerante con las ideas de otros y tomo en cuenta las opiniones de los demás?

. Sí

. No

. A veces

5.- ¿He mostrado entusiasmo en la participación de la actividad?

- . Sí
- . No
- . Regular

6.- ¿He participado de forma activa en las diferentes actividades propuestas por el equipo?

- . Sí
- . No
- . A veces

7.- ¿He sido tolerante con las ideas de mis compañeros y he tenido en cuenta sus opiniones?

- . Sí
- . No
- . A veces

8.- Reviso las actividades minuciosamente antes de entregarlas al espacio correspondiente

- . Sí
- . No
- . A veces

9.- El trabajo que realizo es con un nivel óptimo de calidad

. Sí

. No

. A veces

10.- Me responsabilizo de las tareas asignadas

. Sí

. No

. A veces

#### 4.11Coevaluación

1.- ¿Mi compañero de equipo se ha reportado en los dos primeros días de la semana para iniciar las actividades encomendadas?

. Sí

. No

. A veces

2.- ¿Ha estado tu compañero presente y a tiempo en las sesiones de equipo?

. Sí

. No

. A veces



3.- ¿Ha cumplido tu compañero con su trabajo en tiempo y en forma?

- . Sí
- . No
- . Regular

4.- ¿Ha sido tu compañero tolerante con las ideas de otros y ha tenido en cuenta sus opiniones?

- . Sí
- . No
- . A veces

5.- ¿Ha mostrado entusiasmo en la participación de la actividad?

- . Sí
- . No
- . Regular

6.- ¿Ha participado de forma activa en las diferentes actividades propuestas por el equipo?

- . Sí
- . No
- . A veces

7.- ¿Ha sido tolerante con las ideas de mis compañeros y he tenido en cuenta sus opiniones?

- . Sí
- . No
- . A veces

8.- Mi compañero reviso las actividades minuciosamente antes de entregarlas al espacio correspondiente

- . Sí
- . No
- . A veces

9.- El trabajo que realizo mi compañero de equipo es con un nivel optimo de calidad

- . Sí
- . No
- . A veces

10.- Mi compañero apoyo al grupo y se solidarizo para el logro de tareas

- . Sí
- . No
- . A veces

## 4.12 Evaluación del Curso

1.- Los objetivos del curso se adaptan a sus necesidades formativas

. Sí

. No

. A veces

2.- Los materiales propuestos pueden visualizarse de manera clara

. Sí

. No

. A veces

3.- Las lecturas están acordes al tema presentado en las unidades respectivas

. Sí

. No

. A veces

4.- El curso motiva al aprendizaje

. Sí

. No

. A veces

5.- Los materiales se presentan en diferentes formatos

. Sí

. No

. A veces

6.- Los materiales contribuyen al alcance de los objetivos de la unidad

- . Sí
- . No
- . A veces

7.- La redacción es clara

- . Sí
- . No
- . A veces

8.- Presenta buena ortografía

- . Sí
- . No
- . A veces

9.- Facilita la transferencia de conocimientos

- . Sí
- . No
- . A veces

10.- Los conocimientos presentados son novedosos

- . Sí
- . No
- . A veces

11.- Los materiales elaborados por el docente incluye referencia de autoría

. Sí

. No

. A veces

12.- El curso ofrece posibilidades profesionales de cara al futuro

. Sí

. No

. A veces

13.- En este curso se han llevado a cabo actividades nuevas e innovadoras.

. Sí

. No

. A veces

## 4.13 Material Didáctico

El presente material didáctico se diseñó tomando en cuenta las formas de aprendizaje de los alumnos de sexto semestre de la Licenciatura en Turismo de la Escuela Superior de Tizayuca, con la finalidad de promover un aprendizaje significativo tomando en cuenta los conocimientos previos del alumno y poder relacionarlo con nuevas ideas, para lograr de esta forma el aprendizaje real.

### 4.13.1 Caso de Estudio

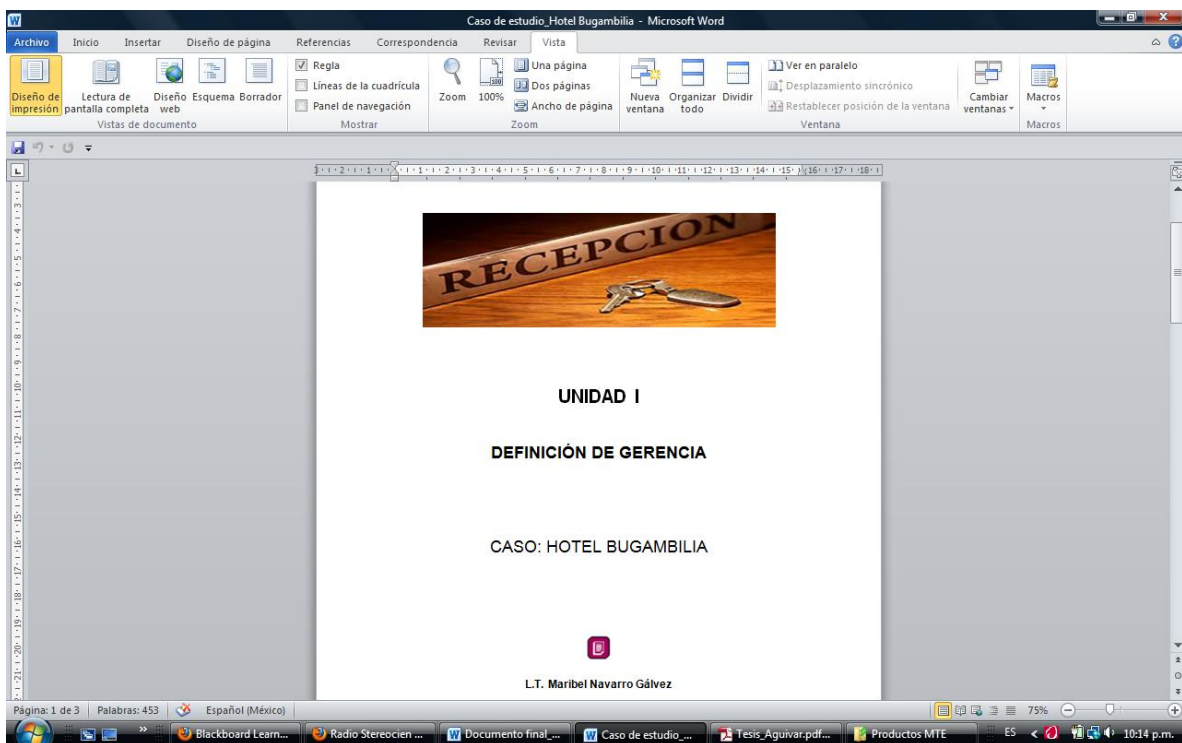


Imagen1: Caso de Estudio  
Fuente: Navarro, M. (2013)

## 4.13.2 Audio Caso de Estudio

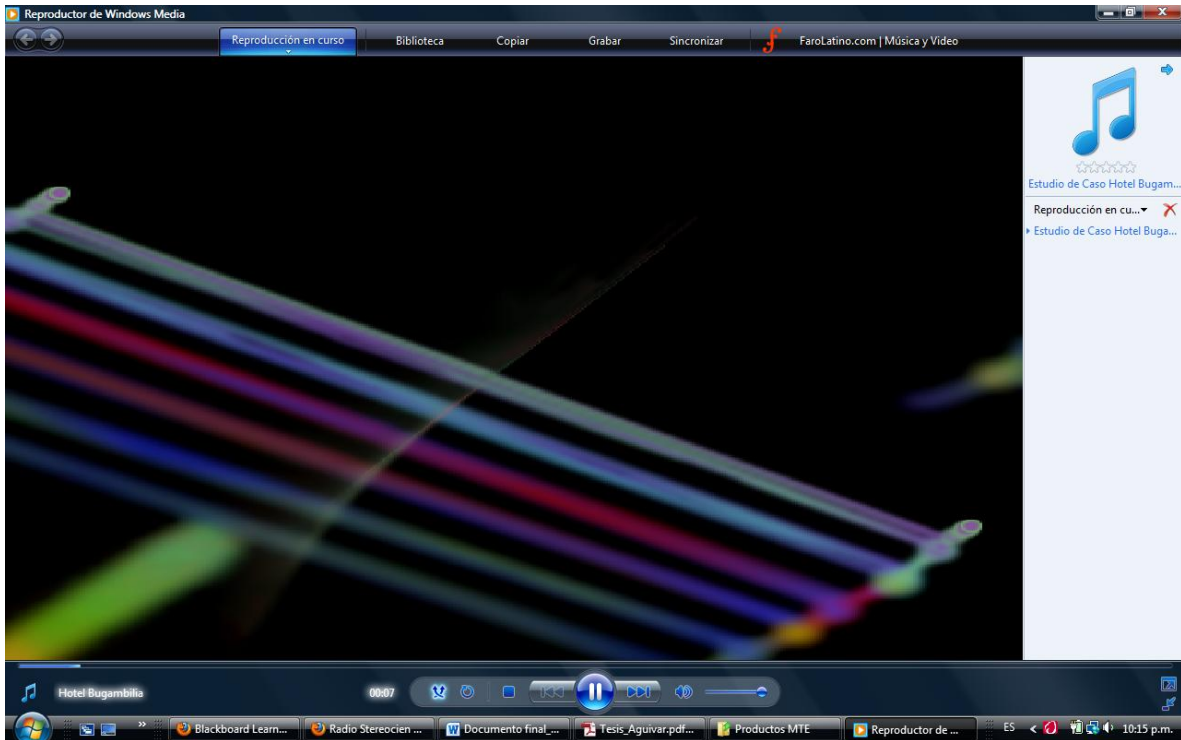


Imagen 2: Audio Caso de Estudio  
Fuente: Navarro, M. (2013)

### 4.13.3 Lectura

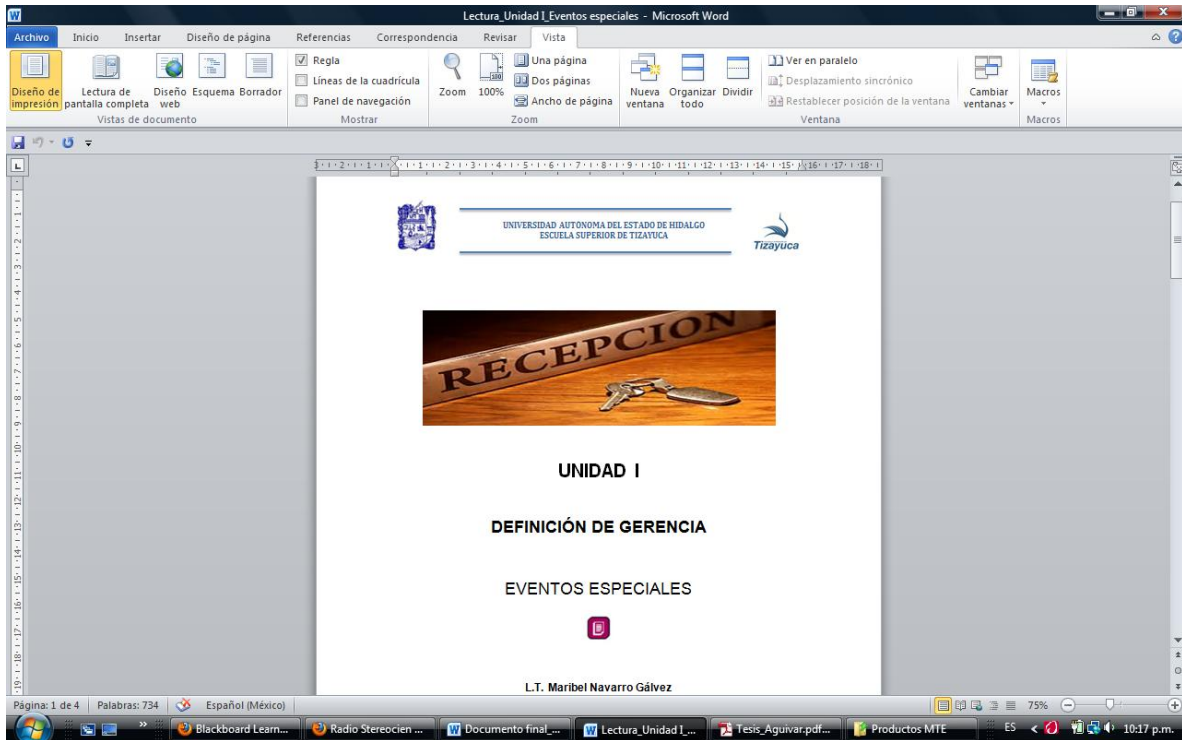


Imagen 3: Lectura  
Fuente: Navarro, M. (2013)



## 4.13.4 Presentación Power Point

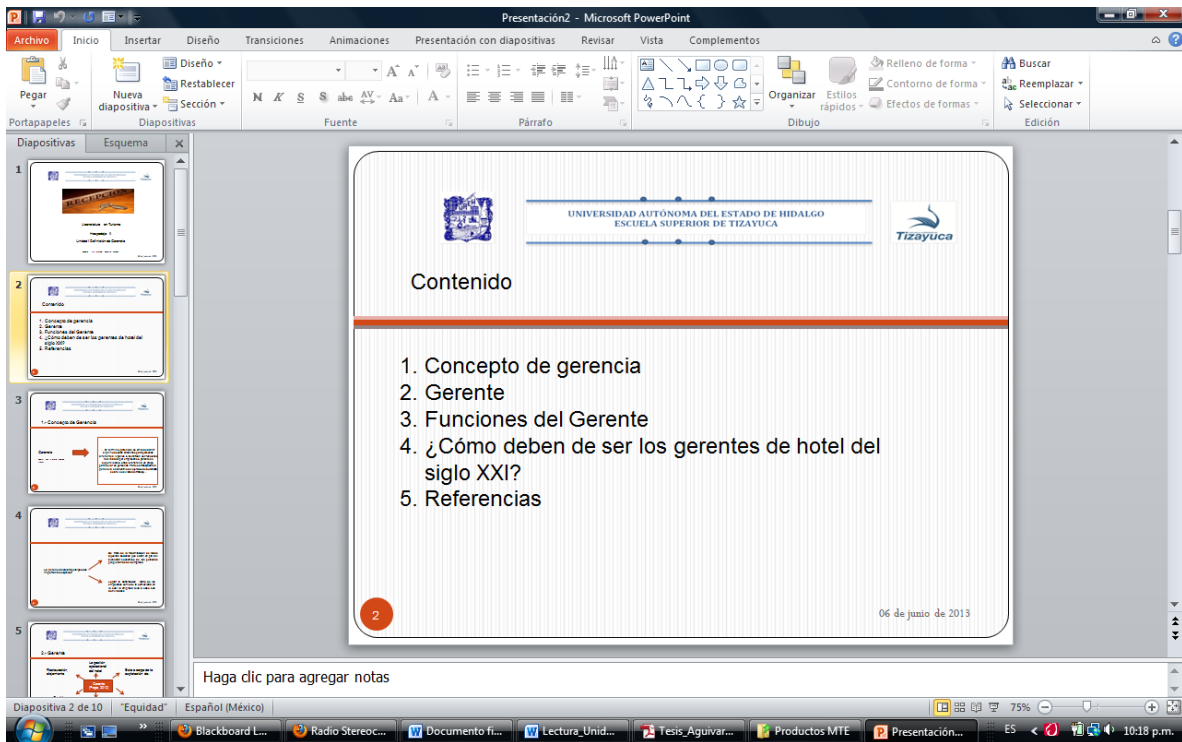


Imagen 4: Presentación Power Point  
Fuente: Navarro, M. (2013)

### 4.13.5 Mapa Conceptual

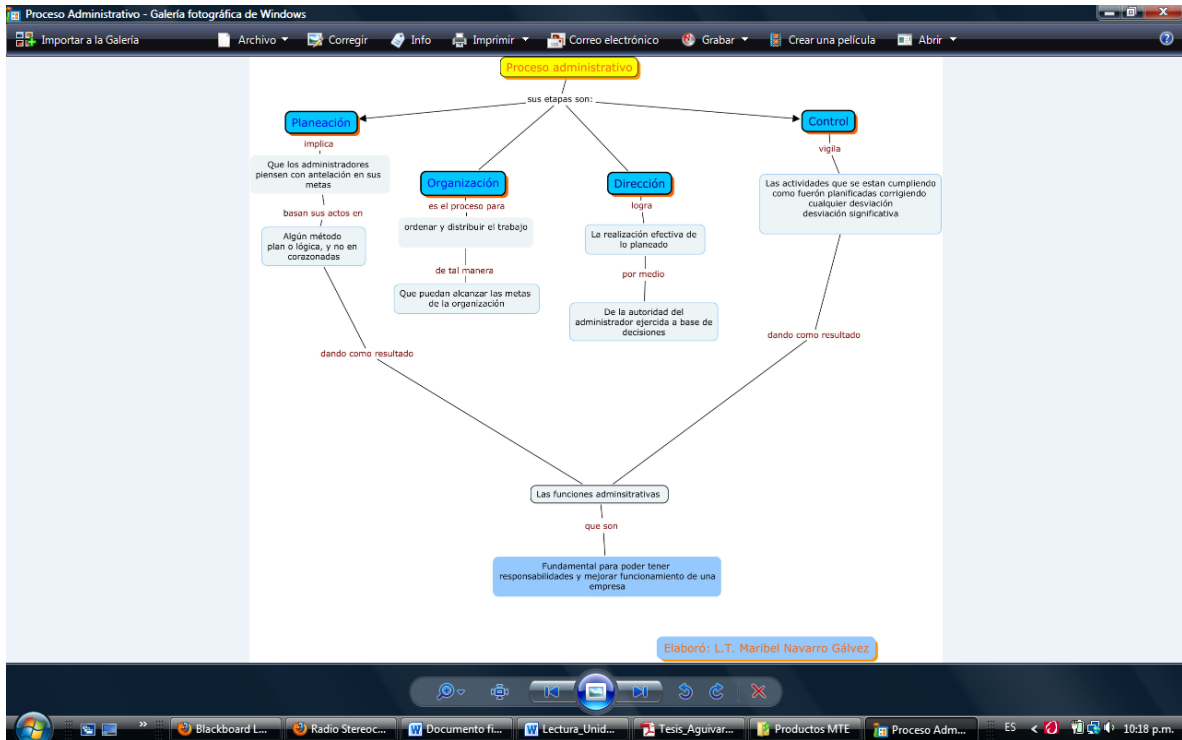


Imagen 5: Mapa conceptual  
Fuente: Navarro, M. (2013)

### 4.13.6 Video Eventos Especiales

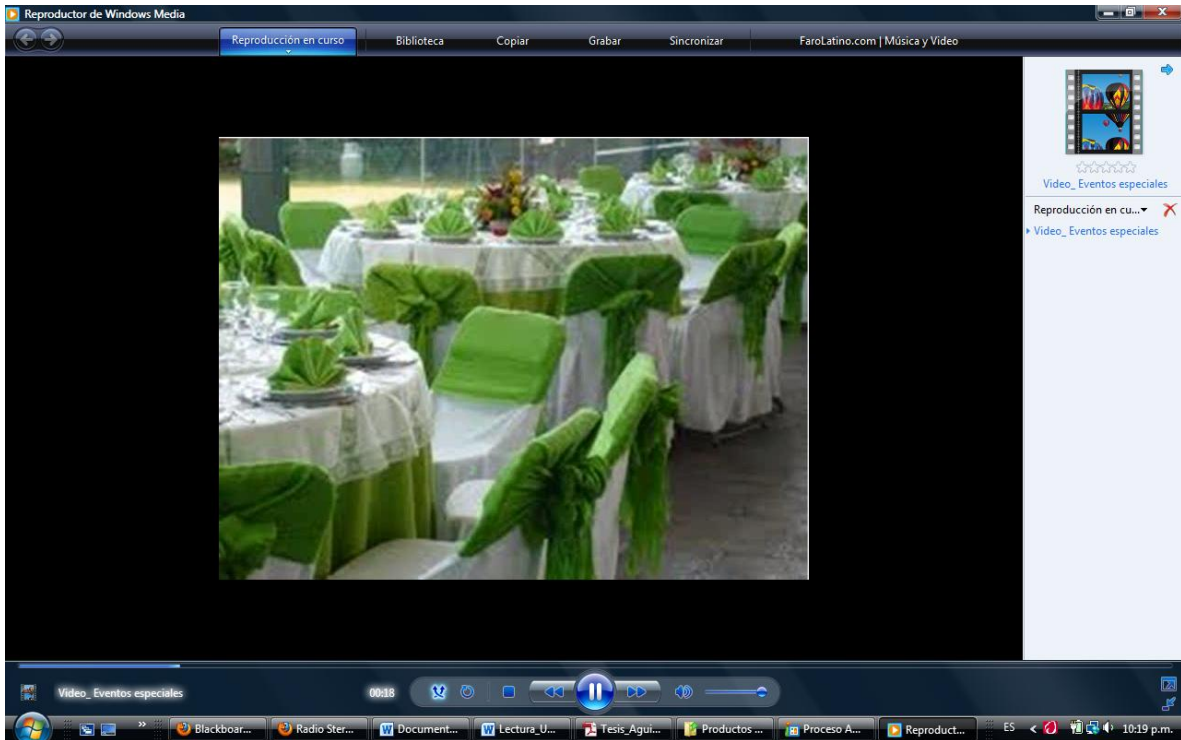


Imagen 6: Video Eventos Especiales  
Fuente: Navarro, M. (2013)

#### 4.13.7 Rompecabezas

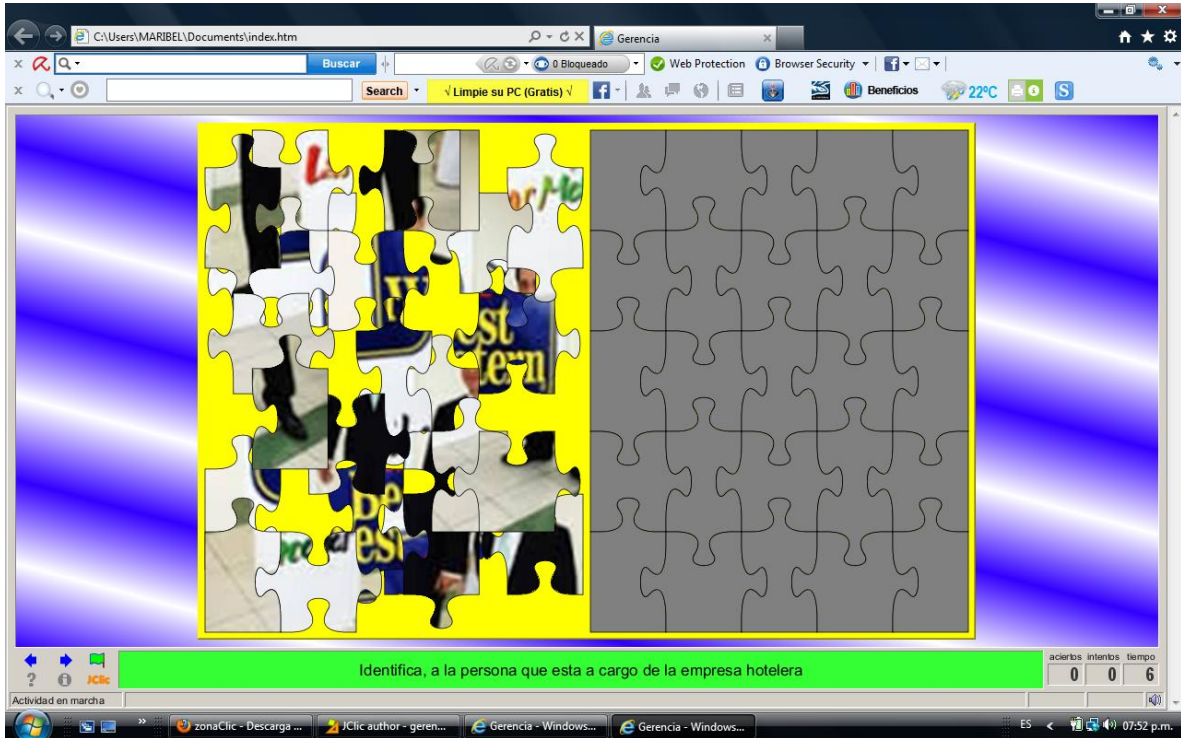


Imagen 7: Rompecabezas  
Fuente Navarro, M. (2013)

### 4.13.8 Sopa de letras

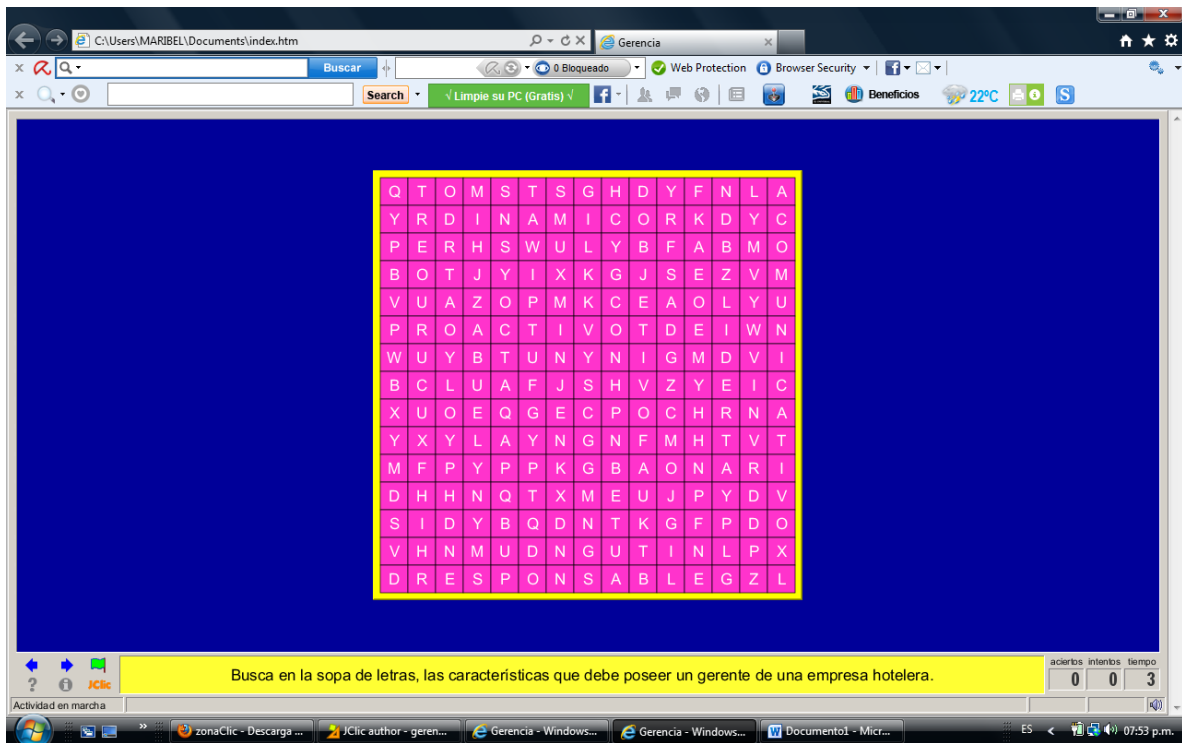


Imagen 8: Sopa de letras  
Fuente: Navarro, M. (2013)

## CAPITULO V. ESTRATEGIA DE IMPLEMENTACIÓN Y DE EVALUACIÓN

### 5.1 Estrategia de Implementación

A continuación se explica la estrategia de implementación: al concluir la fase de diseño de este curso se presentó a la Academia Horizontal de sexto semestre de la Licenciatura en Turismo de la Escuela Superior de Tizayuca para su valoración, pertinencia y autorización, con lo cual se pretende ponerlo al alcance de los alumnos en el semestre Julio - Diciembre 2014 .

Una vez valorado, realimentado y aprobado por parte de la Academia de sexto semestre de la Licenciatura en Turismo, de la Escuela Superior de Tizayuca el curso será implementado, es decir, será alojado en el servidor Blackboard que hospeda la plataforma de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, previo a esto se solicitará un espacio dentro de la plataforma educativa institucional de Blackboard para proceder al proceso de integración del curso.

Cabe mencionar que los alumnos deberán de recibir un curso de inducción sobre el uso de la plataforma, por lo que se solicitará el aula de cómputo para realizar dicha actividad.

El curso tiene una duración de tres semanas, quedando pendientes las fechas de inicio y terminación del mismo, las cuales serán determinadas por las autoridades de la Universidad Autónoma de Hidalgo, tomando en consideración el calendario escolar.

## 5.2 Estrategias de Evaluación

El curso se va evaluar una vez que se haya desarrollado, para este proyecto sólo se incluye el diseño instruccional y el diseño de los materiales. Se propone subir el curso en línea como prueba piloto para evaluar el mismo por los expertos invitados, esto nos dará la opción de presentar un producto retroalimentado y de calidad aprobada por la Escuela Superior de Tizayuca, dependiente de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

Los instrumentos a utilizar para evaluar el curso se diseñarán durante el proceso de implementación del mismo, antes de someterlo a la opinión de los expertos deberá ser autoevaluado. Se incluirá una rúbrica de evaluación; para evaluar los apartados propuestos.

Se presentan a continuación los criterios de la evaluación del diseño pero la evaluación del curso será llevada a cabo una vez se haya impartido al grupo piloto.

Guía para evaluar curso a ofrecer en línea						
Nombre del profesor (a)						
Correo electrónico						
Año académico						
Instrucciones: Utilice la escala que aparece a continuación, para autoevaluar el escenario virtual de la materia de Hospedaje II, de la Licenciatura en Turismo en la Escuela Superior de Tizayuca, dependiente de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Los criterios sombreados en gris son considerados esenciales. Estos criterios deben tener solamente una marca 3 ó 4. Una clasificación menos de tres significa que no cumple con los requisitos básicos y se debe revisar el curso.						
Escala:						
Bueno	4					
Adecuado	3					
Debe mejorarse	2					
Inadecuado	1					
No lo tiene	0					
Avalúo del curso						
Criterios	4	3	2	1	0	Recomendaciones y comentarios
Los materiales instruccionales son adecuados y cumplen con los objetivos del curso						
El curso utiliza materiales o actividades para satisfacer distintos estilos de aprendizaje						
Todo recurso en línea se cita y describe						
El curso incluye instrucciones para cumplir con las actividades solicitadas						
Los objetivos instruccionales están articulados con el contenido y especificaciones.						
Las actividades de aprendizaje fomentan la interactividad y la comunicación (ejemplo, foros de discusión, informes, trabajos						



colaborativos, etc.)						
Todos los enlaces utilizados externos e internos funcionan adecuadamente						
Las herramientas tecnológicas utilizadas apoyan los objetivos de instrucción del curso y se integran con texto y tareas						
Las herramientas utilizadas apoyan la interactividad del estudiante y guían al estudiante para que se convierta en un aprendiz activo						

Tabla 11: Guía para evaluar curso en línea  
Fuente: Navarro, N. (2013)

Nombre del proyecto:	Diseño instruccional para el escenario virtual de la asignatura Hospedaje II de la Licenciatura en Turismo de la Escuela Superior de Tizayuca.			
Objeto de la evaluación				
<input type="checkbox"/> Software			<input type="checkbox"/> Medio Instruccional	
<input type="checkbox"/> Objeto de aprendizaje			<input type="checkbox"/> Curso	
<input type="checkbox"/> Plan de estudios			<input type="checkbox"/> Recurso digital	
<input type="checkbox"/> Rediseño			<input type="checkbox"/> Otro	
<p>El proyecto cubre con las fases del diseño instruccional por lo que se presenta a consideración de la academia de sexto semestre de la Licenciatura en Turismo, para su revisión y aprobación.</p>				
Aspecto	Indicador	Si	No	N/A
Pedagógico	Existe claridad en el propósito			
	Hay integración de medios			
	Se denota una motivación directa para los destinatarios y /o participantes			
	Se promueve la interacción			
	El objeto de evaluación propicia una retroalimentación oportuna y orientadora			
Contenido	Actualidad			
	Información relevante y clara			
Producción	Uso de recursos multimedia			
	Integración de medios			
	Calidad en imágenes y texto			
Tecnológico	Facilidad de uso o implementación			

Tabla 12: Matriz de Evaluación de un Proyecto  
Fuente: UAEH, MTE. (2013).

## Conclusiones

El resultado de la evaluación del curso realizado por los docentes de Academia de sexto semestre de la Licenciatura en Turismo de la Escuela Superior de Tizayuca, arroja algunas recomendaciones, entre ellas, está el solicitar un curso de inducción a los alumnos de sexto semestre de la Licenciatura en Turismo de la Escuela Superior de Tizayuca para utilizar la plataforma Blackboard, en el caso de los docentes de la misma escuela, la mayoría han tomado los cursos de actualización docente que ofrece la Dirección General de Superación Académica que depende de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, en el área de Tecnología de la Información, por lo que los docentes tienen conocimiento del uso de la plataforma, esto permitirá mayor flexibilidad para realizar las actividades diseñadas para el escenario virtual de la materia de Hospedaje II.

Como se menciona en la fundamentación, en los escenarios virtuales de aprendizaje existen y se desarrollan las condiciones favorables para el aprendizaje con la intención de que los alumnos adquieran conocimientos, desarrollen habilidades, actitudes y en general coadyuven a la formación del profesional en turismo.

Cabe mencionar que este trabajo ha logrado afianzar los conocimientos obtenidos a través de la Maestría en Tecnología Educativa para el diseño instruccional, diseño y evaluación de materiales didácticos, así como manejo de referencias entre otras, permitiéndome trabajar de una manera más activa, así como proponer actividades en escenarios virtuales que favorezca el aprendizaje de los alumnos.

El turismo y la tecnología van muy de la mano, ya que en la actualidad se puede realizar una reserva de un hotel vía internet, sin necesidad de ir directamente con el agente de viajes o ir al hotel a realizar una reservación de una habitación. Por lo anterior en las instituciones de educación que ofertan la Licenciatura en Turismo es de vital la incorporación en sus planes de estudios utilizar escenarios virtuales para el uso y manejo de la Tecnología de la Información que permitirán al alumno ser más competitivo en su desarrollo profesional.

Una de las muchas habilidades obtenidas en esta maestría han sido las de realizar una propuesta de innovación en la parte docente, así como en el desarrollo y diseño de programas y que estas sean tomadas en cuenta para incorporar en las demás asignaturas escenarios virtuales y potenciar el servicio de la plataforma que ofrece la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

Es importante enfatizar en que el tiempo para desarrollar este proyecto es limitado, sin embargo se continuará con los ajustes necesarios para llegar a culminar con el objetivo planteado.

## ANEXO 1 Cuestionario



Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo  
Escuela Superior de Tizayuca  
Licenciatura en Turismo

**Objetivo:** Analizar la utilización y diseño de material didáctico como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en los alumnos de sexto semestre de la licenciatura en Turismo.

**I: Instrucciones:** Subraye y responda de acuerdo a su percepción.

Edad: 18 a 20 años    21 a 23 años    23 años a más                      Sexo: Femenino    Masculino

1.- ¿Considera que la educación a nivel profesional debe actualizar sus estrategias didácticas?

SI                      NO                      Porque \_\_\_\_\_

2.- Considera que el docente debe utilizar material didáctico (video, audio, presentaciones etc.) durante la clase.

SI                      NO                      Porque \_\_\_\_\_

3.- ¿El material didáctico diseñado que utilizó la maestra captó su atención sobre el tema abordado en clase?

a) Siempre                      b) Casi siempre                      c) Algunas veces                      d) Nunca

4.- ¿El material didáctico estimuló su disposición al aprendizaje?

a) Siempre                      b) Casi siempre                      c) Algunas veces                      d) Nunca

5.- El material didáctico mejora la motivación en clase

SI                      NO                      Porque \_\_\_\_\_

6.- Considera que el material didáctico mejora el nivel de aprendizaje

SI                      NO                      Porque \_\_\_\_\_

7.- De la siguiente clasificación de material didáctico, ¿cuál es el de su preferencia?

a) Material impreso                      b) Material de audio y video                      c) Materiales de las nuevas tecnologías (internet, software)

8.- ¿Cómo aprende mejor?

a) Explicación oral                      b) Leyendo un libro o artículo                      c) Otro ¿Cuál? \_\_\_\_\_

9.- ¿Cómo le gustaría que le enseñaran Hospedaje II?

a) Con material visual                      b) Explicación oral                      c) Resúmenes o cuadros sinópticos                      d) Otros: dinámicas, estudio de caso

10.- ¿Cómo evaluaría la calidad del material didáctico utilizado en clase?

a) Excelente                      b) Bueno                      c) Regular

Observaciones: \_\_\_\_\_

\*\*\*\*\*

**GRACIAS POR RESPONDER**

## ANEXO 2 Competencias

**Análisis:** Consiste en la separación de las partes de esas realidades hasta llegar a conocer sus elementos fundamentales y las relaciones que existen entre ellos.

**Comunicación:** Desarrollar en los estudiantes la capacidad de comunicación en español para su interacción social a través de signos y sistemas de mensajes que pueden ser orales y escritos, derivado del lenguaje y del pensamiento.

**Investigación Turística:** Desarrollar proyectos turísticos mediante al aprovechamiento racional de los recursos naturales, culturales y sociales como resultado de investigaciones relacionadas con el sector turístico.

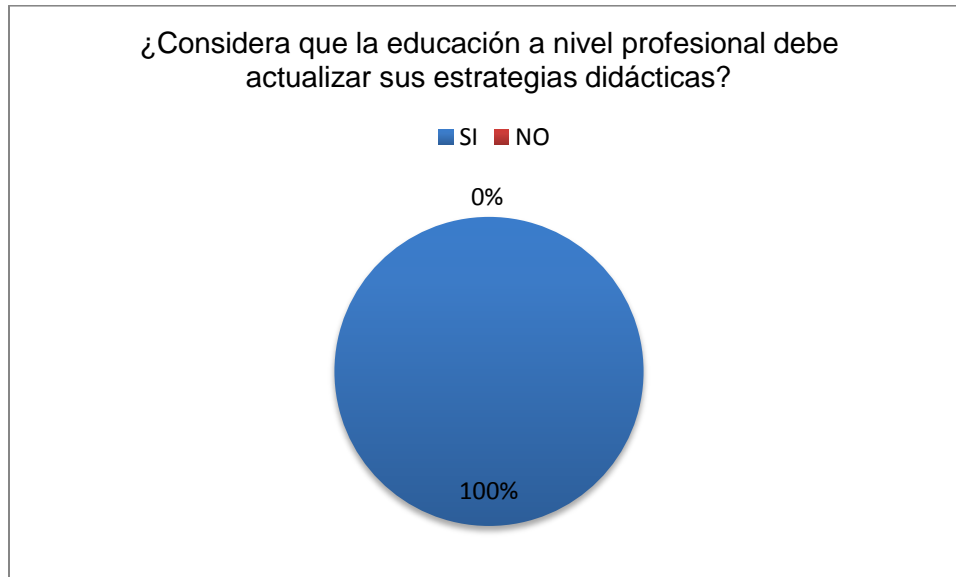
**Liderazgo colaborativo:** desarrollar la capacidad en el estudiante que impulsan decisiones hechas en colaboración con el grupo (capacidad para planificar, capacidad para tomar decisiones, capacidad para trabajar en equipo), que posibiliten resolver problemas.

**Pensamiento Crítico:** Desarrollar el pensamiento crítico para llegar a un juicio razonable ejercitando una mente abierta y reflexiva a través de habilidades como el descubrimiento, el análisis, la evaluación y la construcción de conocimiento que lo lleva a comparar perspectivas interpretativas y/o teóricas.

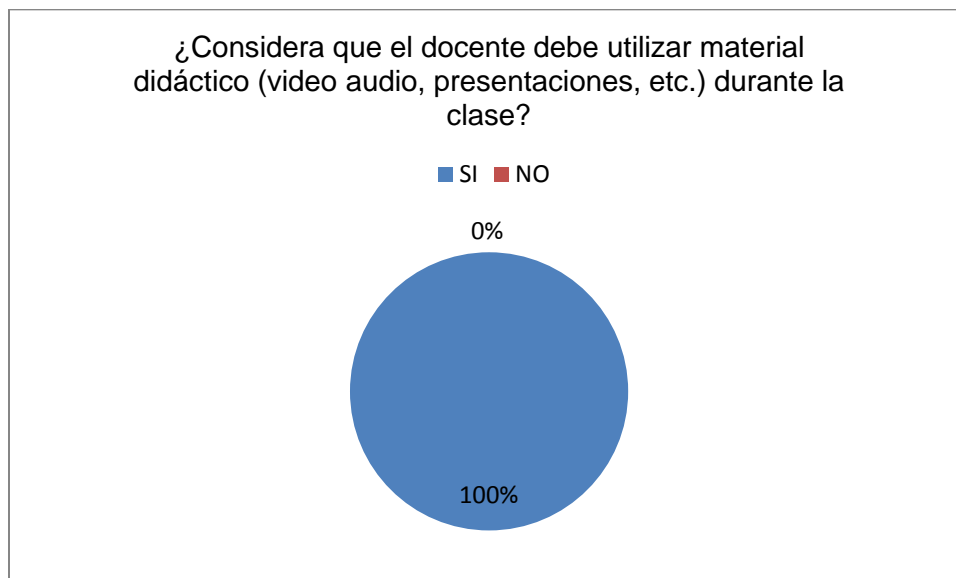
**Síntesis:** Se refiere a la composición de un todo por reunión de sus partes o elementos

**Uso de Tecnologías:** Emplear las tecnologías de información y comunicación como herramienta para la apropiación, desarrollo y aplicación de los métodos de aprendizaje, investigación y comunicación.

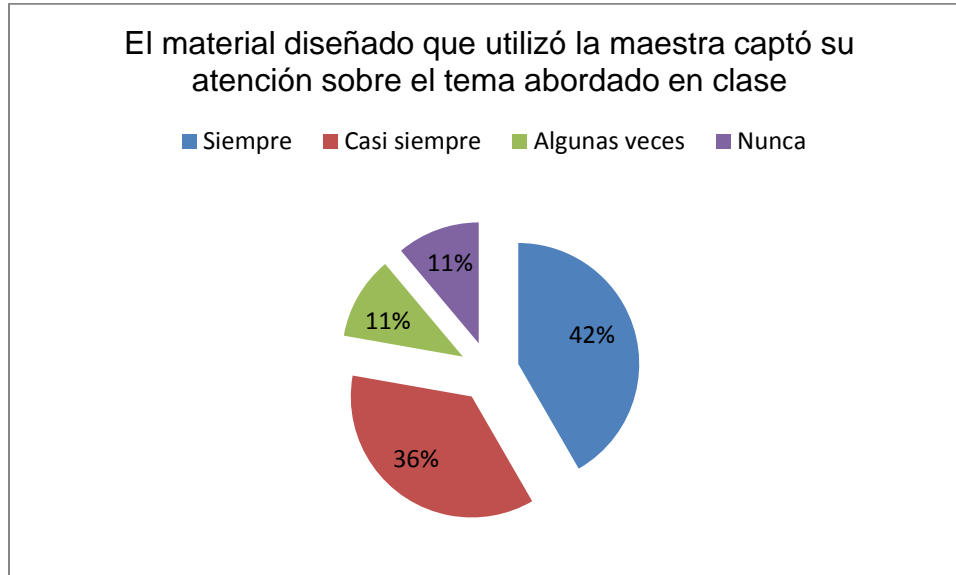
### ANEXO 3 Gráficas



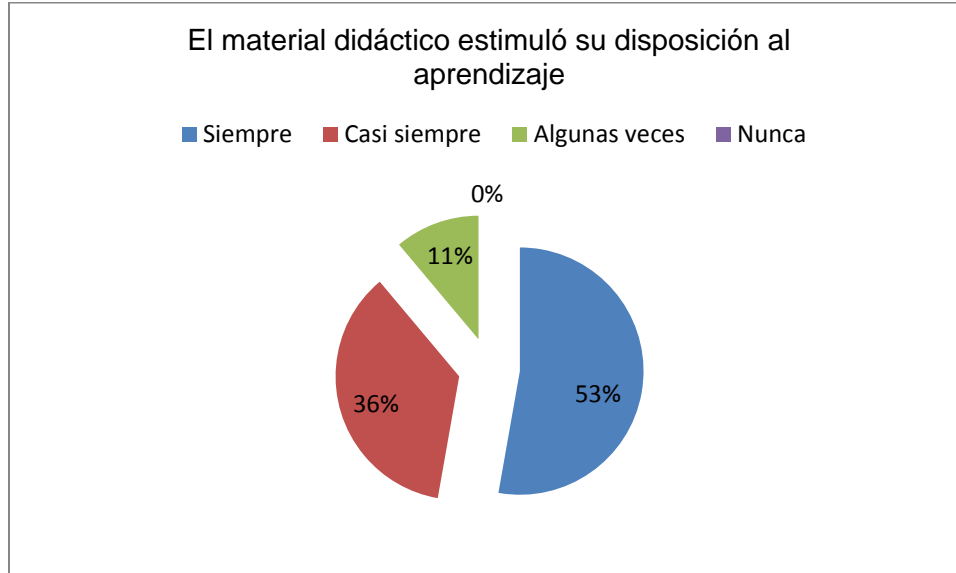
Gráfica 1 Interpretación de dato cualitativo  
Fuente: Navarro, M. (2013)



Gráfica 2 Interpretación de dato cualitativo  
Fuente: Navarro, M. (2013)

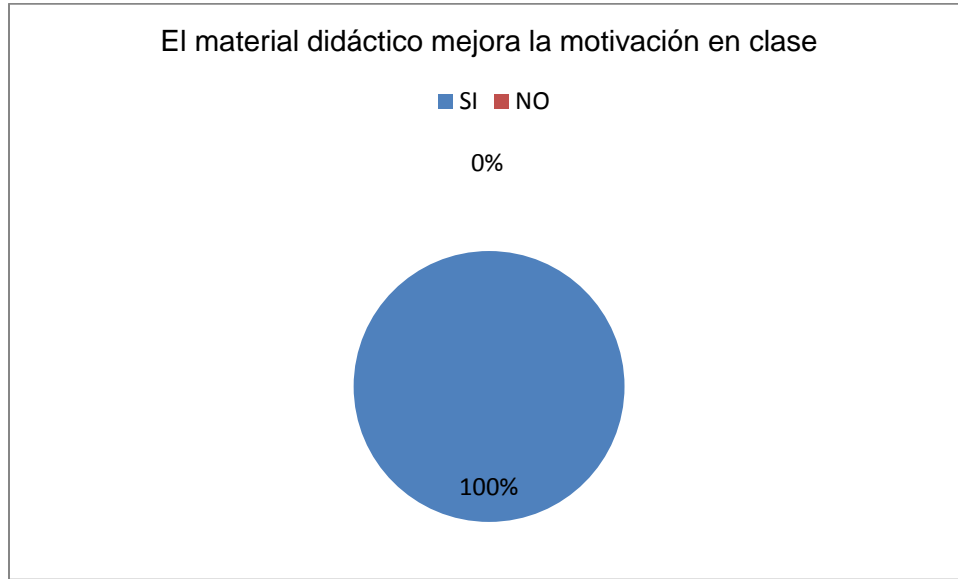


Gráfica 3 Interpretación de dato cualitativo  
Fuente: Navarro, M. (2013)

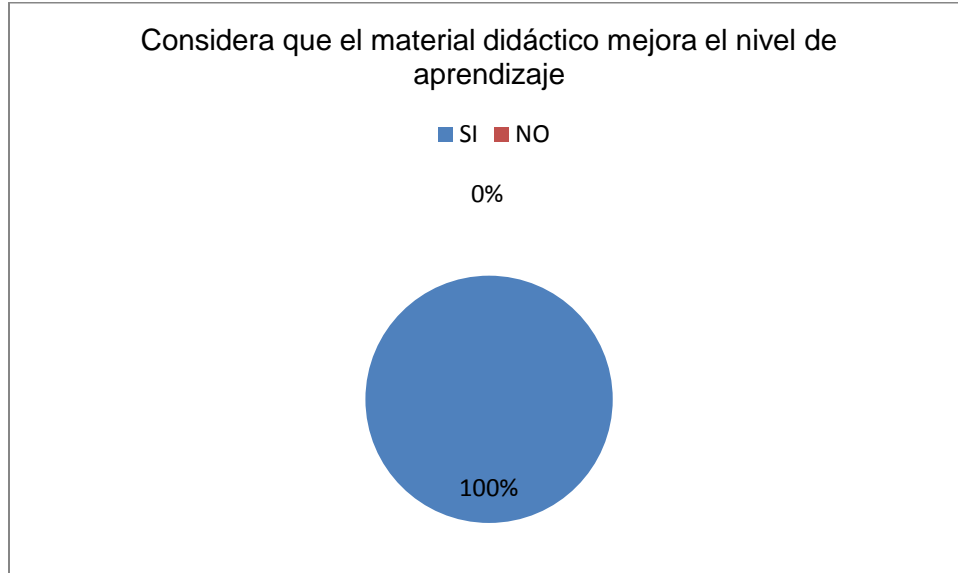


Gráfica 4 Interpretación de dato cualitativo  
Fuente: Navarro, M. (2013)

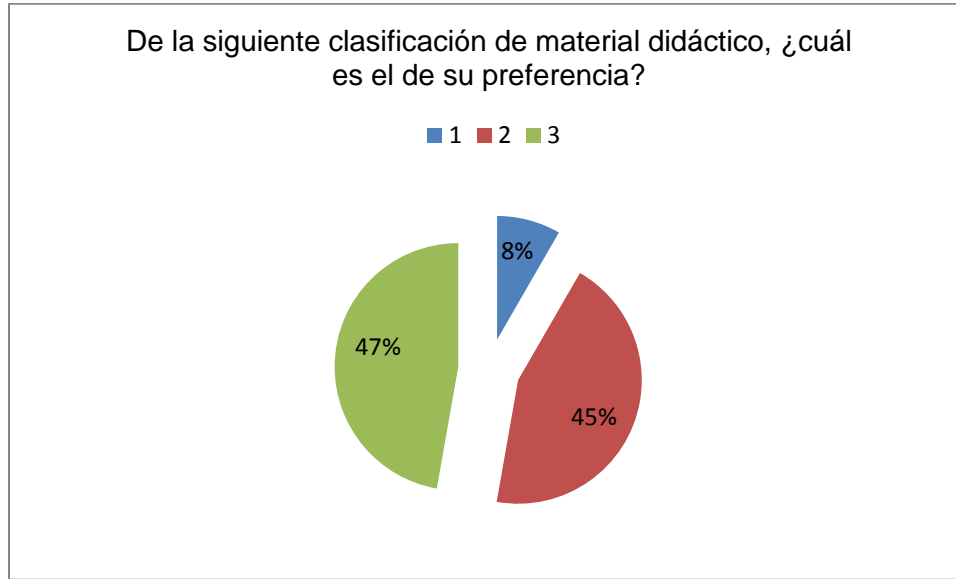




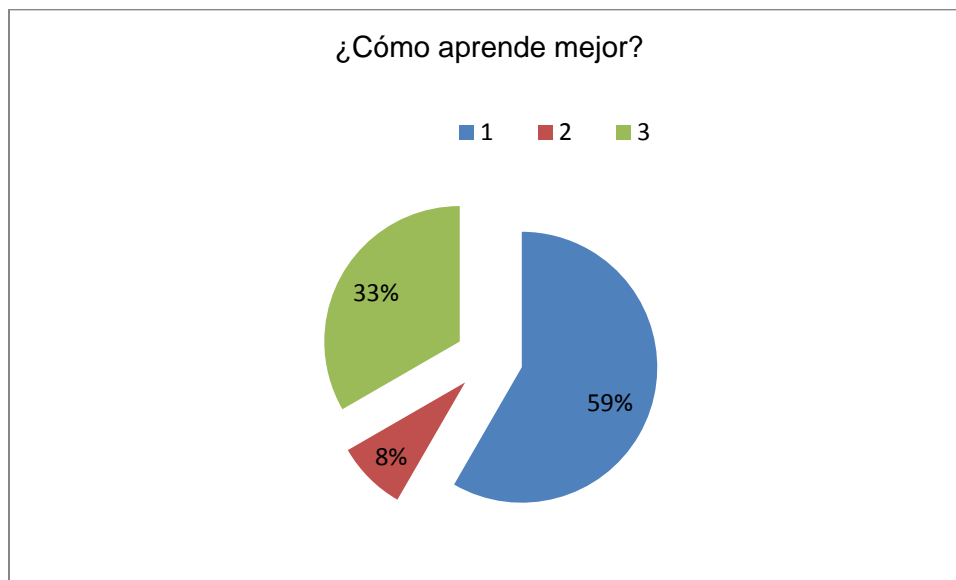
Gráfica 5 Interpretación de dato cualitativo  
Fuente: Navarro, M. (2013)



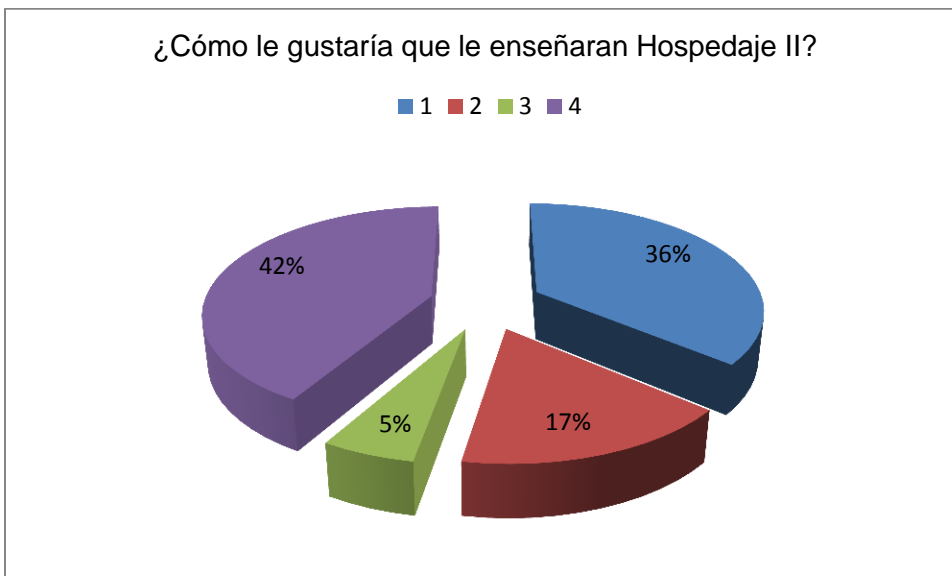
Gráfica 6 Interpretación de dato cualitativo  
Fuente: Navarro, M. (2013)



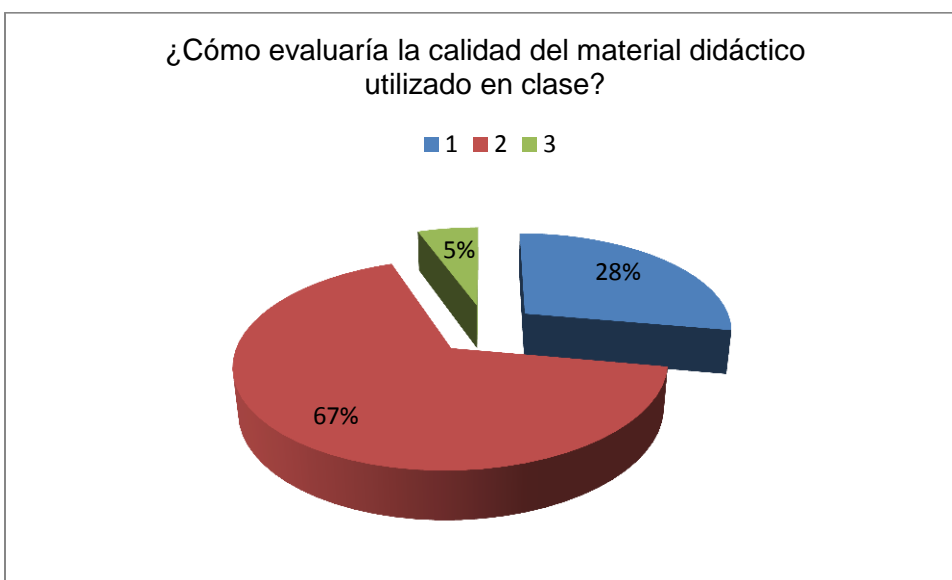
Gráfica 7 Interpretación de dato cualitativo  
Fuente: Navarro, M. (2013)



Gráfica 8 Interpretación de dato cualitativo  
Fuente: Navarro, M. (2013)

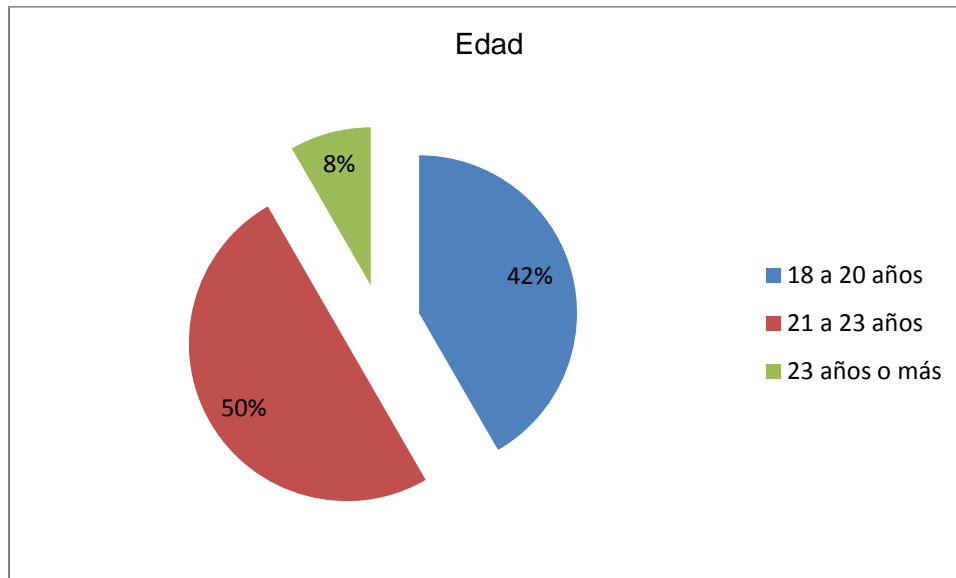


Gráfica 9 Interpretación de dato cualitativo  
Fuente: Navarro, M. (2013)

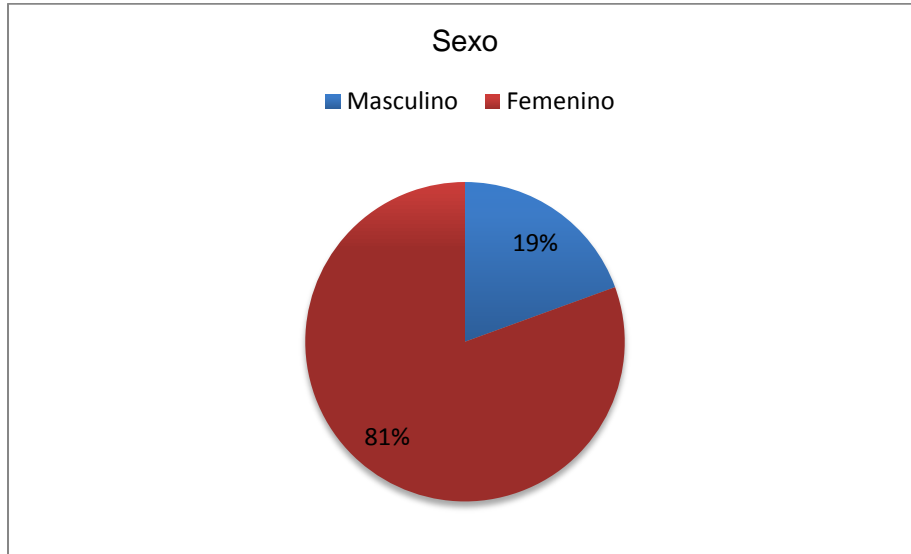


Gráfica 10 Interpretación de dato cualitativo  
Fuente: Navarro, M. (2013)

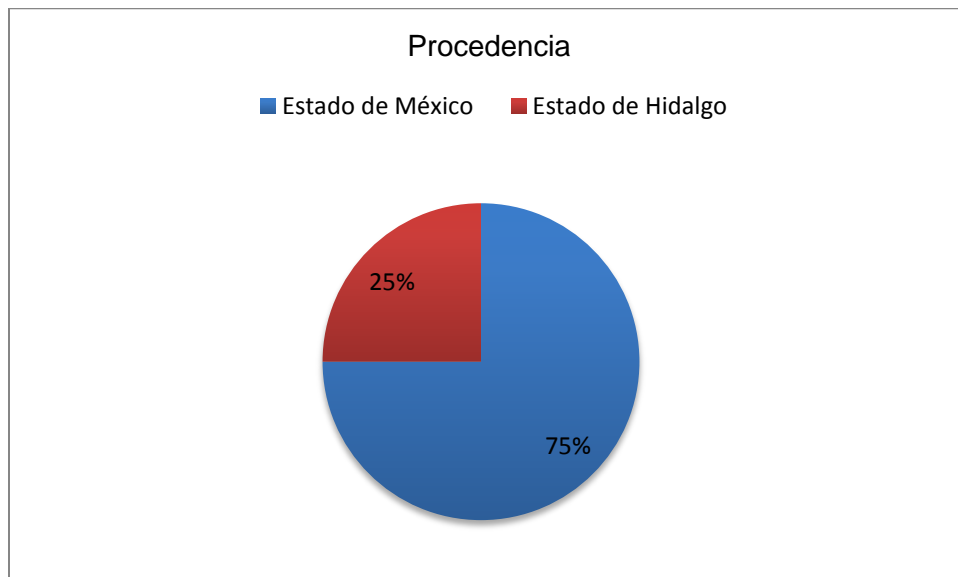
Datos demográficos que sirvieron para caracterizar al grupo



Gráfica 11 Interpretación de Variable demográfica  
Fuente: Navarro, M. (2013)



Gráfica 12 Interpretación de Variable demográfica  
Fuente: Navarro, M. (2013)



Gráfica 13 Interpretación de Variable demográfica  
Fuente: Navarro, M. (2013)

## Referencias

- Abarca Fernández, R. (2009). *Propuesta para evaluar aprendizajes virtuales*. Obtenido de Propuesta para evaluar aprendizajes virtuales: <http://www.ucsm.edu.pe/rabarcaf/PropEvalAprVirt.pdf>
- Alfonso Sánchez, I. (2003). La Educación a Distancia. *ACIMED* , 14.
- Area Moreira, M. (2009). *Manual Electrónico. Introducción a la Tecnología Educativa*. Obtenido de Manual Electrónico. Introducción a la Tecnología Educativa: <http://manarea.webs.ull.es/wp-content/uploads/2010/06/ebookte.pdf>
- Avila, P., & Bosco, M. D. (1-5 de Abril de 2001). *Ambientes Virtuales de Aprendizaje*. Obtenido de [http://investigacion.ilce.edu.mx/panel\\_control/doc/c37ambientes.pdf](http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c37ambientes.pdf)
- Bartolomé, A. (2004). Blended Learning. Conceptos Básicos. *Revista de Medios y Educación* , 7-20.
- Berger, C., & Kam, R. (Octubre de 1996). *Definitions of Instructional*. Obtenido de <http://www.umich.edu/~ed626/define.html>
- Bolívar Ruano, M. (2009). ¿Cómo Fomentar el Aprendizaje Significativo en el Aula? *Revista Digital para Profesionales de la Enseñanza* , 1-6.
- Carlos Ferro Soto, A. I. (2009). Ventajas del uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la óptica de los docentes universitarios españoles. *EDUtec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa* (29), 1-11.
- Duarte, J. (2003). *Ambientes de Aprendizaje una aproximación conceptual*. Obtenido de <http://www.rieoei.org/deloslectores/524Duarte.PDF>
- Duarte, J. D. (2003). Ambientes de Aprendizaje: Una aproximación conceptual. *Revista Iberoamericana de Educación* , 19.
- Fernandez Pampillón, A., Domínguez Romero, E., & Armas Ranero, I. (S/F). *Diez Criterios para mejorar la calidad de los materiales Didácticos Digitales*. Obtenido de Diez Criterios para mejorar la calidad de los materiales Didácticos Digitales: [http://eprints.ucm.es/20297/1/25-34\\_Fern%C3%A1ndez-Pampill%C3%B3n.pdf](http://eprints.ucm.es/20297/1/25-34_Fern%C3%A1ndez-Pampill%C3%B3n.pdf)
- Ferrari, S. (s.f.). *Blackboard y BSCW: comparación entre dos plataformas de e-learning* . Obtenido de Blackboard y BSCW: comparación entre dos plataformas de e-learning: <http://www.auladiez.com/didactica/FONTE-TrabajoFinalSaraFerrari.pdf>
- Ferreiro Martínez, V. V., Isabel Garambullo, A., & Brito Laredo, J. (Enero - Junio de 2013). *Prácticas Innovadoras: Uso de la plataforma blackboard en modalidades semipresenciales*. Obtenido de <http://www.ride.org.mx/docs/publicaciones/10/educacion/C20.pdf>

- Galdeano, M. (2006). Los Materiales Didácticos en Educación. *UNNE Virtual* .
- González, O., & Flores Manuel. (2000). *El trabajo docente . Enfoques innovadores para el diseño de un curso*. México, DF: Trillas.
- Hernández Sampieri, R., Hernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2003). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Hernández, R., Fernández , C., & Baptista, P. (1991). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Inc, B. (Abril de 2004). *Blackboard Learning System*. Obtenido de [http://library.blackboard.com/docs/brochures/Bb\\_Learning\\_System\\_Brochure\\_International\\_Spanish.pdf](http://library.blackboard.com/docs/brochures/Bb_Learning_System_Brochure_International_Spanish.pdf)
- Litwin, E. (2000). *Tecnología Educativa. Política, Historias, Propuestas*. México: Paidós S.A.
- Londoño Giraldo, E. (2011). El Diseño Instruccional en la Educación Virtual: Más allá de la Presentación de Contenidos. *Revista de Educación y Desarrollo Social* , 112-127.
- Manuel, G. O. (2003). *El Trabajo docente. Enfoques innovadores para el diseño de un curso*. México, DF: Trillas.
- Martín Ortega, E. (S/F). *Aprender a aprender : una competencia básica entre las básicas*. Obtenido de Aprender a aprender: una competencia básica entre las básicas: <http://www.cece.gva.es/consell/docs/jornadas/conferenciaelenamarti.pdf>
- Morán, L. (2012). Desafío y Oportunidad para la Educación actual. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa* , 19.
- Moreira, M. (S/F). *Aprendizaje significativo: cun concepto subyacente*. Obtenido de Aprendizaje significativo: un concepto subyacente: <http://www.if.ufrgs.br/~moreira/apsigsubesp.pdf>
- Muñoz Carril, P. (2011). Modelos de Diseño Instruccional Utilizados en Ambientes de Aprendizaje Teleformativos. *Revista de Investigación Educativa. ConeCT@2* , 31-62.
- Namakforoosh. (2005). *Metodología de la Investigación*. México: Limusa.
- Rojas Soriano, R. (1996). *Guía para realizar Investigaciones Sociales*. México: Plaza y Valdés.
- Roquet García, G., & Gil Rivera, C. (2010). Los Medios y los Materiales Didácticos en la Educación a Distancia: conceptualizaciones. *SUAYED* .
- Salellas, M. (2010). El diagnóstico pedagógico: Una herramienta de trabajo en la escuela. *Memorias del VI Taller nacional de Comunicación Educativa* . Camagüey, Camagüey, Cuba.

Recuperado el 24 de diciembre de 2013, de  
[http://www.ecured.cu/index.php/Diagn%C3%B3stico\\_pedag%C3%B3gico](http://www.ecured.cu/index.php/Diagn%C3%B3stico_pedag%C3%B3gico)

Salinas, M. (s.f.). *Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente*. Obtenido de Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente.: [http://www.uca.edu.ar/uca/common/grupo82/files/educacion-EVA-en-la-escuela\\_web-Depto.pdf](http://www.uca.edu.ar/uca/common/grupo82/files/educacion-EVA-en-la-escuela_web-Depto.pdf)

SEP. (13 de 12 de 2013). *SEGOB. DOF*. Recuperado el 27 de 12 de 2013, de Secretaría de Gobernación. Diario Oficial de la Federación:  
[http://www.dof.gob.mx/nota\\_detalle.php?codigo=5326569&fecha=13/12/2013](http://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5326569&fecha=13/12/2013)

Tamayo y Tamayo, M. (2004). *El Proceso de la Investigación Científica*. México: Limusa.

Tobon, S. (Enero de 2007). *Compendio de Estrategias bajo el Enfoque por Competencias*. Obtenido de  
[http://www.itesca.edu.mx/documentos/desarrollo\\_academico/compendio\\_de\\_estrategias\\_didacticas.pdf](http://www.itesca.edu.mx/documentos/desarrollo_academico/compendio_de_estrategias_didacticas.pdf)

UAEH . (2011). *UAEH-PDI 2011-2017*. Recuperado el 20 de diciembre de 2013, de  
<http://www.uaeh.edu.mx/excelencia/pdi.pdf>

UAEH- Modelo Curricular Integral. (2009). *UAEH*. Recuperado el 20 de DICIEMBRE de 2013, de  
[http://cvonline.uaeh.edu.mx/DiSA/tic/materiales/webquestdi/modelo\\_curricular\\_integral\\_UAEH.pdf](http://cvonline.uaeh.edu.mx/DiSA/tic/materiales/webquestdi/modelo_curricular_integral_UAEH.pdf)

UAEH. (s.f.). *Modelo Educativo de la UAEH*. Recuperado el 19 de Diciembre de 2013, de UAEH:  
[http://www.uaeh.edu.mx/docencia/docs/modelo\\_educativo\\_UAEH.pdf](http://www.uaeh.edu.mx/docencia/docs/modelo_educativo_UAEH.pdf)

UAEH. (2011). *UAEH. Dirección General de Planeación*. Recuperado el 27 de 12 de 2013, de Plan de Desarrollo Institucional 2011-2017:  
<http://sgc.uaeh.edu.mx/planeacion/images/pdf/PDI%20final.pdf>

UAEH-ESTi. (s.f.). *UAEH*. Recuperado el 20 de diciembre de 2013, de  
[http://www.uaeh.edu.mx/campus/tizayuca/turismo\\_mision.html](http://www.uaeh.edu.mx/campus/tizayuca/turismo_mision.html)

UAEH-SUV. (Abril de 2012). *UAEH*. Recuperado el 20 de diciembre de 2013, de  
<http://www.uaeh.edu.mx/virtual>

UNESCO. (Enero de 2008). *Estándares de Competencias en TIC, para Docentes*. Obtenido de  
<http://www.eduteka.org/pdfdir/UNESCOEstandaresDocentes.pdf>

UNESCO. (Enero de 2008). *Estándares de Competencias en TIC, para Docentes*. Recuperado el 16 de 09 de 2013, de <http://www.eduteka.org/pdfdir/UNESCOEstandaresDocentes.pdf>



UNESCO. (s.f.). *Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura*. Recuperado el 27 de 12 de 2013, de La Educación y las TIC: <http://www.unesco.org/es/higher-education/higher-education-and-icts/>

UNESCO. (8 de julio de 2009). World Conferewnce on Higher Education 2009. *Communiqué. Conferencia uindial sobre la Educación Superior - 2009: la nueva dinámica de la educación superiaor y la investigación para el cambio social y el desarrollo*. París, París, Francia.

Velasco Sánchez, E. (S/F). *Elementos para Orientar el uso y la Producción de Contenidos Digitales*. Obtenido de <http://bibliotecadigital.conevyt.org.mx/colecciones/documentos/somece/09.pdf>