



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
CON MENCIÓN EN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC
Resolución RPC-SO-22-No.558-2021 (Modalidad En Línea)

PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER

Título del proyecto:

Estructura tecnopedagógica 3.0 en un EVA para el aprendizaje de la asignatura
Cultura Turística

Línea de Investigación:

Procesos pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo

Campo amplio de conocimiento:

Educación

Autora:

Fernández Sánchez Lineth del Rocío

Tutor:

Cortijo Jacomino René Ceferino, MSc.

Quito – Ecuador

2023

APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, **René Ceferino Cortijo Jacomino**, con C.I: 1717232035 en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado: Estructura tecnopedagógica 3.0 en un EVA para el aprendizaje de la asignatura Cultura Turística.

Elaborado por: Lineth del Rocío Fernández Sánchez, de C.I: 160041697-6, estudiante de la Maestría: Educación, mención: Gestión del Aprendizaje mediado por las TIC de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales a fin de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., marzo de 2023



Firma

DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE



Yo, Lineth del Rocío Fernández Sánchez, con C.I: 160041697-6, autora del proyecto de titulación denominado: “Estructura tecnopedagógica 3.0 en un EVA para el aprendizaje de la asignatura Cultura Turística”, previo a la obtención del título de Magister en Educación con mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC, declaro:

1. Tener pleno conocimiento de la obligación, que tienen las instituciones de educación superior, conforme al Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar el respectivo trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública y se respeten los derechos de autor.
2. Y manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Tecnológica Israel los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autora del trabajo de titulación. La Universidad está facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En consecuencia, suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital como parte del acervo bibliográfico de la Universidad Tecnológica Israel.
3. Autorizo a la SENESCYT a que posea una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio, que democratice la información y respete las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Quito D.M., marzo de 2023

Firma

Tabla de contenidos

APROBACIÓN DEL TUTOR	ii
DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE	iii
INFORMACIÓN GENERAL	1
Contextualización del tema.....	1
Problema de investigación.....	3
Objetivo general.....	5
Objetivos específicos.....	5
Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos:.....	5
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	7
1.1. Contextualización general del estado del arte.....	7
1.2. Proceso investigativo metodológico	15
1.3. Análisis de resultados.....	19
CAPÍTULO II: PROPUESTA.....	25
2.1. Fundamentos teóricos aplicados	25
2.2. Descripción de la propuesta.....	28
2.3. Validación de la propuesta	68
2.4. Matriz de articulación de la propuesta	71
CONCLUSIONES	73
RECOMENDACIONES.....	74
BIBLIOGRAFÍA.....	75
ANEXOS	82

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Aplicación de Entrevista</i>	19
Tabla 2 <i>Aplicación de Encuesta</i>	21
Tabla 3 <i>Aplicación de Encuestas</i>	23
Tabla 4 <i>Matriz comparativa LMS</i>	23
Tabla 5 <i>Matriz FODA</i>	31
Tabla 6 <i>Recursos y actividades 3.0 externas a Moodle</i>	67
Tabla 7 <i>Observaciones y Recomendaciones de Especialistas</i>	69
Tabla 8 <i>Matriz de articulación</i>	71

Índice de figuras

Figura 1 Disponibilidad tecnológica estudiantes	21
Figura 2 Conectividad de los estudiantes	21
Figura 3 Conexión simultánea a internet de los estudiantes	22
Figura 4 Manejo de actividades de actividades y recursos por los estudiantes	22
Figura 6 Componentes del Modelo Pedagógico mediado por las TIC	25
Figura 7 Bases Teóricas del Modelo Pedagógico mediado por las TIC.....	25
Figura 8 PACIE más Clase Invertida.....	33
Figura 9 Bloque Académico y ZDP	35
Figura 10 EVA interactivo e integrador	36
Figura 11 EVA y herramientas TIC	36
Figura 12 Aprendizaje colaborativo efectivo.....	37
Figura 13 Pensamiento crítico	38
Figura 14 Estructura Tecnopedagógica 3.0 en el EVA.....	41
Figura 15 Descripción de la Estructura tecnopedagógica de la Metodología PACIE	42
Figura 16 Descripción de lo establecido en la estructura tecnopedagógica de la Metodología PACIE	42
Figura 17 Bloques y Secciones de la Metodología PACIE	43
Figura 18 EVA Cultura Turística.....	43
Figura 19 Portada EVA	44
Figura 20 Sección Información	45
Figura 21 Presentación de la asignatura Cultura Turística	45
Figura 22 Conoce a tu docente	46
Figura 23 Sílabo	46
Figura 24 Rúbrica de Evaluación	47
Figura 25 Bibliografía Básica y Complementaria	47
Figura 26 Sección Comunicación	48
Figura 27 Calendario Académico UEA.....	48
Figura 28 Agenda Microsoft Teams	49
Figura 29 Registro de Asistencia	49
Figura 30 Sección Interacción.....	49
Figura 31 Avisos.....	50
Figura 32 Foro social “Tacita de café”	50
Figura 33 Chat de inquietudes.....	50
Figura 34 Bloque Académico – Unidad 1.....	51
Figura 35 Sección Exposición.....	52

Figura 36 “Video motivacional”	52
Figura 37 Subtema 1.1. Conceptualizaciones.....	53
Figura 38 “MasterClass”.....	53
Figura 39 “eBook Cultura Turística”	53
Figura 40 Subtema 1.2. Elementos y características.....	54
Figura 41 “Manual y Brevario Cultura Turística”	54
Figura 42 Subtema 1.3. Organización turística	54
Figura 43 “Recursos Organización turística”	55
Figura 44 “Recursos Territorio y Recorridos (tours) virtuales”	56
Figura 45 “Tour Virtual por sitios culturales”	56
Figura 46 “Grabaciones Aula Virtual”	57
Figura 47 Sección Rebote	57
Figura 48 “Lluvia de ideas en Mentimeter”	58
Figura 49 “Consulta y Chat”	58
Figura 50 “Interrogatorio”	59
Figura 51 Sección construcción	59
Figura 52 “Glosario de términos CT”	60
Figura 53 “Mural interactivo colaborativo”	60
Figura 54 “Mapa mental CT”	61
Figura 55 Sección Comprobación	61
Figura 56 “Ensayo individual”	62
Figura 57 “Guía CPE 1”	63
Figura 58 “City Tour Virtual”	63
Figura 59 “Lección”	64
Figura 60 Bloque Cierre	65
Figura 61 Resultados de la validación de la propuesta por parte de especialistas	69

INFORMACIÓN GENERAL

Contextualización del tema

El presente proyecto hace referencia al diseño de una estructura tecnopedagógica 3.0 en un EVA que apoye el proceso de aprendizaje de la asignatura Cultura Turística (CT) dirigida a los estudiantes del segundo nivel de la Carrera de Turismo de la Universidad Estatal Amazónica, misma es impartida por un docente profesional afín al campo del conocimiento.

La asignatura CT tiene la finalidad de crear una conciencia turística, que comprometa el modo de actuar de los estudiantes futuros profesionales en Turismo respecto a la contribución del desarrollo turístico en todos los espacios, donde se promueva una actitud de servicio enmarcada en el respeto a la comunidad anfitriona y por ende la conservación de su cultura, sus tradiciones y estilo de vida, su patrimonio histórico cultural y su entorno ambiental, lo que aporta gran significación para la sociedad.

En este sentido y para el logro de los resultados de aprendizaje, es necesario que el docente universitario además de ser conocedor de la temática a abordar debe tener una formación pedagógica para complementar su especialidad científica y disciplinar en un contexto de nuevos desafíos para las instituciones de educación superior en correspondencia con la Misión, Visión y Modelo Educativo Complejo institucional. (UEA, 2019)

En la actualidad, tras el confinamiento provocado por la pandemia del COVID-19, se evidencian -dentro del Sistema de Educación Superior (SES)- cambios significativos en todos los contextos, que han obligado a la comunidad universitaria a adaptarse a una nueva realidad basada en la tecnología, diversas estrategias pedagógicas y didácticas. Estas se desarrollan, de forma sincrónica o asincrónica; en ocasiones se producen de forma presencial o lo virtual y tributan al nuevo paradigma “Aprendizaje en entornos virtuales” que, en ciertos casos, constituyen una forma totalmente nueva de emplear la tecnología educativa de modo interactivo y con carácter pedagógico, que propende a una comunicación integrada (UNESCO, 2017).

Estos procesos educativos tecnopedagógicos del presente siglo exigen la adopción de nuevos roles con actores fundamentales en la enseñanza-aprendizaje, en los que el docente es el formador o guía y a los estudiantes son los sujetos activos. Ellos se desarrollan sobre la base de los paradigmas crítico-constructivistas, que apoyados de estrategias de enseñanza neuroeducativas, permiten la flexibilidad al programar el aprendizaje e intercambiar puntos de vista en tiempo real o diferido, de forma rápida, dinámica y efectiva. Este es un factor esencial

para lograr la calidad de los aprendizajes, y que estos respondan a la realidad de una sociedad y un mercado laboral en constante cambio (Vahos et al., 2019).

Desde hace varios años, en las universidades de Latinoamérica se ha desarrollado el trabajo virtual como parte de un modelo educativo. En él se trabaja paralelamente de forma presencial, en campus virtuales, bibliotecas virtuales y sistemas de gestión vinculados con las TIC. Aunque este trabajo carecía del uso de las videoconferencias que recién se ha implementado. No obstante, según lo manifestado por Heras Castillo (2017), los docentes universitarios han necesitado capacitarse en los fundamentos teóricos no solo disciplinares, sino también pedagógicos y metodológicos mediados por las tecnologías.

Los docentes universitarios han debido superar factores adversos como las costumbres, los hábitos comunales, la idiosincrasia, la cultura, entre otros, a fin de evitar la resistencia al cambio de paradigma; sobre todo, al utilizar las NTIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que relaciona diversos contextos y escenarios geo-culturales, políticos y socio-económicos y coadyuva a desarrollar el campo del conocimiento, el aprendizaje colaborativo; afrontar, de esta forma, el reto del mundo contemporáneo (Acosta et al., 2019).

Sin embargo, no todos han podido realizar una extrapolación adecuada de lo presencial a lo virtual, por lo que se ha evidenciado una latente dificultad en el proceso enseñanza-aprendizaje (PEA) mediado por entornos virtuales de aprendizaje (EVA), ejecutados en las plataformas Microsoft *Teams* y Moodle. Los centros de enseñanza de nivel superior de enseñanza enfrentan demandas y desafíos que exigen revisar la formación del profesor universitario. Este debe poseer un profundo dominio de la especialidad que imparte, así como también una sólida formación pedagógica, que le permita realizar, de una forma más eficiente, su labor educativa (Moscoso Merchán & Hernández Díaz, 2015).

En Ecuador, las Universidades han plasmado su impronta en el proceso educativo mediado por las TIC sobre la base de una autonomía responsable plasmada en la Constitución de la República del Ecuador (2008). Para ello se han diseñado mecanismos normativos y reglamentarios, que conviertan las TIC en un aliado estratégico del docente en el aula; que permitan el aprendizaje en las dimensiones: enseñanza, práctica, simulación, resolución de problemas, generación de productos, acceso a la información, a los medios tecnológicos e interacción con otras personas. Ellos permiten conjugar adecuadamente los componentes de aprendizaje de forma integral y mediante el uso de las metodologías tecnopedagógicas, para así crear recursos y actividades, que toman en consideración las nuevas estrategias didácticas y las herramientas tecnológicas Web (UNESCO, 2017).

En este sentido, el presente proyecto destaca la importancia de la formación pedagógica del docente universitario para complementar su especialidad científico-disciplinar en un contexto

signado por nuevos desafíos para las Instituciones de Educación Superior en correspondencia con la Misión, Visión y el Modelo Educativo Complejo. Trata sobre la necesidad de contar con una estructura tecnopedagógica para el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura Cultura Turística en la Universidad Estatal Amazónica. Su finalidad es la de crear una conciencia turística que comprometa su modo de actuar en la contribución al desarrollo turístico en todos los espacios, teniendo una actitud de servicio enmarcada en los elementos de la cultura, patrimonio y valores (UEA, 2019).

Problema de investigación

La Universidad Estatal Amazónica (UEA) desde marzo de 2020 debido al estado de excepción decretado por la emergencia sanitaria ocasionada por la pandemia de COVID-19, declara el inicio de las clases en línea, amparada por la Resolución RPC-SE-03-No.046-2020 de fecha 26 de marzo de 2020 expedida por del Consejo de Educación Superior (CES, 2020) y Resolución No.099-UEA-2020 de 24 de abril de 2020 expedida por el HCU-UEA (UEA, 2020). Para ello se hace necesario adecuar las actividades de aprendizaje a las tecnologías interactivas multimedia y entornos virtuales de aprendizaje, a través de plataformas digitales, medios telemáticos, redes sociales y medios de comunicación, disponibles para los estudiantes y personal académico, a fin de evitar la afectación del derecho a la Educación Superior.

Esta pandemia ha sido considerada como un “Hecho Social Total” y que incidió en la dinámica de la educación, obligó a trasladar una modalidad híbrida al proceso enseñanza-aprendizaje, por lo que los escenarios de interacción y contextos educativos que antes eran presenciales pasaron a ser Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA). Ellos tienen como finalidad contribuir al logro de los Resultados de Aprendizaje (RDA) y perfiles de egreso de los estudiantes de cada carrera y programa.

En este contexto, la Universidad Estatal Amazónica dispuso que todas las asignaturas se impartan de forma sincrónica a través de la plataforma Microsoft *Teams* y de forma asincrónica mediante la plataforma Moodle, sin discriminar la naturaleza del currículo; para ello, el personal académico desarrolló aulas virtuales en cada asignaturas, al conjugar los componentes de aprendizaje mediados por el uso de las TIC, con el apoyo de los escenarios de escritorio, laboratorio (simuladores) o abiertos para la práctica.

Esta experiencia evidenció que la comunidad universitaria no estaba preparada para afrontar la nueva realidad que contemplaba la aplicación de estrategias didácticas usando las tecnologías. Surgió la necesidad de iniciar institucionalmente cursos de capacitación continua específica para los docentes, sobre el uso y manejo de las herramientas tecnológicas en el EVA, que les permita a los profesores interactuar en un entorno áulico efectivo, apoyados de la

plataforma Moodle y Microsoft *Teams*, considerando la tecnopedagogía y los contenidos de su disciplina con autonomía responsable.

Por tanto, las aulas virtuales no se estructuraron de forma estandarizada con una normativa o guía interna que regule el contenido y la presentación, no se aplicó un diseño instruccional para el proceso de producción de materiales educativos y digitales. Los EVA se diseñaron simplemente con la lógica individual de cada docente donde en cada espacio ubicaba lo que consideraba pertinente sin una secuencia metodológica. En ocasiones realizaba actividades que no respondían al Modelo Educativo Complejo de la UEA ni aplicaba metodologías pertinentes para aulas virtuales como PACIE, ERCA o Gamificación, Clase Invertida, entre otras, y que tengan coyuntura con los contenidos microcurriculares de las asignaturas y las disciplinas declaradas en el diseño de la carrera.

Todo esto evidenció que los entornos virtuales se convirtieron únicamente en un repositorio de información y tareas, que no promovían la actividad e interactividad ni el empleo de los recursos y actividades idóneos, entre ellos evaluaciones, que coadyuvaran al desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje (PEA) sobre la base del constructivismo, el conectivismo y el pensamiento complejo como tendencias pedagógicas de la UEA.

Un ejemplo de lo antes mencionado es la asignatura de Cultura Turística, que se imparte en el segundo nivel de la Carrera de Turismo de la UEA, la cual cuenta con un aula virtual que no promueve la interacción de los estudiantes y que no estimula el estudio autónomo, pues aunque existen recursos como artículos científicos, libros y enlaces de videos; no hay recursos informativos ni actividades de rebote, construcción y comprobación que, de forma integral y estandarizada, promuevan el proceso enseñanza-aprendizaje y logren los resultados de aprendizaje, en los que se apliquen metodologías tecnopedagógicas para crear recursos y actividades, se empleen las nuevas estrategias didácticas y las herramientas tecnológicas Web, para que los estudiantes no sean únicamente repetidores de la información, sino constructores y actores fundamentales del PEA.

Además de señalar, que esta asignatura se ha escogido para la investigación, ya que es de gran importancia para la formación profesional porque su contenido y aplicación es transversal en toda la formación curricular y extracurricular y posteriormente en el ámbito profesional, ya que esta crea los aprendizajes previos para los contenidos siguientes.

A partir de estos antecedentes, se formula el presente problema de investigación: **¿El diseño de la estructura tecnopedagógica 3.0 en un EVA, logrará fortalecer el proceso de aprendizaje de la asignatura Cultura Turística en la Carrera de Turismo de la Universidad Estatal Amazónica mediante las TIC?**

Objetivo general

Diseñar la estructura tecnopedagógica 3.0 en un EVA para el aprendizaje de la asignatura Cultura Turística en la Carrera de Turismo de la Universidad Estatal Amazónica.

Objetivos específicos

- 1) Contextualizar los fundamentos teóricos y pedagógicos sobre el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura Cultura Turística.
- 2) Determinar la estructura tecnopedagógica y las herramientas tecnológicas 3.0 que serán utilizadas para el proceso de aprendizaje de la asignatura Cultura Turística en la Carrera de Turismo de la Universidad Estatal Amazónica.
- 3) Elaborar los recursos y las actividades didácticas de la estructura tecnopedagógica 3.0 en un EVA de Moodle, que fortalezcan en el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura Cultura Turística.
- 4) Valorar mediante el criterio de especialistas el diseño de la estructura tecnopedagógica 3.0 en un EVA para el proceso de aprendizaje de la asignatura Cultura Turística en la Carrera de Turismo de la Universidad Estatal Amazónica.

Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos:

El presente proyecto cuya línea de investigación es “Procesos pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo” está encaminado a fortalecer el aprendizaje de los estudiantes matriculados en el curso Cultura Turística en la Carrera de Turismo de la Universidad Estatal Amazónica (UEA), a través del diseño de la estructura tecnopedagógica 3.0 en el EVA, en la que se aplican los fundamentos pedagógicos, didácticos y tecnológicos, para el desarrollo de habilidades y destrezas significativas, que coadyuven a lograr a los resultados de aprendizaje del currículo y el perfil de egreso de los Licenciados en Turismo, en calidad de beneficiarios directos de la presente investigación.

La estructura tecnopedagógica 3.0 albergada en el Moodle, considera las fases de PACIE para la interacción sincrónica y asincrónica en el entorno áulico (EVA), desarrollada a partir del Diseño Instruccional ADDIE que articula métodos, recursos, actividades y estrategias neuroeducativas, consideradas por el docente, para llegar a un aprendizaje significativo basado el concepto de la “acción de la experiencia”, la comprensión y construcción, aplicando la metodología de Clase Invertida, para “Aprender a aprender”.

Con ello se busca que, mediante la formación en Cultura Turística de los estudiantes futuros profesionales, se aporte de manera fundamental al desarrollo de la sociedad, desde la

significancia de la asignatura y la concientización de la importancia de su aplicación en la comunidad anfitriona y de manera especial en los prestadores turísticos, directos e indirectos, lo que tribute a la mejora de la actividad y al desarrollo de políticas públicas locales, regionales y nacionales. Por ende, los beneficiarios indirectos de la presente propuesta será la sociedad en general, especialmente la que está inmersa en la actividad turística.

Además, la propuesta de Estructura tecnopedagógica 3.0 en el EVA servirá como modelo para que la Universidad Estatal Amazónica, de considerarlo, replique en sus aulas virtuales, ya que la misma proviene de un quehacer sistemático guiado por una ruta metodológica para el diseño y construcción de un ambiente áulico efectivo para un aprendizaje significativo, presentando flexibilidad y adaptabilidad para atemperarse a otras asignaturas de diferentes carreras, programas y campos del conocimiento, puesto que la personalización, el aprendizaje activo, el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje autónomo o autodirigido que se contempla, considera el Modelo Educativo Complejo de la UEA y sus particularidades.

CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1. Contextualización general del estado del arte

Esta propuesta investigativa tiene como finalidad diseñar la estructura tecnopedagógica 3.0 en el EVA de Moodle, que se aplicará en la enseñanza-aprendizaje de la asignatura Cultura Turística en la Carrera de Turismo de la Universidad Estatal Amazónica. En ella se aplican los fundamentos pedagógicos, didácticos y tecnológicos para que los estudiantes desarrollen sus habilidades y destrezas y, de esta manera, alcancen el aprendizaje significativo, que contribuya al desarrollo de los resultados de aprendizaje del currículo y, por ende, del perfil de egreso de los estudiantes.

Es por ello, que el presente trabajo de titulación contextualiza, de forma general, el estado del arte sobre la base de la revisión teórica de las fuentes de información relacionadas con el tema de investigación. En él se identifican, analizan y aplican, a partir de una búsqueda exhaustiva, los conceptos principales, fuentes teóricas consultadas y otras investigaciones similares, que se presentan en este acápite.

Teorías psicológicas del aprendizaje

Cognitivismo

El cognitivismo como teoría psicológica del Aprendizaje, desde el enfoque filosófico considera al ser humano como un ente pensante, es así como para Piaget al aprendizaje está basado en la acción de la experiencia y que surge cuando existe la interacción entre el individuo y su medio ambiente, resultando así la internalización de los resultados y por ende del aprendizaje con la asimilación y la acomodación. Así mismo, para Vygotsky el lenguaje es un elemento fundamental constitutivo de la consciencia y es producto de la experiencia social y cultural del ser humano, es decir histórico-cultural, por lo que influye en el desarrollo de las estructuras y formación de conceptos, permitiendo al cerebro diversas interpretaciones. (Medina Uribe et al., 2019)

Para Bandura, la Teoría Cognoscitivo-Social tiene en cuenta que las personas actúan sobre un ambiente o medio social y a la vez son influenciadas por la forma en que lo entiende, enfrentándose a procesos cognitivos y de reflexión cruciales para su conducta, ya que al observar a los otros, adquieren conocimientos, reglas, habilidades, estrategias, creencias y actitudes, lo que los convierte en entes proactivos e independientes; es decir, tiene la capacidad de aprender observando sin la experiencia directa del sujeto. (Vega-Lugo et al., 2019)

Hay que añadir a esta aseveración, que el desarrollo cognitivo es un proceso tanto de fuera hacia dentro como de dentro hacia afuera. En este sentido, en el cognitivismo se reconoce que en el aprendizaje del individuo necesariamente se involucra una serie de asociaciones, que se establecen en relación con la cercanía con otras personas. Como manifiesta Zuñiga (2020), el conocimiento y el pensamiento interno, pertenecen a la conceptualización de los procesos de aprendizaje de los estudiantes a partir de ciertos pasos importantes: que sean correctamente recibidos, luego reorganizados, almacenados y vinculados entre sí.

Constructivismo

El constructivismo como teoría psicológica del Aprendizaje, desde el enfoque filosófico del “Aprendizaje significativo” de Ausubel (1968), surge cuando el estudiante (sujeto), como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos a aprender y les da un sentido a partir de la estructura cognoscitiva que ya posee, se produce una interacción entre la información nueva y las ideas preexistentes, desarrolla la capacidad de interpretar y adquirir nuevos niveles de conocimientos, originados de la dialéctica con el entorno que lo rodea, ya que nada viene de la nada, es decir que el conocimiento previo da nacimiento al conocimiento nuevo. (Moreira-Sánchez, 2019; Méndez-Mantuano et al., 2021)

Para Aparicio-Gómez & Ostos-Ortiz (2018), el constructivismo aboga por el pensamiento crítico, la prioridad del aprendizaje sobre la enseñanza, el empoderamiento de los aprendices como responsables de su propio proceso y por el sentido de la nueva información y su relación con el entorno próximo. Se debe iniciar con actividades diagnósticas, que permitan conocer la información pertinente del estudiante, la que sirva de andamiaje en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje (PEA).

El crecimiento cognoscitivo, según Bruner, está desde la “revolución cognitiva”, es un proceso integrado de actividades, donde el individuo aumenta el dominio sobre su medio ambiente. El conocimiento es construido por el individuo; él es el que lo adquiere y almacena. Por ello, resulta indispensable poseer una experiencia personal con la información que se desea aprender de manera significativa, obtener los tres tipos de experiencias para alcanzar el conocimiento que corresponden, grosso modo, a las tres formas de representación: activa, icónica y simbólica. Además, introduce el concepto de andamiaje, que se entiende como una organización y categorización de la información nueva con la aprendida con anterioridad. (Terrazas Vásquez, 2019; (Mex Álvarez et al., 2021)

Paradigma del aprendizaje

Conectivismo

El conectivismo de Siemens (2004) considerado como una nueva filosofía de la educación en la era digital, permite desarrollar métodos creativos y activos basados en las tecnologías, donde el docente asume el rol de guía y los estudiantes asumen el rol protagónico de su aprendizaje por medio de gestionar sus conocimientos de forma activa y colaborativa, elevando los niveles de motivación, de interés investigativo, de desarrollo metacognitivo y de independencia del conocimiento, así como, destrezas para interactuar y tomar decisiones acertadas (Cueva et al., 2019); es decir, que se concibe una autorregulación del aprendizaje apoyada en el diseño de la construcción de significados (Hernández Martínez et. al, 2022).

Esta perspectiva pedagógica trata de analizar el aprendizaje complejo dentro de un orden social moderno que cambia de manera rápida y constante, y que se desarrolla exclusivamente a través de redes dentro de la infraestructura de los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje, sin ser una actividad individual, sino una interacción entre los aprendices y el ecosistema digital mediante “conexiones” (Méndez-Mantuano et al., 2021).

En este mismo orden de ideas, la importancia del conectivismo radica en que los aprendizajes de los estudiantes en espacios virtuales permiten el encuentro, conocimiento, conectividad, aceptación y convivencia académica de los profesores "migrantes digitales" con los estudiantes “nativos digitales”, generando un aprendizaje activo, situado, auténtico, experiencial y anclado en la experiencia de los estudiantes (Vásquez-Villanueva et al., 2021).

Por experiencia propia la autora, puede decir que el conectivismo se encuentra en el quehacer universitario con mayor énfasis a partir de la pandemia, lo que ha ocasionado que las tendencias educativas y los elementos fundamentales del Proceso Enseñanza-Aprendizaje se desarrollen en ambientes áulicos eficientes con una totalidad de actividades en línea o de manera parcial, es decir de forma híbrida. Por lo que, se considera que el conectivismo es la aplicación del Constructivismo mediado por las TIC.

Metodologías de enseñanza

Aula invertida o Clase Invertida

El Aula Invertida, también conocida como *Flipped Classroom*, Clase Invertida, Aprendizaje Invertido o Aula Inversa, propuesta por Eric Mazur, es una estrategia didáctica disruptiva que se contrapone al método de enseñanza-aprendizaje tradicional, donde transfiere una parte del Proceso Enseñanza-Aprendizaje (PEA) fuera del aula, donde existe por parte del estudiante, el primer acercamiento al contenido, conocido o nuevo, con miras a optimizar el tiempo de clases al desarrollo de procesos cognitivos de mayor complejidad, que favorezcan el Proceso de

Aprendizaje Significativo (PAS) y, por ende, la motivación y construcción del conocimiento, según lo escrito por Sandobal-Verón et al. (2021).

En este sentido, la Clase Invertida se convierte en una alternativa metodológica que propone variar los roles educativos tradicionales, donde el docente con anterioridad prepara el contenido, considerando la modalidad de estudio, y el estudiante antes de llegar al aula para la impartición de clases en contacto con el docente, lo revisa y se familiariza con la temática, ejecutándose así los procesos de comprensión – evocación – construcción, siendo esta metodología propicia para que el estudiante se apropie del nuevo conocimiento y llega a clases motivado. Por ello, que es importante que el docente con conocimientos pedagógicos, didácticos y tecnopedagógicos, cree un ambiente áulico propicio para el conocimiento previo, el aprendizaje individual, el aprendizaje colaborativo, el aprendizaje en clase y la evaluación. (Tello-Espinoza & Cárdenas-Cordero, 2021).

Es así, como la Clase Invertida en la educación mediada por las TIC consolida un enfoque integral en el PEA; permite incrementar el compromiso y la aplicación del estudiante; se convierte en un estudiante más activo, con conocimientos previos, protagonista de su proceso de aprendizaje, con autoconocimiento y habilidades cognitivas. Todo esto contribuye a su formación con un pensamiento crítico; es decir, es capaz de analizar, razonar, cuestionar, evaluar, y adoptar ante los problemas una posición y modo actuación propios (Aycart Carrasco, 2019; González-Fernández & Huerta-Gaytán, 2019).

Para la presente investigación se asumirán los términos Clase Invertida y *Flipped Classroom* en la traducción anglosajona.

Metodología PACIE

La metodología PACIE, propuesta por Pedro Camacho en el año 2008 y cuyas siglas significan: Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción, *E-learning*; permite que el EVA se estructure con el Bloque Cero, Bloque o Bloques Académicos, y Bloque de Cierre, mismos que por su secuencia pedagógica tributan a que el rol docente se modifique, siendo un apoyo fundamental académico, pasando este docente a desempeñar una acción tutorial eficiente, quién desde un sentido humanístico motiva y acompaña a los estudiantes para alcanzar, de forma gradual y reflexiva, los objetivos del PEA mediado por las TIC. Todo esto requiere que el estudiante manifieste compromiso, responsabilidad, voluntad y una fuerte disposición para el autoaprendizaje, según lo manifestado por Basantes et. al. (2018).

En este sentido, PACIE como metodología *e-learning*, busca la interactividad en el EVA y favorece la organización académica, pedagógica, tecnológica y comunicacional del PEA, lo que permite potencializar la programación curricular *online*, mediante el uso de recursos y desarrollo

de actividades que promuevan la construcción del conocimiento, a partir de los conocimientos previos, trabajo individual, trabajo colaborativo, trabajo en clases y evaluación, donde se promueva una educación pertinente y significativa, con la calidad y calidez humana.(Mercado-Borja et al., 2019).

Estructura tecnopedagógica

La estructura tecnopedagógica tiene como base a la **Pedagogía**, que es la ciencia que aborda el fenómeno educativo. Ella permite -de forma consciente y sistemática- planificar, analizar, desarrollar y evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Su único objeto de estudio es el “fenómeno educativo”, en el que -de forma invariante- se abordan: leyes y teorías, sistema de principios y categorías, métodos y la didáctica para el proceso enseñanza-aprendizaje (Martínez Otero-Pérez, 2021).

Además, considera la **Didáctica** por ser una rama de la pedagogía y es una disciplina científico-pedagógica que estudia los procesos y elementos, es decir, las técnicas y métodos de la enseñanza-aprendizaje; siendo la vía mediatizadora esencial para la apropiación de conocimientos, habilidades, hábitos, valores y componentes del contenido cognoscitivos y profesionales (Abreu et al., 2017).

En este mismo sentido, se conceptualiza además a la **Tecnopedagogía**, también llamada Pedagogía digital, que en la gestión del aprendizaje mediada por las TIC es un factor importante para la calidad académica. Esta pedagogía apoyada por las TIC concibe la enseñanza y al aprendizaje desde el uso adecuado de las estrategias didácticas y de los equipos y herramientas tecnológicas para educación. Este es el enlace crucial entre metodologías activas y herramientas digitales en la educación y su importancia radica en saber cuándo y cómo se usan, ya que busca el “Aprender a aprender” (Fiallo Moncayo, 2022).

La tecnología tiene sentido para mejorar el aprendizaje siempre y cuando se utilice una perspectiva constructivista a través de experiencias basadas en la interacción social, la participación y los entornos complejos. Cuatro aspectos básicos centran las estrategias de formación: la personalización, el aprendizaje activo, el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje autónomo o autodirigido (Gros y Noguera, 2013).

Con estas consideraciones iniciales se hace obligatorio, para desarrollar una estructura tecnopedagógica, la utilización del **Diseño tecnopedagógico** o Instruccional, que es un proceso que de forma sistemática, planifica la enseñanza, considerando las teorías de aprendizaje, las metodologías de enseñanza y las estrategias didácticas y neuroeducativas, con base en los diferentes niveles de actuación, en correspondencia a los modelos escogidos, por ejemplo,

ADDIE: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación (Rodríguez de los Ríos et al., 2022).

Es así, como en el **Diseño instruccional** se analizan, diseñan, organizan y presentan los contenidos con sentido pedagógico fundamentado en la Teoría de Aprendizaje, que incluye las estrategias metodológicas necesarias para ser aplicadas a entornos virtuales, con el fin de lograr una formación eficaz sobre la base del contenido educativo digital, la estructuración, forma de comunicación, evaluación, seguimiento didáctico y pedagógico que generan experiencias satisfactorias de aprendizaje en el estudiante (Saza, Mora & Agudelo, 2019).

Para la presente propuesta se aplicó el Diseño Instruccional ADDIE, que es una ruta metodológica para el proceso de producción de materiales educativos digitales, cuyas fases son: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación. La misma es utilizada por diseñadores instruccionales profesionales para la enseñanza basada en la tecnología (Morales González, 2022).

Todo este proceso sistemático sirve para diseñar y construir un ambiente áulico efectivo a través de una **estructura tecnopedagógica** de Aula Virtual en el EVA. Ella está conformada por un conjunto de recursos y actividades, que coadyuvan al Proceso de Aprendizaje Significativo (PAS). En la mismo se articulan los componentes pedagógicos y andragógicos con la teoría, metodología y práctica mediado por las TIC (Uisrael, 2020).

En este aspecto y, para contribuir al objeto de la investigación, es menester precisar que la estructura tecnopedagógica, que se propone consideró las **Herramientas de la Web 3.0**, orientadas a desarrollar competencias en el estudiante para “Aprender a aprender”; a promover la interactividad y contribuir al logro de experiencias significativas que eleven el desempeño intelectual, el desarrollo integral del estudiante, la potenciación del trabajo multidisciplinario, la mejora de habilidades metacognitivas desde el pensamiento crítico reflexivo y eleven la calidad del *e-learning* (Mercado-Borja et al., 2019).

Lo expuesto, puede ser alcanzado gracias a que este nuevo concepto de la Web 3.0 o también Web semántica, posibilita que las personas desarrollen una doble acción: ellas son productores y consumidores de contenido, lo que se conoce con el acrónimo de prosumidores (González-Fernández & Huerta-Gaytán, 2019).

Cultura turística

La cultura turística se basa en la perspectiva del desarrollo sustentable, es decir, busca la forma más adecuada de administrar los recursos para lograr la mayor satisfacción en los visitantes y mayor beneficio en la comunidad receptora; incorpora dimensiones culturales, sociales, ambientales y económicas del turismo, encaminadas a incrementar los beneficios y

participación de las comunidades de acuerdo con las características de la zona. Para ello es necesario conocer la importancia de esta actividad y los beneficios en una ciudad o país. (Morzán, 2018; OMT, 2019)

Para la autora y con base en la literatura consultada, es importante que la Cultura Turística esté ligada a la interacción dinámica entre los anfitriones y los visitantes, para lo cual la preparación, disposición, calidez y profesionalismo juega un rol importante, ya que motiva la actividad turística y por ende en el desarrollo de las comunidades y la satisfacción de los clientes; siendo esto posible siempre y cuando los prestadores del servicio turístico, directos o indirectos, sean competentes en los aspectos cognitivos, procedimentales, axiológicos y actitudinarios, que se enfoquen en fortalecer la identidad local, el buen trato y el servicio de calidad. (Fernández, 2020; Hernández Odar et al., 2021; OMT, 2022).

La cultura turística en el ámbito de la educación es crucial por varias razones. Por una parte, ayuda a cultivar la comprensión intercultural, a fomentar el respeto y la tolerancia hacia las diferencias culturales. Por otra parte, contribuye a la preservación del patrimonio cultural al enseñar a los estudiantes sobre las tradiciones, costumbres y valores de la cultura turística local. Además, la educación en cultura turística promueve el desarrollo económico sostenible y generar oportunidades de empleo en la industria turística. Finalmente, el aprendizaje experiencial que se logra al explorar diferentes lugares y culturas puede ser una experiencia valiosa para los estudiantes. En resumen, estas razones son beneficiosas y hacen que la educación en cultura turística sea una parte importante de la formación de los estudiantes, futuros profesionales en turismo.

Investigaciones previas

En la investigación se estudiaron y procesaron varios trabajos científicos, que abordan el diseño tecnopedagógico y su importancia en el proceso enseñanza-aprendizaje. Ellos han sido tomados para sustentar la fundamentación y se presentan como resumen a continuación:

El artículo científico *denominado “Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza-aprendizaje”* escrito por Vargas-Murillo (2020), describe las estrategias educativas integradas con las tecnologías digitales para el fortalecimiento del PEA de los docentes y estudiantes, donde aborda las distintas investigaciones que contemplan enfoques y conceptualizaciones de las estrategias de enseñanza pre-instruccionales, co-instruccionales y post-instruccionales, como son: los objetivos, las ilustraciones, los organizadores (mapas mentales y conceptuales), las analogías, entre otros.

Además, se detallan las estrategias que el estudiante maneja en su formación académica, como son: el ensayo, la elaboración, la organización, la comprensión, el apoyo y el aprendizaje significativo. Por otro lado, se destacan las nuevas tecnologías digitales, los recursos de Internet orientados a la educación; las medidas, estrategias y procedimientos encaminados a reducir la brecha digital en el contexto educativo.

Finaliza enfatizando la integración de las estrategias educativas con las TIC, conllevando a la creación de nuevos escenarios de interacción e interrelación entre estudiantes y docentes.

Otro trabajo científico importante es el elaborado por Fiallo Moncayo (2021) con el tema *“La tecno-pedagogía como factor para el desarrollo de la calidad académica”*, que trata sobre el desarrollo de la calidad educativa a partir de un análisis de la tecnopedagogía, evidenciando las características de la educación virtual, el compromiso de los docentes en el desarrollo de los contenidos, la responsabilidad de los estudiantes en la construcción de su conocimiento y desarrollo de su formación y las acciones de control tanto institucionales como gubernamentales, que fomenten la calidad y mejora permanente en los espacios tecnológicos usados en la educación.

Al ser esta una temática de actualidad, se presenta un estudio de las bases teórico-conceptuales y metodológicas del diseño tecnopedagógico donde se evidencia la importancia de su aplicación en contextos de la modalidad educativa virtual, remota o no presencial, sincrónica o asincrónica, en las condiciones de excepcionalidad en la pandemia del COVID-19, sin desenfocar sus perspectivas de sostenibilidad. (Rodríguez de los Ríos et al., 2022)

Adicionalmente, en cuanto a los trabajos desarrollados en la Universidad Tecnológica Israel, se ha considerado tres prototipos del Repositorio Digital UIsrael, que abordan aspectos que la autora considera afines a esta investigación, estos son:

Trabajo de Titulación 1

Tema: *“Actividades interactivas eXelearning web 3.0 para optimizar la enseñanza-aprendizaje de la escritura del idioma inglés”*

Autor: Guamán Ortega, Diego Renato

Año: 2020

Aspecto relevante: El autor busca optimizar la enseñanza aprendizaje de la escritura del idioma inglés a través de la implementación de actividades interactivas apoyándose en la herramienta *eXelearning* y la Web 3.0. Logra que los educandos alcancen el conocimiento esperado y

convierte al docente en el facilitador, permite que el aprendizaje sea auténtico y activo sobre la base de una teoría constructivista.

Trabajo de Titulación 2

Tema: *“Estrategias tecno-educativas de Educación Física en situaciones de fuerza mayor mediante una plataforma virtual”.*

Autora: Ahtty Morejón, Ana Maribel

Año: 2020

Aspecto relevante: La autora propone la implementación de una plataforma virtual de promueva el aprendizaje en la Unidad Educativa William Thomson Internacional, mediante el desarrollo de estrategias tecno-educativas para la asignatura de Educación Física impartida a los estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica.

Trabajo de Titulación 3

Tema: *“Aula virtual 3.0 para la enseñanza y aprendizaje de la asignatura, Inglés nivel A2 para los estudiantes de tercero de bachillerato”.*

Autora: Ponce Robles, Camilo Gabriel

Año: 2021

Aspecto relevante: El autor propone la elaboración de un aula virtual en MOODLE con herramientas WEB 3.0, que contribuya al proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el nivel A2 en la Unidad Educativa Benjamín Carrión.

Trabajo de Titulación 4

Tema: *“Entorno Virtual de Aprendizaje en MOODLE para fortalecer la enseñanza y aprendizaje de Física en los estudiantes del tercero de bachillerato”.*

Autora: Arrobo Camacho, Nathaly Liliana

Año: 2022

Aspecto relevante: La autora propone desarrollar en la plataforma Moodle, un EVA integrado por herramientas tecnológicas colaborativas que fortalezca el PEA en los campos eléctricos y magnéticos de Física, siendo los beneficiarios directos los estudiantes Unidad Educativa Ciudad de Ibarra que cursan el Tercer Año del BGU del Proyecto FAPT.

1.2. Proceso investigativo metodológico

El proceso de investigación es específico en el ámbito de la Educación con la contribución de las TIC. Busca diseñar una estructura tecnopedagógica 3.0 en un EVA de Moodle para el proceso de aprendizaje de la asignatura Cultura Turística en la Carrera de Turismo de la UEA. Se desarrolló a partir de los siguientes paradigmas:

Enfoque de investigación. La investigación se basó en un **enfoque metodológico mixto**, que estudia los paradigmas cualitativos y cuantitativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Cultura Turística. Considera las tendencias actuales de la investigación, es decir, se realizó una investigación integradora a nivel metodológico, que conjugó lo un complementario, lo cuantitativo y lo cualitativo. Permitió a la investigadora ampliar las posibilidades de respuesta al fenómeno en estudio, apelando a su ética, objetividad, claridad y precisión, según Bagur-Pons et al. (2021).

En este sentido, es importante también considerar lo mencionado por Cadena-Íñiguez et al. (2017), respecto a que la pertinencia de los métodos y su aplicación en las ciencias sociales está en función de la naturaleza del problema. Se utilizaron los métodos cualitativos que conducen a un tipo de investigación, producen datos u observaciones descriptivas sobre las palabras o el comportamiento de los sujetos y, los métodos cuantitativos que son considerados como más duros en relación con las explicaciones e inferencias que se realiza a partir de los datos recabados.

Tipo de investigación. La investigación fue de **tipo descriptiva** porque buscó especificar las particularidades más importantes del tema, como lo menciona Gómez Armijos et al. (2018) “Para analizar cómo es y cómo se manifiesta un fenómeno y sus componentes” (pág. 50), describiendo los hechos como son observados (Bilbao & Escobar, 2020).

Para ello se consideraron los propósitos del problema de investigación a partir del análisis de las causas y efectos del uso del aula virtual en la asignatura Cultura Turística, entre otros aspectos relevantes, requiriendo de conocimiento previo teórico e investigativo para construir instrumentos de medida válidos y confiables para obtener información verídica, precisa y sistemática (Guevara Albán et al., 2020). De la misma forma, los hechos planteados son fijados de las unidades investigadas o del universo de la investigación, en este caso de la Universidad Estatal Amazónica en la asignatura de Cultura Turística en la Carrera de Turismo.

De igual manera, la investigación será de **tipo proyectiva** que propone soluciones a una situación determinada, que implica que el investigador deba transitar por varias etapas como explorar, describir, explicar y proponer alternativas de cambio, que no necesariamente exigen ejecutar la propuesta (Espinosa Castro & Mariño Castro, 2018).

Adicionalmente, el trabajo de titulación responderá a las siguientes modalidades de investigación:

De campo: porque es el estudio sistemático de los hechos en el lugar que se producen, donde el investigador toma contacto en forma directa con la realidad para obtener información

mediante la Observación directa, de acuerdo con los objetivos planteados (Gallardo Echenique, 2017).

Documental – bibliográfica: para extraer generalidades significativas que contribuyan al conocimiento y, por ende, a resolver problemas, concordando con lo que manifiesta Díaz (2018), que el estudio se dirige a fenómenos sociales o educativos en una circunstancia temporal y espacial determinada, permitiendo recopilar información con el propósito de detectar, ampliar y profundizar acerca de temas relacionados con diseño de una estructura tecnopedagógica 3.0 en el EVA para el proceso de aprendizaje de la asignatura Cultura Turística, recogiendo aportes de fuentes primarias y secundarias de información, como por ejemplo de trabajos de titulación en los repositorios digitales de la Universidad Tecnológica “Israel”, así como revisión de documentos y libros que constituyen referentes de la temática abordada y que ayudaron a sustentar la veracidad de los resultados de investigación.

Población

La presente investigación consideró a la totalidad de elementos a investigar, por lo que la población cuenta con 90 estudiantes matriculados en 3 paralelos (A, B, C) en la asignatura Cultura Turística de la Carrera de Turismo de la Universidad Estatal Amazónica, ya que son los principalmente involucrados y beneficiarios directos de la presente investigación.

Además, se tomaron como informantes clave al docente (01) de la asignatura Cultura Turística y al Rector de la Institución de Educación Superior.

Muestra

La muestra para ser confiable debe ser representativa y además ofrecer la ventaja de ser más práctica, más económica y eficiente en su aplicación. Por esta razón, para la presente investigación se consideró una muestra intencional escogiendo a un único paralelo, en este caso al paralelo “A” con 30 estudiantes matriculados en la asignatura Cultura Turística en la Carrera de Turismo de la Universidad Estatal Amazónica.

Métodos de investigación

Para la recopilación de la información se tomaron en cuenta los siguientes métodos de investigación:

Método Teórico: permitió revelar las relaciones esenciales del objeto de investigación que son fundamentales para la comprensión de los hechos, desarrollando un análisis preliminar de toda la información, así como la verificación y comprobación de las concepciones teóricas para descubrir cualidades y relaciones del fenómeno (Gómez Armijos et al., 2018). En este sentido, se seleccionó el Método Analítico-Sintético como pares dialécticos para el proceso de

conocimiento y, el Enfoque Sistémico para el estudio integral del problema con propuestas dirigidas a su solución.

Método Empírico: constituye un conjunto de acciones prácticas que realiza el sujeto investigador para determinar particularidades del objeto de estudio sobre la base de una acción senso-perceptual, a partir de la recolección de la información requerida en la investigación (Gómez Armijos et al., 2018). En este sentido, se seleccionó el Método Análisis documental con fines de orientación científica e informativa y, el Método de Especialistas o Expertos orientado a la prospectiva y opiniones de conocedores del problema que se está investigando.

Además, se utilizó la estadística para la organización de los datos recopilados para presentarlos de una manera verídica, precisa y sistemática con la ayuda de figuras o tablas.

Técnicas e instrumentos

Para el desarrollo del trabajo de investigación se aplican las siguientes técnicas e instrumentos básicos de recolección de información:

Entrevista: técnica que permitió la conversación directa entre uno o varios entrevistados con el fin de obtener información cualitativa vinculada al objeto de estudio, siendo de gran efectividad porque contribuye al conocimiento profundo y análisis de necesidades (Hernández-Sampieri, Fernández y Baptista, 2014; y, Cienfuegos, 2019), utilizando como instrumento una guía de entrevista a profundidad estableciendo una lista de tópicos que ayudaron a esclarecer ciertos criterios de la situación problemática identificada.

En la presente indagación se utilizó la plataforma *Microsoft Teams*. Se aplicó la entrevista al docente de la asignatura Cultura Turística y al Rector de la Universidad Estatal Amazónica, para diagnosticar la disponibilidad actual de las TIC y manejo de recursos y actividades en el EVA de la UEA, destinados a la ejecución de las clases virtuales.

Encuesta: técnica de recolección de información cuantitativa de manera sistemática, para lo cual los informantes responden por escrito a un cuestionario mixto de preguntas abiertas y cerradas sobre hechos o aspectos que interesan investigar (Herrera et al., 2010; Hernández-Sampieri, Fernández y Baptista, 2014; y, Cienfuegos, 2019).

Para la presente indagación se utilizó la encuesta virtual utilizando la herramienta *Google Forms*. Se aplicó la encuesta a los estudiantes de la asignatura Cultura Turística de la Universidad Estatal Amazónica, cuyo objetivo fue diagnosticar la situación actual sobre la disponibilidad de internet y el manejo de las actividades y recursos en el EVA.

Observación: técnica de recopilación de información cualitativa donde se observa de manera directa el fenómeno, hecho o caso, con la finalidad de tomar información y registrarla para su posterior análisis (Gómez Armijos et al., 2018).

En este sentido, mediante una guía de observación se recabó información para identificar las características en una matriz comparativa de cinco plataformas con fines educativos, llamadas Sistemas Gestores del Aprendizaje (LMS).

Criterios de especialistas: se lo empleó para valorar el criterio de especialistas respecto a la calidad y efectividad de los resultados de investigación, tanto en su concepción teórica como pedagógica (Cienfuegos, 2019), lo cuales fueron escogidos considerando los criterios de: formación académica, institución donde trabaja, ocupación y año de experiencia.

En este orden de ideas, la investigadora solicitó la validación de la propuesta evaluando los criterios de aplicabilidad, factibilidad, novedad, fundamentación pedagógica, fundamentación tecnológica e indicaciones para su uso.

1.3. Análisis de resultados

De acuerdo con los instrumentos seleccionados como lo son la guía de entrevista a profundidad, el cuestionario de la encuesta desarrollada tomando como base el instrumento aplicado por Ahtty Morejón (2020), y la guía de observación, se han obtenido los siguientes datos para el respectivo análisis y reflexiones en el proceso de investigación, en cuanto a la realidad institucional y la problemática planteada.

Entrevista

Tabla 1 *Aplicación de Entrevista*

Método	Técnica	Instrumento	Aplicación	Objetivo	Indicadores para valorar
Cualitativo	Entrevista	Guía de entrevista a profundidad	Docente asignatura Cultura Turística	Diagnosticar la disponibilidad actual de las TIC y manejo de recursos y actividades en el EVA de la UEA, destinados a la ejecución de las clases virtuales.	Factibilidad tecnopedagógica institucional
			Rector Universidad Estatal Amazónica		

Nota. Descripción articulada de la aplicación de la entrevista

Fuente: la autora Fernández-Sánchez, Lineth (2023)

A constancia de los entrevistados y con la información obtenida en la Entrevista de Investigación (Anexo 1), se manifiesta de forma general que la Universidad Estatal Amazónica posee una infraestructura tecnológica y equipamiento que garantiza la ejecución de las actividades académicas sincrónicas y asincrónicas, para lo cual, se cuenta con la Plataforma de aprendizaje MOODLE 4.0.1 y la Plataforma colaborativa Microsoft *Teams*, las cuales permiten el desarrollo de actividades y recursos tecnopedagógicos pertinentes para los procesos de enseñanza-aprendizaje. La Plataforma MOODLE, además, está integrada con la Herramienta Antiplagio *Original* para la revisión automática de los trabajos subidos al EVA.

El Entorno Virtual de Aprendizaje y Plataforma Educativa que dispone la UEA, es un espacio virtual donde los miembros de la comunidad educativa se interrelacionan, con la finalidad de desarrollar un proceso formativo y evaluativo adecuado, en un ambiente áulico efectivo, que responde al Modelo Educativo Complejo (MEC) por Resultados de Aprendizaje, donde cada estudiante y docente recibe un usuario y contraseña, para ingresar al Aula Virtual correspondiente. A estos ambientes, se puede ingresar a través de un computador o dispositivo con conexión a internet, en cualquier momento y desde cualquier lugar, rompiendo así las barreras del tiempo y espacio.

Una limitante que ha tenido el EVA se enmarca que tiene que ver con el talento humano, ya que los docentes universitarios han debido superar factores adversos como las costumbres, los hábitos comunales, la idiosincrasia, la cultura, entre otros, a fin de realizar cambios de paradigma utilizando las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que relacionen diversos contextos y escenarios geo culturales, políticos y socioeconómicos, tributando al campo del conocimiento desde un aprendizaje colaborativo a tono con el mundo contemporáneo, a pesar de que de forma institucional se han desarrollado capacitaciones para la adquisición de competencias tecnopedagógicas.

En la actualidad, aproximadamente el 40% de la planta docente han hecho esfuerzos para ejecutar el PEA en el EVA mediante las plataformas Microsoft *Teams* y Moodle, sin tener aún un profundo dominio de la especialidad que imparten, pero también una sólida formación pedagógica, que le posibilite realizar de una forma más eficiente su labor educativa.

Regularidades de los resultados

Con base en la información obtenida de los informantes clave, se determinó la viabilidad de la propuesta de estructura tecnopedagógica 3.0, presentando las siguientes regularidades:

- La Universidad Estatal Amazónica es una Institución de Educación Superior que cuenta con un Entono Virtual de Aprendizaje que se alberga en la plataforma Moodle y que cuenta con recursos y actividades para ejecutar el proceso enseñanza-aprendizaje virtual.
- Las aulas virtuales no han sido desarrolladas a partir de un Diseño Instruccional, sin tomar en cuenta las particularidades institucionales y específicas debido a que los docentes desconocen o carecen de competencias tecnopedagógicas.

Encuesta

Tabla 2 Aplicación de Encuesta

Método	Técnica	Instrumento	Aplicación	Objetivo	Indicadores para valorar
Cuantitativo	Encuesta	Cuestionario estructurado	Estudiantes de la asignatura Cultura Turística, paralelo "A" de la carrera de Turismo de la UEA	Diagnosticar la situación actual sobre la disponibilidad de internet y el manejo del EVA	Disponibilidad de internet Manejo de los recursos y actividades del EVA

Nota. Descripción articulada de la aplicación de la encuesta

Fuente: la autora Fernández-Sánchez, Lineth (2023)

A constancia de los encuestados y con la información obtenida en la Encuesta de Investigación (Anexo 2), se manifiesta de forma general que los estudiantes de la Universidad Estatal Amazónica, objeto de estudio, que el 100% de la asignatura Cultura Turística de la Carrera de Turismo, poseen los recursos tecnológicos y la conectividad básica para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación virtual.

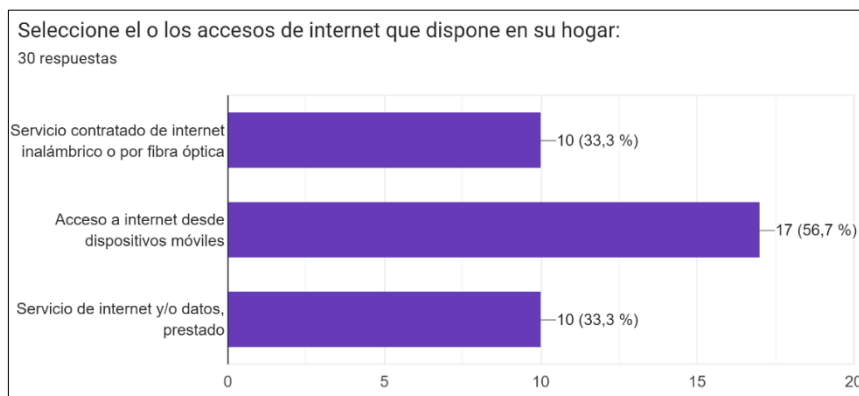
Figura 1 Disponibilidad tecnológica estudiantes



Nota. La figura representa la disponibilidad tecnológica de los estudiantes indagados

La mayoría de los estudiantes asisten a las clases virtuales desde sus teléfonos inteligentes seguidamente de computadores portátiles ya que la disponibilidad de los equipos tecnológicos depende de la capacidad adquisitiva y la accesibilidad a la conectividad.

Figura 2 Conectividad de los estudiantes



Nota. La figura representa el acceso de internet de que disponen en su hogar los estudiantes indagados

La conectividad para el ingreso sincrónico y asincrónico o la hibridez, en su gran mayoría se la realiza desde el internet por datos contratado en las operadoras telefónicas ya que es un servicio que llega a la mayoría de los lugares, puesto que los estudiantes no cuentan con el servicio de internet en sus hogares.

Figura 3 *Conexión simultánea a internet de los estudiantes*



Nota. La figura representa el número de personas que de forma simultánea realizan conexiones a internet para estudio o trabajo, en los hogares los estudiantes indagados

Se identificó que la mayoría de los estudiantes utilizan sus dispositivos e internet de forma colectiva, es decir que en su hogar existen varias personas que requieren estos servicios para actividades académicas o personales, lo que podría afectar la disponibilidad de uso al 100%.

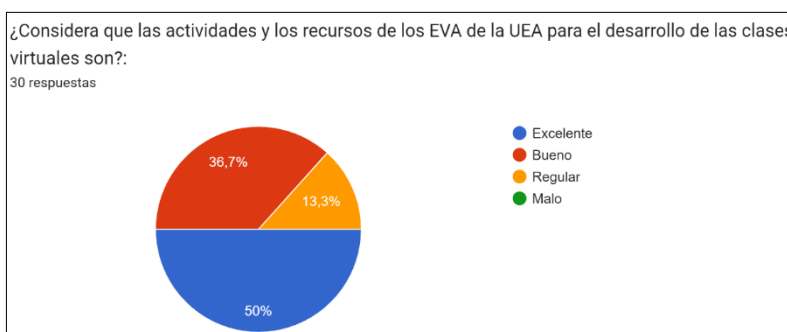
Figura 4 *Manejo de actividades de actividades y recursos por los estudiantes*



Nota. La figura representa el manejo de actividades y recursos del EVA de los estudiantes indagados

Para los estudiantes las actividades y recursos que existen en el EVA son manejadas de forma adecuada, con facilidades para su uso y aplicación educativa a partir de las orientaciones realizadas por parte del docente, lo que permite que el PEA logre los resultados esperados.

Figura 5 *Actividades y recursos de los EVA de la UEA*



Nota. La figura representa el criterio de los estudiantes respecto a las actividades y recursos del EVA

Para los estudiantes el Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) es considerado como excelente y bueno, es decir que tienen experiencias adecuadas en el desarrollo del ambiente áulico y de los recursos y actividades que se han plasmado; sin embargo, existen estudiantes que consideran regular el aula.

Regularidades de los resultados

- Los estudiantes cuentan con disponibilidad tecnológica y conectividad, con ciertas limitaciones en dependencia de la realidad económica, social y geográfica.
- Los estudiantes al ser de la generación de nativos tecnológicos presentan pocos o nulos problemas en el manejo del EVA y de sus actividades y recursos que fomentan el proceso enseñanza-aprendizaje.

Observación

Tabla 3 *Aplicación de Encuestas*

Método	Técnica	Instrumento	Aplicación	Objetivo	Indicadores para valorar
Cualitativo	Observación directa	Guía de observación	Sistemas Gestores del Aprendizaje (LMS)	Identificar las características y realizar un análisis comparativo de varios Sistemas Gestores del Aprendizaje (LMS)	Recursos
					Actividades

Nota. Descripción articulada de la aplicación de la entrevista
Fuente: la autora Fernández-Sánchez, Lineth (2023)

Como evidencia de la observación realizada en los Sistemas Gestores del Aprendizaje (LMS): *Moodle; Schoology; Edmodo; Google Classroom; y, Microsoft Teams*, se identificaron las características de estas plataformas de acceso libre mediante un análisis comparativo con indicadores de recursos y actividades concernientes a las TIC y las herramientas Web 3.0, detallado en la Guía de Observación del Anexo 3.

Tabla 4 *Matriz comparativa LMS*

Descripción	Moodle	Schoology	Edmodo	Google Classroom	Microsoft Teams
Auto matriculación	x	x	x	x	x
Libro de calificaciones	x	x	x	x	x
Envío de tareas en línea	x	x	x	x	x
Asignaciones en línea de actividades y roles	x	x	x	x	x
Cuestionarios automatizados	x	x	x	x	-
Aplicaciones para dispositivos móviles	x	x	x	x	x
Herramientas colaborativas	x	x	x	x	x
Articulación semántica	x	-	x	x	x

Mensajes de retroalimentación y reforzamiento	x	-	-	-	-
Personalizar estructura	x	x	-	-	-
Actividad sincrónica	x	-	-	x	x
Identifica la revisión de contenidos	x	x	x	x	x
Evaluación por rúbrica	x	x	-	x	x

Nota: características de los LMS

Fuente: elaboración Fernández-Sánchez, Lineth y Equipo TIC-UEA (2023)

Por lo que, con base en los resultados obtenidos, se escogió trabajar con la plataforma Moodle 4.0.1 ya que permite el desarrollo en un Aula Virtual de la estructura tecnopedagógica 3.0 objetivo de la presente investigación, así como la implementación de estrategias didácticas para aplicar la Clase Invertida con base al diseño de PACIE.

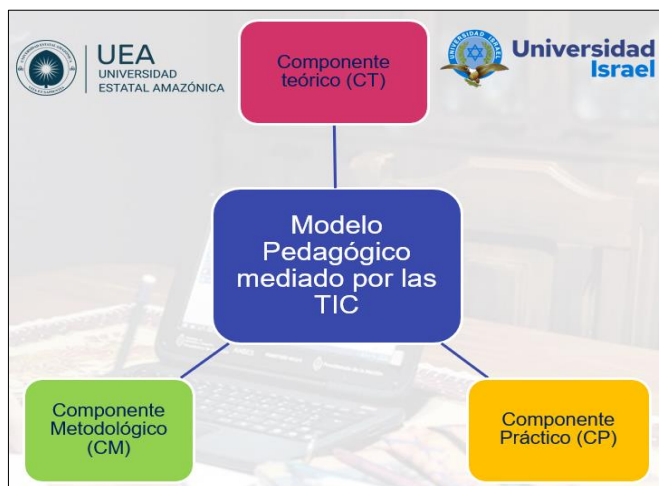
Además, promueve la pedagogía constructivista social, con actividades de comprensión y construcción del conocimiento para un aprendizaje significativo, siendo adecuada para las actividades sincrónicas y asincrónicas, siendo un entorno áulico efectivo para la aplicación del Diseño Universal del Aprendizaje (DUA) que permite diseñar estrategias neuro educativas que guíen el desarrollo de los aprendizaje con flexibilidad y adaptabilidad; así como, ejecutar las Políticas Institucionales (AUP) en los Entornos Virtuales (EVA).

CAPÍTULO II: PROPUESTA

2.1. Fundamentos teóricos aplicados

El presente artículo científico se orienta en el diseño de una estructura tecnopedagógica 3.0 desarrollada en un EVA de Moodle y que se fundamenta en un Modelo Pedagógico mediado por las TIC articulado a partir de los componentes teórico, metodológico y práctico, como se muestra en la figura.

Figura 6 Componentes del Modelo Pedagógico mediado por las TIC



Componente Teórico (CT)

Donde se fundamenta su concepción teórica filosófica a partir del Cognitismo de Bruner apoyado en el Desarrollo Cognitivo, el Constructivismo de Ausubel basado en el Proceso de Aprendizaje Significativo; y, el Conectivismo de Siemens, que se encamina al aprendizaje en la era digital.

A modo de explicación, el Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) se ha desarrollado en concordancia con las Teorías Psicológicas del Aprendizaje del Cognitismo y del Constructivismo, así como el Paradigma de Aprendizaje del Conectivismo, como se muestra:

Figura 7 Bases Teóricas del Modelo Pedagógico mediado por las TIC



Teoría Psicológica del Aprendizaje Cognitivismo

El crecimiento cognoscitivo, según Bruner (1915) desde la “revolución cognitiva”, es un proceso integrado de actividades, donde el individuo aumenta el dominio sobre su medio ambiente. El conocimiento es construido por el individuo, es él quien lo adquiere, y almacena. Es por ello, que es indispensable tener una experiencia personal con la información que se desea aprender de manera significativa, los tres tipos de experiencias para obtener el conocimiento corresponden grosso modo, a las tres formas de representación: activa, icónica y simbólica. (Mex Álvarez et al., 2021)

Añadiendo a esta aseveración, el desarrollo cognitivo es un proceso tanto de fuera hacia dentro como de dentro hacia afuera. En este sentido, en el cognitivismo se reconoce que en el aprendizaje del individuo necesariamente se involucran una serie de asociaciones que se establecen en relación con la cercanía con otras personas. Como manifiesta Zuñiga (2020) el acogimiento del conocimiento y el pensamiento interno, se dedican a la conceptualización de los procesos de aprendizaje de los estudiantes a partir de ciertos pasos importantes: que sea correctamente recibida, luego que sea reorganizada y almacenada, y que sea vinculada.

Teoría Psicológica del Aprendizaje Constructivismo

La forma en que se aprende y se enseña corresponde a las teorías del aprendizaje, las cuales son una construcción que explica y profetiza el cómo aprende el ser humano basándose en la concepción de diversos teóricos, es así como de una manera general las teorías contribuyen al conocimiento y desde diferentes enfoques explican el cómo se da el proceso de aprendizaje en los seres humanos, porque realizan la representación de un proceso que permitirá a una persona aprender algo. (Vega et al., 2019)

En este espacio, la asignatura de Cultura Turística impartida en la Carrera de Turismo de la Universidad Estatal Amazónica se centra en la Teoría Psicológica del Constructivismo, en la cual el aprendizaje no es asunto de transmisión y acumulación del conocimiento, sino que permite que el estudiante dirija su aprendizaje, cambie de estrategia y cuestione el contenido, siendo la estructura tecnopedagógica del aula virtual, un componente fundamental dentro de esta construcción.

Paradigma del Aprendizaje: Conectivismo

El PEA se desarrolla en un entorno virtual creativo y activo considerando el Paradigma del conectivismo propuesto por Siemens (2004), donde el docente crea el ambiente áulico efectivo con el apoyo de las TIC y de nuevas técnicas y estrategias tecnopedagógicas y neuroeducativas, para que el estudiante tenga la posibilidad de gestionar sus conocimientos con motivación, al ser en espacio ameno y emocionante, cautivándolo además a descubrimiento por

metacognición, permitiendo la evocación, el distanciamiento, el entrelazamiento y la repetición, para lograr los resultados de aprendizaje. (Cueva-Delgado et al., 2020)

Componente metodológico (CM)

Basado en el aprendizaje significativo donde el desarrollo de contenidos por parte del docente contempla un conjunto de métodos, recursos y formas dentro del aula virtual, consideran las fases de PACIE de Camacho (2008) y pedagógicamente la Clase Invertida o *Flipped Classroom* Mazur (1991).

La metodología PACIE, es un modelo humanizante que modifica el rol docente por una acción tutorial eficiente y motivadora, donde se realiza el acompañamiento necesario a los estudiantes para alcanzar los objetivos (resultados de aprendizaje) del proceso de enseñanza-aprendizaje mediado por las TIC, siendo este gradual y reflexivo, que considera los aspectos claves en la formación online, de compromiso, responsabilidad, voluntad y una fuerte disposición para el autoaprendizaje; cuyas siglas significan: Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción, E-learning, según lo manifestado por Basantes et. al. (2018); y, la metodología de la Clase Invertida, que es una estrategia didáctica la cual radica en una alternativa metodológica voltea los roles educativos del docente y estudiante, siendo un proceso más dinámico, flexible y adaptable al siglo XXI (Tello-Espinoza & Cárdenas-Cordero, 2021).

En este sentido, PACIE juntamente con Clase Invertida, buscan la interactividad en el EVA mediante **componentes cognitivistas, constructivistas y conectivistas**, donde el estudiante es el encargado de codificar el conocimiento y construir en un nuevo conocimiento, mediante un proceso de aprendizaje significativo mediado por las TIC, desarrollando así competencias de los estudiantes del siglo XXI esencialmente entorno a la flexibilidad, creatividad, innovación y adaptabilidad.

Componente Práctico (CP)

La tecnopedagogía es un enfoque educativo que utiliza las tecnologías digitales para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje. La web 3.0 es la última evolución de la World Wide Web y se caracteriza por permitir una interacción más intuitiva y personalizada en los Entornos Virtuales de Aprendizaje.

Es así como, basado en las estrategias de enseñanza mediadas por las TIC, se realizó la planificación para lograr resultados de aprendizaje efectivos, mediante el uso de las herramientas semánticas con recursos y actividades, técnicas y medios, de forma sincrónica y asincrónica.

Las estrategias tecnoeducativas contemplan las particularidades de la asignatura Cultura Turística dentro del EVA en plataforma Moodle 4.0.1., creando una experiencia más interactiva, personalizada e inmersiva para los estudiantes, creando un ambiente áulico efectivo para el logro de un aprendizaje significativo y por tanto de una construcción del conocimiento desde la perspectiva del pensamiento crítico.

Este componente, conocido también como como Componente Estratégico-Técnico (CET), considera el hecho cierto que la gestión del aprendizaje será mediada por las TIC basado en el paradigma del conectivismo concebida desde lo sincrónico, asincrónico e híbrido o denominados en forma remota, en tiempo real, diferido o mixto, con conexiones virtuales a fin de generar actividades y recursos con contenidos y tareas, o habilidades cimentadas en el pensamiento crítico, es decir, desde el análisis, razonamiento, cuestionamiento, evaluación, posición y actuación. (Tec de Monterrey, 2000)

En esta propuesta, las TIC como apoyo pedagógico, juegan un rol fundamental en el EVA, ya que permiten la flexibilidad y adaptabilidad de la nueva era del conocimiento, lo que coadyuva a que los estudiantes construyan activamente su conocimiento ya sea de forma individual o grupal, a través de la interpretación, análisis, síntesis y evaluación, usando la tecnología como una herramienta para investigar, organizar, evaluar y comunicar información desde la comprensión fundamental de las cuestiones éticas / legales que rodean el acceso y uso de las tecnologías de la información.

El diseño tecnopedagógico semántico de Cultura Turística evita distractores y guía el aprendizaje con datos, información, comprensión, construcción del conocimiento para llegar a la sabiduría y a “Aprender a aprender”, para lo cual utiliza recursos y actividades embebidas en el seno del aula virtual, como: Presentaciones (P), Organizadores Gráficos (OG); Repositorios (R); Evaluaciones (E); Simuladores (S); Interacciones (I); y, Otros (O).

2.2. Descripción de la propuesta

Introducción

El presente proyecto hace referencia al diseño de una estructura tecnopedagógica 3.0 en el EVA que apoye el proceso de aprendizaje de la asignatura Cultura Turística impartida a los estudiantes del segundo nivel de la Carrera de Turismo de la Universidad Estatal Amazónica.

La finalidad es crear un apoyo TIC para la impartición de la asignatura CT que permita una experiencia más interactiva, personalizada e inmersiva para los estudiantes, creando así un ambiente áulico efectivo, donde el docente en calidad de profesional afín al campo del conocimiento estructura sus recursos y actividades desde una lógica pedagógica, que considere

las metodologías de enseñanza *e-learning* y desarrolle bloques y secciones que sean pertinentes para las temáticas y significativas para el estudiante.

En este aspecto, al ser una asignatura que busca crear una conciencia turística que compromete el modo de actuar de turistas y anfitriones en las comunidades receptoras, se debe contemplar conceptualizaciones y contextualizaciones que permitan que el estudiante conecte el contenido con las acciones que en la práctica debe generar, amalgamando su actitud al servicio y al respeto y conservación de los elementos culturales, patrimoniales, naturales y de idiosincrasia y valores; esto en correspondencia al Diseño Curricular de la Carrera de Turismo, así como al Modelo Educativo Complejo por Resultados de Aprendizaje que contemplan la Misión y Visión institucional. (UEA, 2019)

En este sentido y considerando que en la actualidad y tras el confinamiento provocado por la pandemia del COVID-19 se evidenció dentro del Sistema de Educación Superior (SES) cambios significativos en todos los contextos, que obligaron a la comunidad universitaria a adaptarse a una nueva realidad basada en la tecnología y diversas estrategias pedagógicas o didácticas sincrónicas y asincrónicas apoyadas por las TIC educativas, que propende a una comunicación integrada, lo que puso en el tapete la nula o ineficiente competencia tecnopedagógica de los docentes, que a pesar de dominar sus campos del conocimiento no desarrollaron un quehacer académico pertinente y de calidad. (UNESCO, 2017)

Siendo clave, el dominio de procesos educativos tecnopedagógicos que respondan a los retos del siglo XXI que exigen la adopción de nuevos roles de los actores fundamentales de la enseñanza-aprendizaje, donde el docente se convirtió en un formador o guía y, los estudiantes en sujetos activos, desde los enfoques crítico-constructivistas que permiten la flexibilidad, adaptabilidad, creatividad e innovación al programar su aprendizaje e intercambiar puntos de vista en tiempo real o diferido, de una forma rápida, dinámica y efectiva, como factor esencial para la calidad de los aprendizajes, que respondan a la realidad de una sociedad y un mercado laboral en constante cambio (Vahos, et al., 2019).

Ante esta situación y con una educación en línea, fue imprescindible que los docentes aprendan a desarrollar un EVA con una estructura tecnopedagógica adecuada, para lo cual, las fases del Diseño Instruccional fueron fundamentales, porque responden a una realidad diagnosticada, a una temática planteada y a unos resultados de aprendizaje declarados por la Institución Educativa Superior.

La Universidad Estatal Amazónica (UEA) cercana a esta realidad y desde su autonomía responsable, creó Entornos Virtuales de Aprendizaje con secciones de recursos y actividades, donde permitió al docente implementar a criterio un ambiente áulico de apoyo; sin embargo,

estos fueron creados como repositorios de información y documentación, más no desde la visión de interactividad que motiven a la generación del nuevo conocimiento significativo.

Esto motivó que la presente investigación, proponga un estudio que recabe la problemática, considere las particularidades y proyecte soluciones tecnopedagógicas efectivas, escogiendo para ello a la asignatura Cultura Turística en la Universidad Estatal Amazónica, por ser transversal en la formación de los estudiantes, futuros profesionales Licenciados en Turismo, según la oferta vigente. (UEA, 2023)

Por lo que, para la propuesta se plantea el siguiente objetivo: Diseñar una estructura tecnopedagógica 3.0 en el EVA para el aprendizaje de la asignatura Cultura Turística en la Carrera de Turismo de la Universidad Estatal Amazónica, considerando las fases del **Diseño Instruccional ADDIE**.

Fase 1: Análisis

- **Institución:** Universidad Estatal Amazónica - UEA
- **Ubicación:** ciudad de Puyo, provincia de Pastaza, Amazonía del Ecuador
- **Audiencia:** estudiantes de la asignatura Cultura Turística de la Carrera de Turismo, provenientes en su mayoría de la Región Amazónica Ecuatoriana y de los quintiles más deprimidos de la sociedad 1, 2 y 3.
- **Componente Teórico:** Teoría del Aprendizaje Cognitivismo; Teoría del Aprendizaje Constructivismo; Paradigma del Conectivismo.
- **Componente Metodológico:** Metodologías de Enseñanza PACIE y Clase Invertida (conocimiento previo, aprendizaje individual, aprendizaje colaborativo, aprendizaje de clase, evaluación).
- **Componente Práctico:** Estrategias de enseñanza desarrolladas mediante recursos y actividades apoyadas de las TIC con énfasis en las Herramientas de la Web Semántica 3.0.
- **Infraestructura física y tecnológica (ambiente áulico efectivo):** Plataforma Moodle 4.0.1 para el Entorno Virtual de (EVA) que permite la integración, seguimiento e informes, evaluación automatizada, contenido en la nube, gamificación, aula virtual.
- **Objetivo general de la asignatura Cultura Turística:** Identificar la importancia de la Cultura Turística desde la formación y sensibilización de los estudiantes frente a las situaciones de vivencia, convivencia y responsabilidad en el entorno tanto natural como

cultural de las comunidades anfitrionas, lo que les permita una interacción bidireccional efectiva turista-anfitrión.

- **Resultado de Aprendizaje general de la asignatura Cultura Turística:** El estudiante identifica la importancia de la Cultura Turística desde la formación y sensibilización de los estudiantes frente a las situaciones de vivencia, convivencia y responsabilidad en el entorno tanto natural como cultural de las comunidades anfitrionas, lo que les permita una interacción bidireccional efectiva turista-anfitrión.

A continuación, se presenta un análisis estratégico realizado a través de una matriz FODA donde se identifican las Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas existentes para desarrollar la propuesta de estructura tecnopedagógica 3.0 en el EVA para el aprendizaje de la asignatura Cultura Turística en la Carrera de Turismo de la Universidad Estatal Amazónica.

Tabla 5 Matriz FODA

Fortalezas (F)	Oportunidades (O)
<ul style="list-style-type: none"> • Autoridades y docentes de la UEA dispuestos a aplicar • Infraestructura y equipos tecnológicos apropiados • Plataforma institucional y herramientas virtuales para la educación 	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas tecnológicas • Capacitadores externos • Adaptaciones curriculares en modalidad virtual a partir de la pandemia
Debilidades (D)	Amenazas (A)
<ul style="list-style-type: none"> • Currículo desfasado no significativo • Docentes renuentes al cambio y poco formados en la tecnopedagogía • Normativa nacional e institucional con vacíos para orientar la educación virtual 	<ul style="list-style-type: none"> • Escenarios de aprendizaje no adecuados • Estudiantes con poco incentivo académico • Conectividad y disponibilidad tecnológica deficiente

Nota: identificación del FODA a partir del objeto de estudio

Fuente: elaboración Fernández-Sánchez, Lineth (2023)

En la ciudad de Puyo, provincia de Pastaza, en el centro de la Amazonía Ecuatoriana, se encuentra ubicada Universidad Estatal Amazónica, que es una Institución de Educación Superior pública, donde se ejecuta la carrera de Turismo que contempla en su malla curricular a la asignatura de Cultura Turística, con 90 estudiantes matriculados en tres paralelos de 30 estudiantes cada uno, siendo este el objeto de estudio de la presente investigación.

La asignatura Cultura Turística se ubica en el segundo nivel de formación y tiene una asignación de 3 créditos académicos, es decir, que la carga horaria es de 144 horas, compuestas por tres componentes: Docencia: 64 horas; Práctico-Experimental: 48 horas; y, Autónomo: 32 horas; y, además, para matricularse, el estudiante debe haber aprobado la asignatura Introducción al Turismo como prerrequisito y, cursar simultáneamente la asignatura de Sociología del Turismo como correquisito.

La ejecución de la asignatura así como toda la oferta académica de la carrera de Turismo antes de la pandemia por el COVID-19 se ejecutaba al 100% bajo la modalidad presencial, sin embargo, luego de salir del confinamiento, conforme a las disposiciones del Consejo de Educación Superior y del Honorable Consejo Universitario de la UEA, se desarrollan de forma virtual y por tanto el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje está mediado por la tecnología, siendo el EVA el espacio áulico que permite, a través de recursos y actividades, de forma sincrónica, asincrónica o híbrida, lograr los resultados de aprendizaje.

En este sentido, resulta importante que el aula virtual de Cultura Turística sea un apoyo efectivo y tome en cuenta las especificidades de la asignatura, del campo del conocimiento y del Modelo Educativo Complejo de la UEA, presentando una estructura tecnopedagógica concebida desde un diseño instruccional, donde el docente se convierta en una guía y el estudiante lidere su proceso formativo educativo, generando escenarios pertinentes que tributen al perfil de egreso y se promueva la formación integral desde lo cognitivo, pragmático y actitudinario.

Este escenario virtual (EVA) deberá presentar flexibilidad y adaptabilidad, que ponga en contexto las particularidades del estudiante, de su cultura, de su realidad socio-cultural y ambiental, así como académica y económica, creando el contenido intencional, integrando estrategias o métodos de aprendizaje para ejercer la actividad tecnopedagógica de manera efectiva, con un ambiente áulico estructurado tecnopedagógicamente que promueva un aprendizaje significativo con la construcción activa del conocimiento.

La propuesta se implementará en la plataforma Moodle 4.0.1 de acuerdo con un análisis comparativo de varios Sistemas Gestores del Aprendizaje (LMS), ya que las potencialidades del Entorno Virtual de Aprendizaje cumplen con los requerimientos de la propuesta investigativa, en cuanto a recursos y actividades, entre estos: Auto matriculación; Libro de calificaciones; Envío de tareas en línea; Asignaciones en línea de actividades y roles; Cuestionarios automatizados; Aplicaciones para dispositivos móviles; Herramientas colaborativas; Articulación semántica; Mensajes de retroalimentación y reforzamiento; Personalizar estructura; Actividad sincrónica; Identifica la revisión de contenidos; y, Evaluación por rúbrica.

En este sentido, al ser la plataforma con permisos institucionales, se cuenta con la autorización del Rector de la Universidad Estatal Amazónica para realizar la propuesta con fines investigativos. (Anexo 4)

Fase 2: Diseño

Con la finalidad de contar con recursos y actividades pertinentes para el nivel de estudios y para el campo del conocimiento de la asignatura Cultura Turística y teniendo en cuenta la aplicación del Diseño Instruccional ADDIE, la etapa de diseño considera:

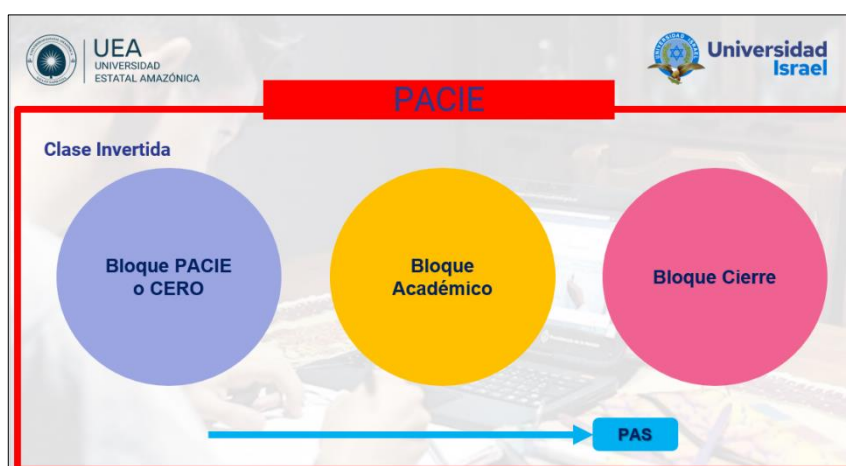
- La selección del medio electrónico: Plataforma Moodle 4.0.1. para crear el EVA
- La información relevante sobre el diagnóstico previo
- Los objetivos de la asignatura, es decir los Resultados de Aprendizaje a lograr
- Las estrategias metodológicas y didácticas basadas en el análisis para cada una de las fases metodológicas de enseñanza afines a las Teorías del aprendizaje
- La segmentación y secuencia de contenidos y recursos educativos adecuados para entornos virtuales
- La planificación de las actividades y recursos
- La propuesta de seguimiento y evaluación

En esta etapa los estudiantes deben reconocer el por qué y el para qué aprenden, por lo que se debe promover el aprendizaje significativo, donde el andamiaje entre el conocimiento previo o que posee debe nutrirse, modificarse, consolidarse o aumentarse, a medida del nuevo conocimiento, logrando así que los niveles cognitivos respondan a la planificación académica.

Es así, que al ser el diseño instruccional un proceso instructivo sistemático sirve para el diseño y construcción de un ambiente áulico efectivo, logrando así un aprendizaje significativo (Baldeón, 2020), el docente juega el rol principal cuando crea la estructura tecnopedagógica con los recursos y actividades que creen la necesidad, el interés y la curiosidad para leer, escribir y aplicar lo aprendido.

Por lo que, para el presente diseño tecnopedagógico se trabaja con la metodología PACIE que contempla las actividades de Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y E-learning, en el aula virtual, la que se estructura en tres bloques: PACIE o Cero, Académico y Cierre, con recursos y actividades de tipo sincrónico, asincrónico o híbridos.

Figura 8 PACIE más Clase Invertida



En este sentido, PACIE juntamente con Clase Invertida, buscan la interactividad en el EVA mediante el **componente cognitivista**, que ven el proceso de aprendizaje como un proceso de

procesamiento de información a través de la comprensión, que incluye la interpretación y evaluación del conocimiento adquirido, los métodos y las habilidades para resolver problemas, en un período de tiempo y una rúbrica de evaluación que debe ser conseguido por el estudiante y calificado por el profesor.

Para la concepción del diseño, se tuvo en cuenta la esencia del **componente constructivista**, PACIE y Clase Invertida, en el sentido de que deben buscar la interactividad en el EVA, contemplando lo que señalan Aparicio-Gómez & Ostos-Ortiz (2018), mismo que abogan por el pensamiento crítico, la prioridad del aprendizaje sobre la enseñanza, el empoderamiento de los aprendices como responsables de su propio proceso, y especialmente por el sentido que se otorga a la nueva información que se recibe permanentemente del entorno próximo y remoto. Igualmente, dirige su interés a la manera como se filtra, procesa o reactiva la información a partir de lo que ya se sabe para construir y reconstruir conocimiento, atribuirle significados, y para integrarla como propia y enraizarla en los conocimientos previos.

El cognitivismo y el constructivismo en esta asignatura responden al Modelo Educativo Complejo de la Universidad Estatal Amazónica, porque se asume como un paradigma que de forma inminente prevalece en los planes y programas de estudio, así como en la práctica docente institucional, siendo el estudiante un sujeto activo y participativo, que logre estructuraciones cognitivas y significativas. (Vargas & Acuña, 2020)

En este sentido, para desarrollar la Cultura Turística, es necesario considerarle al estudiante como el ser social que es, que interactúa como producto y protagonista de interacciones sociales a lo largo de su vida académica, profesional, personal, que es artífice y aprendiz de un sinnúmero de prácticas que busca aculturizarse y socializarse desde lo individual y colectivo, en correspondencia a su personalidad (Vargas & Acuña, 2020); por lo que, es importante que el docente desarrolle sus actividades basadas en la nueva visión de enseñanza basada en el cerebro, conocida como **Neuroeducación**. (Mora, 2014)

En el EVA de Cultura Turística la estructura tecnopedagógica 3.0 el cognitivismo y el constructivismo estarán presente en todo el proceso enseñanza-aprendizaje, en especial la que contenida en el **Bloque Académico – Sección de Exposición**, deberá responder a los Contenidos Mínimos de la Asignatura que promuevan la lectura, análisis crítico y retroalimentación de temas, que tributen al logro de los Resultados de Aprendizaje desde al Aprendizaje Significativo, es decir que sea un Andamiaje entre lo que el estudiante sabe o conoce y lo que pueda llegar a conocer, aprender o saber.

La estrategia de Clase Invertida es el pilar fundamental para desarrollar la **Teoría Aprendizaje Significativo de Ausubel**, la cual surge cuando el alumno, como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos a aprender y les da un sentido a partir de la estructura

conceptual que ya posee; o, las ideas expresadas son relacionadas esencialmente con lo que el estudiante conoce, produciéndose una modificación de la información recién adquirida y en aquella con la cual se vincula. Supone una interacción entre la información nueva y las ideas preexistentes de la estructura cognoscitiva. Desarrolla la capacidad de interpretar y de adquirir nuevos niveles de conocimientos. (Moreira-Sánchez, 2019).

Como lo manifiesta Matienzo (2020), si se logra que el estudiante universitario aplique la formación recibida en el aula de manera activa y no como una mera memorización de textos, entonces realmente se hablará de un proceso educativo exitoso, siendo la predisposición del estudiante la condición clave para el aprendizaje significativo, no mecánico, para lo cual los mapas conceptuales y modelos mentales adquieren gran importancia, porque son construidos a partir de los conocimientos que el individuo ya tiene en su estructura cognitiva, de aquello que él percibe y de la nueva situación.

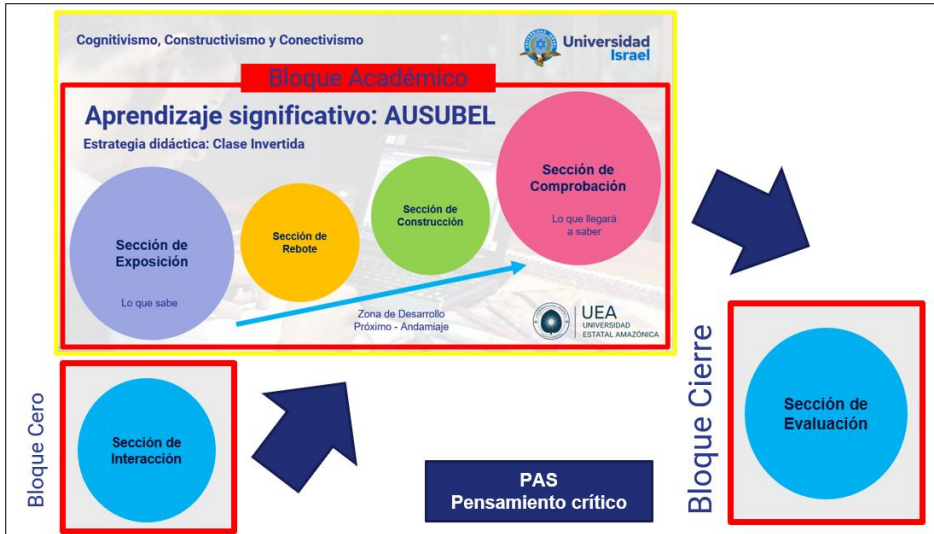
Esta actividad que inicia en el **Bloque Académico-Sección de Exposición**, tendrá sus andamiajes en las Secciones de Rebote y Construcción, para llegar a concretar su conocimiento en la Sección de Comprobación y finalmente en la Sección de Evaluación – Bloque Cierre.

Figura 9 *Bloque Académico y ZDP*



Asimismo, todo este PEA es concebido desde el Aprendizaje Significativo y tiene la ventaja de que los estudiantes se vuelven muy participativos debido a que emiten sus propios criterios para formular uno nuevo, bien puede ser en conjunto con el docente o entre compañeros para seguidamente ser revisado. Este **proceso es interactivo e integrador** porque involucra al estudiante con los diferentes temas desarrollados en las clases. Además, la conceptualización de los contenidos de estudio es más fácil debido a que los estudiantes deducen de que se trata determinado tema, relacionando estos conocimientos con lo que acontece en su vida cotidiana, para que no lo olviden. (Baque-Reyes & Portilla-Faicán, 2021)

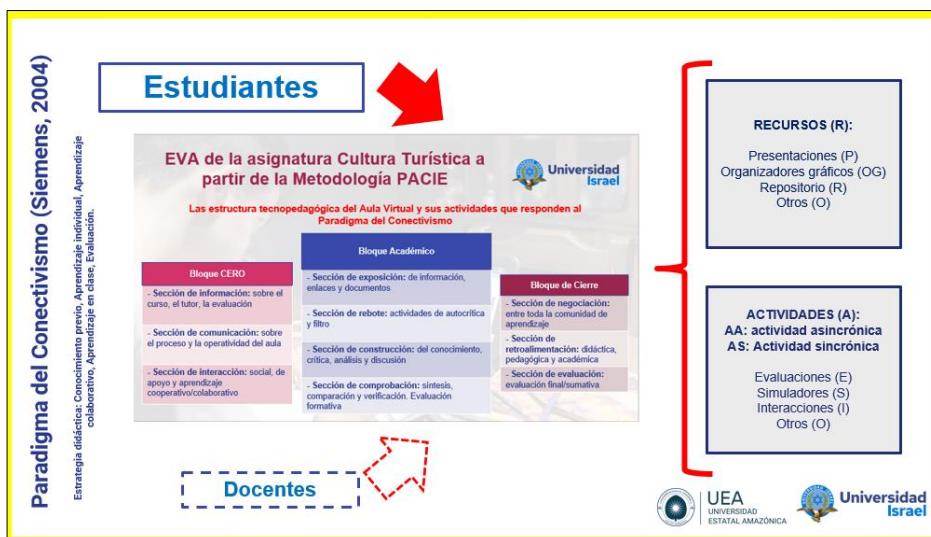
Figura 10 EVA interactivo e integrador



Con esto se logra que se desarrolle un **Aprendizaje Colaborativo (AC)**, el cual, para Vargas et al., (2020), elimina la soledad académica y tributa en el logro de los desempeños y aprendizajes; por tanto, las actividades que se desarrollen en el Entorno Virtual de Aprendizaje con la estructura tecnopedagógica PACIE y utilizando la Metodología didáctica “Clase Invertida”, promoverán la construcción del aprendizaje – conocimiento del estudiante desde la Teoría Psicológica de Aprendizaje Constructiva, a partir del Aprendizaje Significativo y el Aprendizaje Colaborativo.

Desde el **paradigma del Conectivismo**, se explica el rol del docente desde esta nueva forma del aprendizaje y la importancia del nodo estudiante, logrando con el apoyo TIC conexiones inteligentes. (López De La Cruz & Escobedo, 2021)

Figura 11 EVA y herramientas TIC



Técnica didáctica: Aprendizaje colaborativo (AC)

La pedagogía ha tenido que acoplarse a la nueva era digital, por lo ha surgido la pedagogía digital o también llamada tecnopedagogía, como factor para el desarrollo de la calidad académica, que implican tecnologías e hardware y software, así estrategias didácticas de la tecnopedagogía.

Para Avello & Duarte (2016), esta nueva realidad también exige de nuevas dinámicas que radican su quehacer en “Aprender a aprender” - “Aprender a saber”, para la mejora de la calidad de la enseñanza a través del aprendizaje activo, siendo el “Aprendizaje Colaborativo – AC” una de las formas *e-learning* más desarrolladas en los estudiantes del siglo XXI, mediante una filosofía de interacción, considerando cinco elementos básicos: Interdependencia positiva; Responsabilidad individual; Habilidades sociales; Interacción (cara a cara o virtual); y, Procesamiento de grupos. (Modelo Educativo del Tec de Monterrey, 2000).

En el artículo “Nuevas tendencias de aprendizaje colaborativo en *e-learning*. Claves para su implementación efectiva”, los autores Avello & Duarte (2016) presentan cinco claves para que el trabajo colaborativo sea exitoso:

Figura 12 Aprendizaje colaborativo efectivo



En este sentido Lizcano et al. (2019) manifiestan por ejemplo, que existe el "aprendizaje basado en juegos" o en el término anglosajón “*Game Based Learning*” y también conocido como Gamificación, que es una tendencia del *e-learning* del siglo XXI, a la cual se la ha otorgado un gran potencial por reforzar el aprendizaje en entornos educacionales y de entrenamiento a los juegos digitales, así como para ejecutar los sistemas de evaluación del aprendizaje a partir de los datos generados en los juegos, de los que se infieren habilidades, conocimientos y atributos a los jugadores.

Siendo así, que a partir de la pandemia el aprendizaje colaborativo no ha perdido espacio, más bien se ha fortalecido y adaptado a los nuevos entornos que se han configurado, y está presente como elemento esencial para lograr el aprendizaje en los ciudadanos del siglo XXI,

aunque, si no se usa adecuadamente también podrían existir algunos efectos negativos que puede provocar un uso indiscriminado y superficial de actividades colaborativas.

Es importante señalar que las actividades colaborativas se pueden desarrollar en grupos pequeños, en pequeños plenarios (salón completo) y en la comunidad próxima (campus, entorno universitario), permitiendo la praxis profesional, con relaciones didácticas y dinámicas de AC que genera colaboración, práctica, integración, investigación y compromiso. (Compte Guerrero & Sánchez del Campo Lafita, 2019)

Pensamiento crítico

El desarrollo del aprendizaje basado en el pensamiento crítico es de relevancia en la educación del siglo XXI, puesto que permite que el estudiante adquiera las competencias imprescindibles para ejercer su quehacer profesional, siendo pertinente, pero a la vez creativo e innovador, que rompa paradigmas y estereotipos a partir del análisis y razonamiento, el cuestionamiento y la evaluación, como apoyatura a la toma de decisiones y trabajo con acción y compromiso. Por ende, esto tributa a un aprendizaje metacognitivo porque crea una conciencia de sus propios procesos y comprensión, indagando y proponiendo desde los tres elementos del constructo: habilidades, disposiciones y conocimientos, la resolución o razones de las cosas y casos. (Vendrell Morancho & Rodríguez-Mantilla, 2020)

Figura 13 *Pensamiento crítico*



Para diseñar los recursos y actividades desde la estructura tecnopedagógica se diseñó una matriz de articulación que define la ruta metodológica en correspondencia a las Teorías del Aprendizaje declaradas en el Modelo Educativo de la UEA con una planificación mejorada por TIC con énfasis en la Web semántica tomando en cuenta el análisis y diagnóstico realizado en la Fase 1. En este ítem se tomó en cuenta los componentes del Modelo Pedagógico mediado por TIC (MPmTIC) y que se visualiza posteriormente en el apartado 2.4. Matriz de articulación.

Fase 3: Desarrollo

En esta fase el docente desarrollará los recursos previamente contemplados en el diseño de la estructura tecnopedagógica detallados en la “Matriz de Articulación”, los cuales deberán responder a las características del contenido educativo de la asignatura Cultura Turística, con herramientas Web 3.0 propendiendo a la elaboración, producción y ensamble de materiales.

En este espacio es necesario realizar una búsqueda exhaustiva y selección de contenidos y materiales de aprendizaje albergados en diferentes repositorios y bancos de recursos para que la calidad, pertinencia, actualidad y rigor académico y científico sean determinantes. Por ejemplo, con herramienta para exponer, presentar, transmitir o comunicar las ideas mediante dibujos sencillos y de fácil reconocimiento a través de presentaciones, videos, infografías, mapas mentales, entre otros, que estimulen el pensamiento visual.

En cuanto a actividades se construirán las instrucciones u orientaciones, así como las rúbricas a utilizar, por ejemplo, para generar foros, tareas, glosarios, cuestionarios, entre otros; y, los contenidos desarrollados en el contexto educativo virtual buscan alcanzar el aprendizaje significativo, a partir de un aprendizaje colaborativo, creativo, activo, interactivo y responsable, mediado por las TIC usando las herramientas digitales 3.0 que contribuyan al proceso de aprendizaje. En estos ambientes, la asincronía, la deslocalización en tiempo y espacio, la inmaterialidad, interconexión e interactividad surgen como bondades de las TIC aplicadas al ámbito educativo, donde propician el intercambio de información entre estudiantes y docentes de una manera dinámica a través de la red como medio difusor de conocimientos.

Se debe señalar que también en esta etapa, las acciones a desarrollar contemplan el Diseño Instruccional ADDIE, donde a la tecnología se le considera un medio para el Proceso Enseñanza-Aprendizaje (PEA) sin perder el enfoque pedagógico, logrando así la efectividad del aprendizaje. Además, en los recursos y actividades, a fin de promover el conocimiento se considerará el pensamiento visual que permita procesar ideas rápidas e intuitivas.

Fase 4: Implementación

La Universidad Estatal Amazónica posee infraestructura tecnológica y plataformas educativas que garantizan la ejecución de las actividades académicas sincrónicas, asincrónicas e híbridas, de forma individual y colaborativa, del Proceso Enseñanza-Aprendizaje (PEA), ya que cuenta con el MOODLE 4.0.1 que es una plataforma educativa para crear Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) y permite una integración con las diferentes plataformas tecnológicas de la UEA, garantizando el flujo de información entre el Core Académico, la plataforma MOODLE y la plataforma *Microsoft Teams*, procesando en tiempo real la información de matrículas

estudiantiles y asignación de docentes en las diferentes Aulas Virtuales, así como controlando la calidad y pertinencia de la información cargada. Es así, por ejemplo, que está integrada con la herramienta Antiplagio *Ouriginal* para la revisión automática y detección de similitudes de los trabajos subidos al ambiente áulico.

El Entorno Virtual de Aprendizaje y Plataforma Educativa que dispone la UEA, es un espacio virtual donde los miembros de la comunidad educativa se interrelacionan, con la finalidad de desarrollar un proceso formativo y evaluativo adecuado efectivo, que responde al Modelo Educativo Complejo (MEC) por Resultados de Aprendizaje, donde cada estudiante y docente recibe un usuario y contraseña, para ingresar al Aula Virtual correspondiente.

A estos ambientes, se puede ingresar a través de un computador o dispositivo con conexión a internet, en cualquier momento y desde cualquier lugar, rompiendo así las barreras del tiempo y espacio, desarrollando de esta manera: ambientes flexibles, cultura del aprendizaje, contenido intencional y docentes profesionales cualificados en las TIC.

La implementación en el aula virtual CT considerará la metodología PACIE cubriendo las fases de Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y *E-learning*, distribuida en tres bloques PACIE-ACADÉMICO-CIERRE, los cuales se entrelazarán con la metodología Clase Invertida: Conocimiento Previo, Aprendizaje Individual, Aprendizaje Colaborativo, Aprendizaje en Aula, Evaluación; motivando la vivencia de experiencias que construirán el conocimiento y facilitarán los procesos tutoriales.

Fase 5: Evaluación

La evaluación de la asignatura contempla los tres tipos de evaluación académica, que son la diagnóstica, la formativa y la sumativa, esta última como proceso mediante el cual se transparentan los resultados del aprendizaje logrados al finalizar el curso. Su principal objetivo es medir cualitativa y cuantitativamente lo que ha aprendido el estudiante con la aplicación de métodos e instrumentos fiables de evaluación, considerando los niveles cognitivos.

La evaluación formativa estará considerada de forma permanente y sistemática en el curso. Además, al iniciar la actividad académica se aplicará la evaluación diagnóstica facilitará obtener información respecto a las necesidades del estudiante, así como los aprendizajes previos, con miras a fomentar los andamiajes entre lo que ya sabe o aprendió y lo nuevo o lo que va a aprender.

Las evaluaciones contarán con una rúbrica que es una guía precisa que valora los aprendizajes a partir de sus niveles de desempeño y productos realizados por los estudiantes, con criterios específicos sobre rendimiento; lo que permitirá desarrollar una retroalimentación formativa en

la construcción del conocimiento en tiempo real o en tiempo diferido, en correspondencia al tipo de instrumento y objetivo a conseguir.

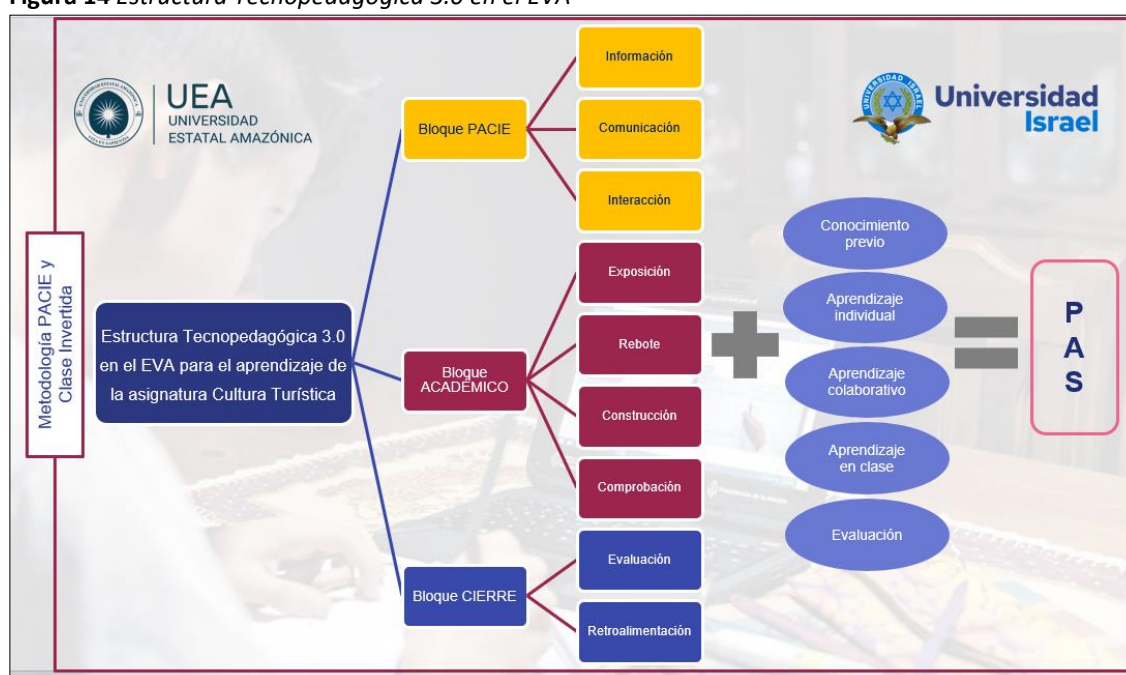
A modo de conclusión, la estructura tecnopedagógica 3.0 diseñada en el EVA tributa al fortalecimiento del proceso de aprendizaje de la asignatura Cultura Turística desde el aprendizaje cognitivista y constructivista apoyado del conectivismo, con evaluaciones que promuevan el pensamiento crítico y construyan el conocimiento que se ha generado con la atención, aprendizaje y memoria, y que su valoración cualitativa y cuantitativa sea por Rúbrica.

Esta rúbrica es un instrumento de aprendizaje que se elabora por el docente y describe los distintos niveles de calidad, que tiene por objetivo involucrar al estudiante en su propio proceso formativo, donde además de obtener una calificación, aporta insumos de doble vía para hacer la retroalimentación y reforzamiento académico que tributen a la consolidación del proceso constructivo respecto al comportamiento, compromiso y autopercepción de los estudiantes.

a. Estructura general

La investigación propone una estructura tecnopedagógica 3.0 en el EVA que considera la Metodología *e-learning* de PACIE y la Metodología “*Flipped Classroom*” o Clase Invertida, a fin de ejecutar el proceso de aprendizaje de la asignatura Cultura Turística que se imparte en la Carrera de Turismo de la Universidad Estatal Amazónica, misma que tiene por objetivo que los estudiantes asistan a las clases con un conocimiento previo, el cual lo consiguen revisando el material de apoyo del aula virtual en correspondencia a los Bloques y Secciones de la temática a abordar.

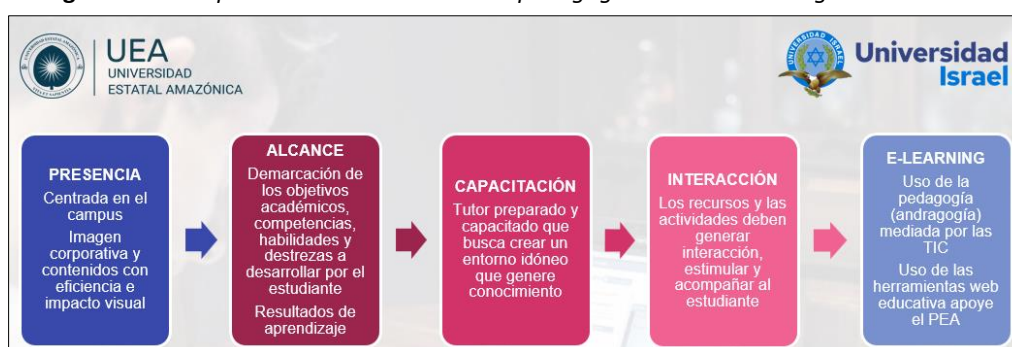
Figura 14 Estructura Tecnopedagógica 3.0 en el EVA



b. Explicación del aporte

La metodología PACIE se basa en las fases de Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y E-learning, mismas que desarrollada conjuntamente con la metodología Clase Invertida o *Flipped Classroom*, hace una sinergia efectiva mediada por un ambiente áulico virtual, llevando a cabo el conocimiento previo, el aprendizaje individual, el aprendizaje colaborativo, el aprendizaje en clase, y la evaluación, como andamiaje al aprendizaje significativo, a partir del pensamiento crítico, como se señala en la figura.

Figura 15 Descripción de la Estructura tecnopedagógica de la Metodología PACIE



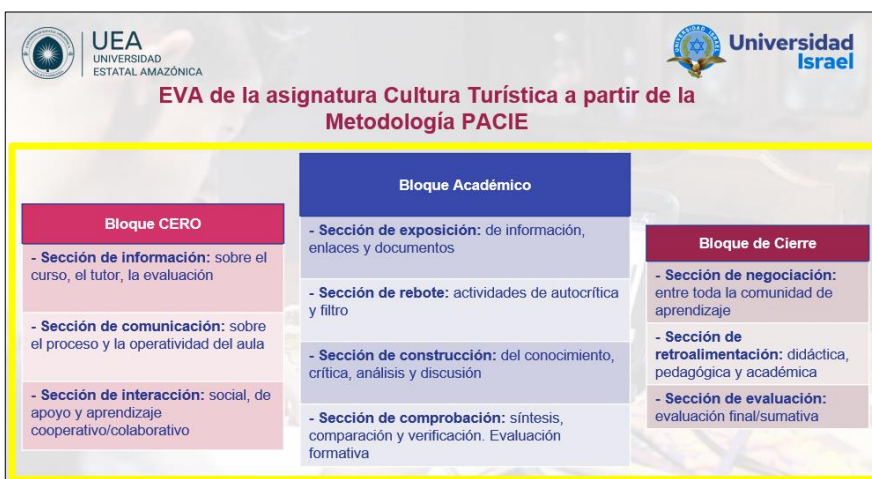
El Entorno Virtual de Aprendizaje o el Aula Virtual desarrollada en Moodle, se diseñó en tres divisiones que propone la Metodología *e-learning* PACIE, para lo cual en la siguiente figura se expone la descripción de: Bloque Cero, Bloque Académico y Bloque de Cierre, que además responde a una secuencia didáctica preestablecida.

Figura 16 Descripción de lo establecido en la estructura tecnopedagógica de la Metodología PACIE



Estos Bloques PACIE, Académico y Cierre, se subdividen en Secciones que promueven la interactividad y construcción del conocimiento, mediante recursos y actividades sincrónicas y asincrónicas, mediados por las TIC, para buscar el logro de los Resultados de Aprendizaje. Su conformación se presenta en la siguiente figura:

Figura 17 Bloques y Secciones de la Metodología PACIE



A continuación, se presenta la propuesta “Estructura tecnopedagógica 3.0 para el aprendizaje de la asignatura Cultura Turística de la Universidad Estatal Amazónica” implementada el Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) de la plataforma Moodle 4.0.1 de la UEA, la cual a partir del Diseño Instruccional ADDIE, la Metodología PACIE, la metodología Clase Invertida y la construcción de un Proceso de Aprendizaje Significativo (PAS).

Figura 18 EVA Cultura Turística



Nota. <https://eva.uea.edu.ec/capacitacion/docentes/web/course/view.php?id=102>

El EVA se estructura mediante los siguientes bloques:

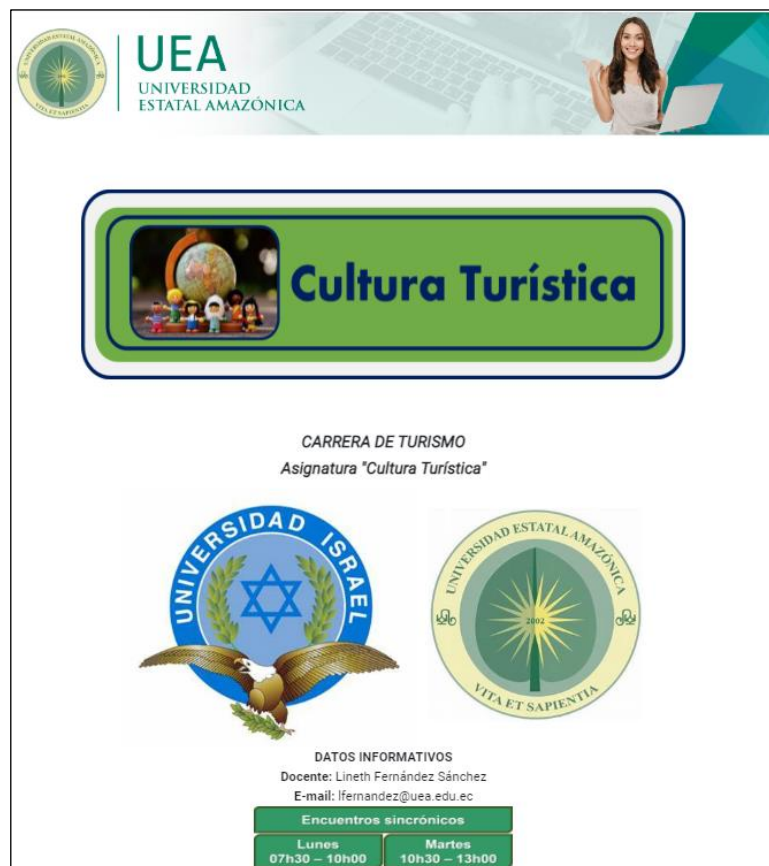
Bloque PACIE-UEA

En este bloque se posee tres secciones: Información; Comunicación; y, Interacción, además del bloque Cero.

Sección Información:

Esta sección inicial o cero está estructurada como portada, la cual contempla el Isologo de la Universidad Estatal Amazónica promoviendo la imagen institucional lo que aporta identidad y carácter distintivo al EVA; además, el nombre de la asignatura, datos informativos y contacto del docente, horarios para los encuentros sincrónicos de los encuentros sincrónicos.

Figura 19 Portada EVA

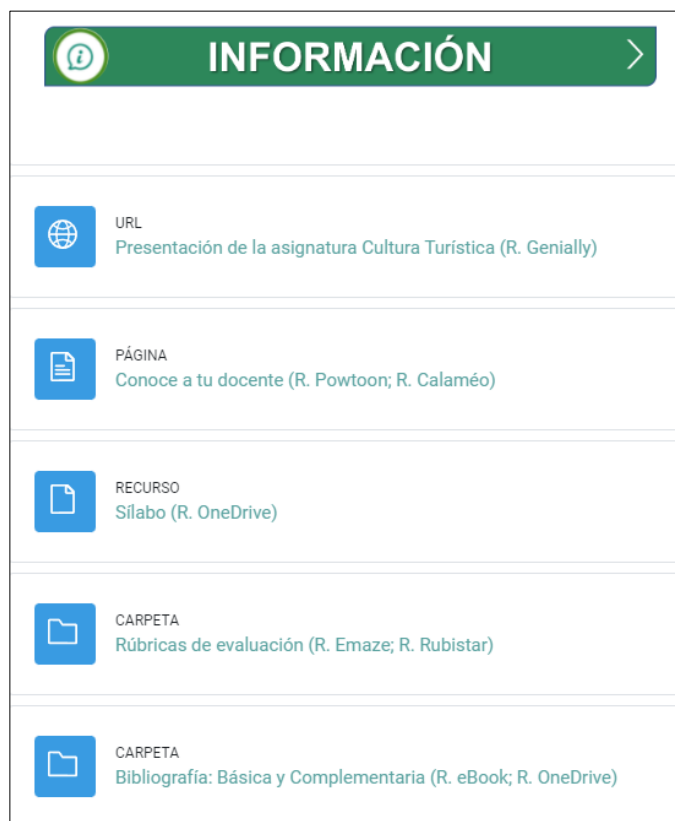


Posteriormente, se coloca la presentación de la asignatura, presentación del docente, sílabo, rúbrica para evaluación.

Al ser un EVA con fines investigativos, se cuenta además con el logotipo de la Uisrael, como institución de educación superior que será la encargada de avalar la propuesta tecnopedagógica.

Seguidamente, se presenta la sección Información, para socializar información básica del curso, con: Presentación de la asignatura, Currículo Vitae del Docente, Sílabo, Rúbricas de evaluación y Bibliografía.

Figura 20 Sección Información



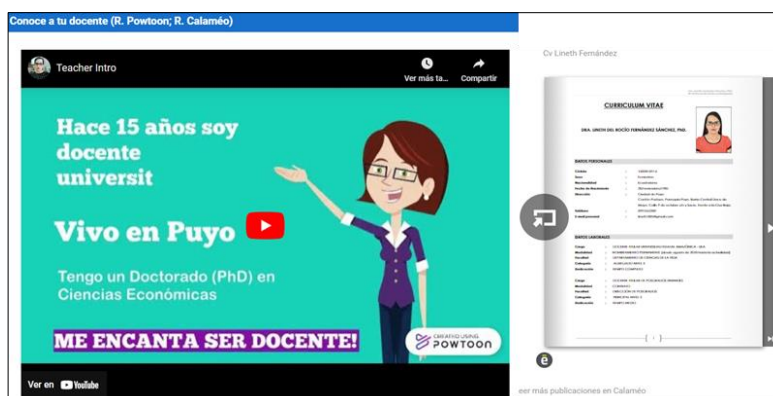
Para la “Presentación de la asignatura Cultura Turística” se desarrolló una presentación en *Genially*, en la cual se bosquejó la estructura microcurricular de la asignatura y se realizó las directrices para una gestión efectiva del aula y de la asignatura.

Figura 21 Presentación de la asignatura Cultura Turística



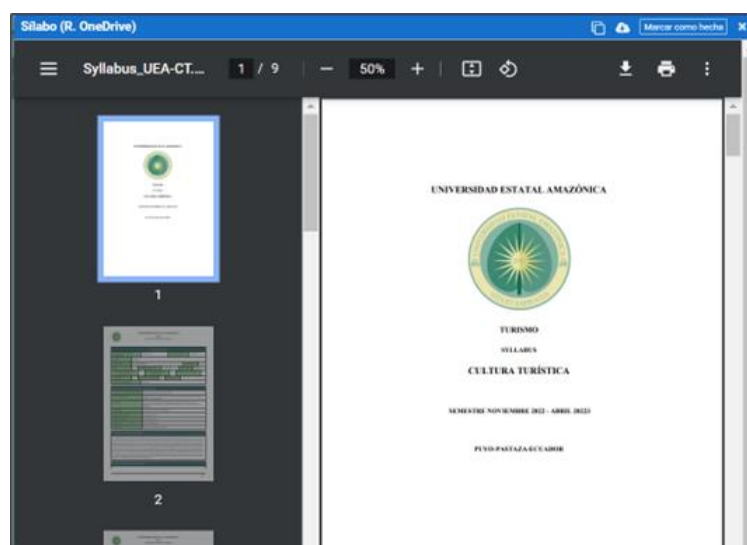
En el recurso “Conoce a tu docente” se encuentra el Currículo Vitae de la profesional, publicado en las herramientas *Powtoon* y *Calaméo*, mismo que fue incrustado para evitar distractores, a través de un código embebido (*embed*). En este apartado se describe la formación académica del docente, así como su trayectoria académica y profesional.

Figura 22 Conoce a tu docente



El “Sílabo” de la asignatura se presenta como recurso incrustado en el EVA en formato PDF alojado en el OneDrive, a fin de socializarlo con los estudiantes en el encuadre de la asignatura y que esté a disposición para ser revisado o descargado por el estudiante, cuando lo considere.

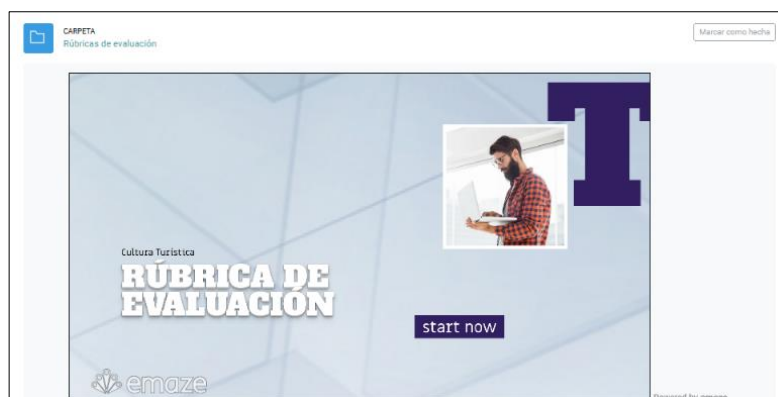
Figura 23 Sílabo



Las “Rúbricas de Evaluación” ha sido desarrolladas considerando los parámetros de evaluación institucional y las particularidades de la asignatura, para lo cual se usó herramienta *RubiStar Home* para crear una rúbrica de calidad, para posteriormente presentar el contenido mediante plantillas de *Emaze*. Adicionalmente, existe un archivo PDF que está disponible, en caso de requerirlo.

Existen dos tipos de rúbricas, la primera para la valoración cualitativa y cuantitativa del Componente Docencia y, la segunda para los Componentes Práctico-Experimental y Autónomo.

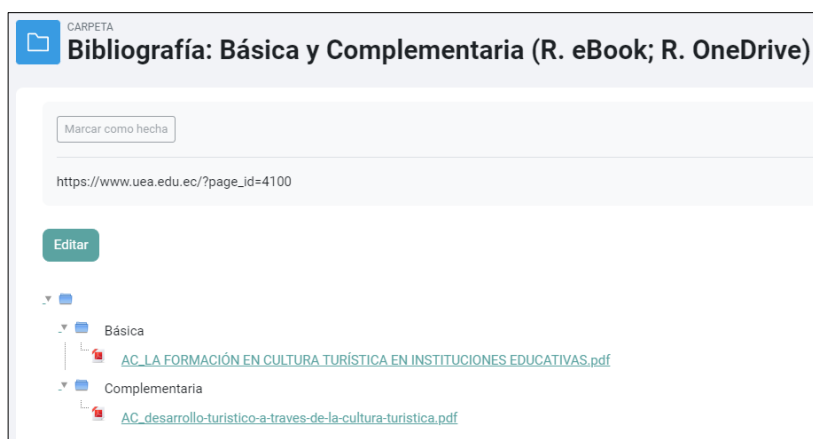
Figura 24 Rúbrica de Evaluación



La “Bibliografía: básica y complementaria” se presenta con un *Enlace Web* para la Biblioteca virtual y física de la UEA con ejemplares de libros, textos, artículos, trabajos de titulación y demás información pertinente que ha sido declarada en el sílabo; además, se han creado dos carpetas con documentación básica y complementaria para fomentar de manera transversal las temáticas planificadas, las cuales se presentan en formatos PDF y están alojadas en el *OneDrive*.

Esta información promueve la lectura previa, creando así un conocimiento previo, para lograr así la evocación y entrelazamiento de los contenidos desde el inicio de la actividad. Se aplican estrategias de neuroeducación.

Figura 25 Bibliografía Básica y Complementaria



Sección Comunicación:

Seguidamente y dentro de este mismo bloque, se aloja la sección de Comunicación con información sobre el proceso y operatividad del aula, por lo que se compone de: Calendario Académico UEA; Acceso Aula Virtual *Microsoft Teams*; y, Registro de Asistencia.

Figura 26 Sección Comunicación



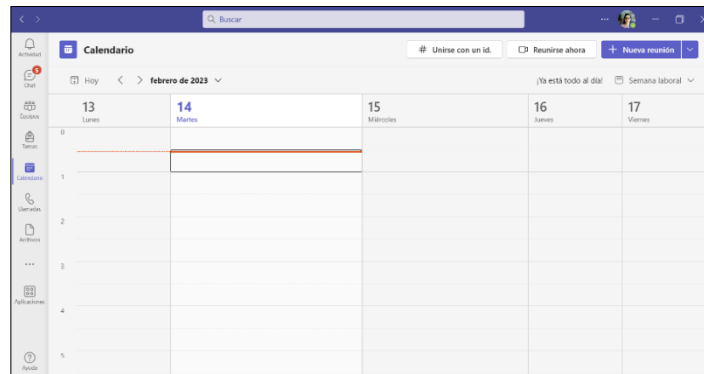
El enlace web universitario (URL) donde se aloja el “Calendario Académico UEA” que contiene la Planificación del Período Académico Ordinario (PAO) vigente, detallando: período de matrículas, semanas académicas (16 s.) para clases y exámenes del Parcial 1 y Parcial 2, fechas del examen de Recuperación, días festivos.

Figura 27 Calendario Académico UEA



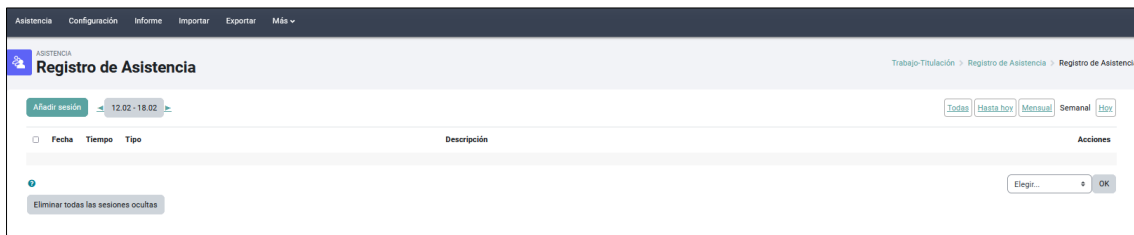
El “Acceso Aula Virtual *Microsoft Teams*” (URL) permite conectarse sincrónicamente con videoconferencias para las clases encuentro sincrónicas, donde además se pueden usar recursos en tiempo real como el chat, el uso compartido de contenido mediante recursos y actividades que logran un aprendizaje efectivo en el aula entre estudiantes y docentes. La reunión está programada de acuerdo con la Planificación Académica de Horarios y Distributivos de Docentes.

Figura 28 Agenda Microsoft Teams



El “Registro de Asistencia” en línea es un recurso H5P de Moodle, tiene las opciones de marcación: Presentes, Retardos, Ausentes y Justificados, con el listado de los estudiantes matriculados en el curso catalogados como “participantes”.

Figura 29 Registro de Asistencia



Sección de interacción

En este espacio se generarán avisos importantes de manera recíproca entre docentes y estudiantes, comunicándose de forma sincrónica o asincrónica, apoyando de esta manera el quehacer académico.

Figura 30 Sección Interacción



El Foro “Avisos” para avisos y novedades generales, para lo cual se añade un nuevo tema y se da a conocer a los matriculados, ya sea por el docente o por los estudiantes

Figura 31 Avisos



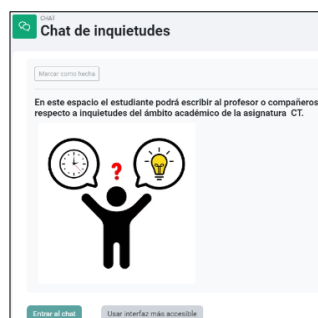
El “Foro social Tacita de café” es un espacio que se asemeja a un café virtual, también conocido como "tiempo fuera", y su finalidad es la de socializar sobre cualquier tema, ya sea de índole, por ejemplo, social, cultural, deportivo, a nivel nacional o internacional, con un aporte de cultura general.

Figura 32 Foro social “Tacita de café”



El “Chat de inquietudes” es una actividad creada por el docente para despejar de forma interactiva las inquietudes respecto a instrucciones académicas o disposiciones institucionales que tengan los estudiantes. El chat de Moodle es una herramienta de comunicación que permite a los usuarios mantener conversaciones en tiempo real. A cualquier usuario familiarizado con herramientas como Messenger le será muy fácil utilizar el Chat de Moodle. Está destinado a absolver inquietudes académicas que requieran rapidez.

Figura 33 Chat de inquietudes



Bloque Académico

En este espacio se contemplan los diversos recursos y actividades que complementan la tarea docente. Este bloque se subdivide en Unidades Temáticas de acuerdo con la estructura pedagógica y didáctica establecida en el Sílabo.

Con fines de ejemplificar el EVA desarrollado se expondrá únicamente la Unidad 1, sin embargo, los recursos y actividades de lo planificado en las Unidad 2 y Unidad 3 se encuentran en la Matriz de Articulación Tecnopedagógica elaborada para el curso usando el Diseño Instruccional ADDIE. Se aplican estrategias metacognitivas andragógicas como herramientas vitales que le permiten enseñar a “Aprender a aprender”, por lo que, el procedimiento se realiza de modo sistemático y consciente para influir en las actividades del procesamiento de información.

Bloque Académico Unidad 1

El Bloque Académico de la Unidad 1 aborda el Tema “Contextualización de la Cultura Turística”, por lo que, de acuerdo con el Modelo Educativo Complejo por RDA de la UEA y el proyecto de Carrera de Turismo aprobado por el CES, se definen los Resultados de Aprendizaje y los contenidos mínimos. Además, se enlistan los subtemas.

Figura 34 Bloque Académico – Unidad 1

The image shows a digital interface for 'Bloque Académico - Unidad 1'. On the left, a sidebar menu displays 'BLOQUE ACADÉMICO' and 'Tema 1 CONTEXTUALIZACIÓN DE LA CULTURA TURÍSTICA'. Below the menu is an illustration of three people and a table with three columns: 'COMPONENTE DE APRENDIZAJE EN CONTEXTO CON EL DOCENTE' (20), 'COMPONENTE DE APRENDIZAJE INDICIO ORGANIZACIONAL' (10), and 'COMPONENTE DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO' (12). An arrow points from the 'Tema 1' section to a detailed view on the right. This view has a green header 'ACADÉMICO' and contains two sections: 'Resultado de aprendizaje' with a bullet point about identifying the importance of tourism culture, and 'Contenidos' with a list of five items: 1.1. Conceptualizaciones, 1.2. Elementos y características, 1.3. Organización turística, 1.4. El territorio y la cultura turística, and 1.5. Recorridos (tours) virtuales.

El diseño de las secciones del Bloque Académico establece una hibridez entre las metodologías de enseñanza PACIE y Clase Invertida, por lo que, contemplan aspectos concernientes a cumplir los objetivos y las fases de cada una, pero de manera simultánea. Las clases debe seguir la Secuencia Didáctica clara y organizada

Sección Exposición (Conocimiento previo + Aprendizaje en clase)

La exposición destaca los contenidos del tema a estudiar, considerando la calidad y pertinencia para que, este, signifique “algo”, promoviendo que el estudiante, sujeto central del proceso educativo, establezca relaciones sustantivas y no arbitrarias, entre lo que aprende y lo que sabe, para la activación de conocimientos existentes para trabajar en una constante construcción de nuevos conocimientos con la correspondiente reestructuración de los previos.

Se aplican el cognitivismo y el constructivismo mediados por las Tic, para llegar a un PAS.

Descripción de Resultados de aprendizaje de la sección: Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias.

Figura 35 Sección Exposición



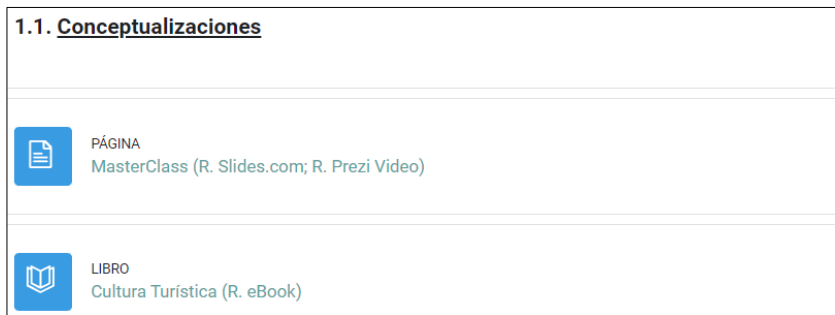
Se inicia con un “Video Motivacional: Aprender es el oficio más bonito del mundo” utilizando los recursos URL y *Youtube*, para revisar los contenidos de una página web y un video con énfasis en la educación. Es una actividad rompehielos. Esta estrategia la puede aplicar en tiempo real las estrategias neuroeducativas de Video comentado y Debate o discusión guiada. Al mirar video se habilitará una actividad de Rebote, al estar condicionada.

Figura 36 “Video motivacional”



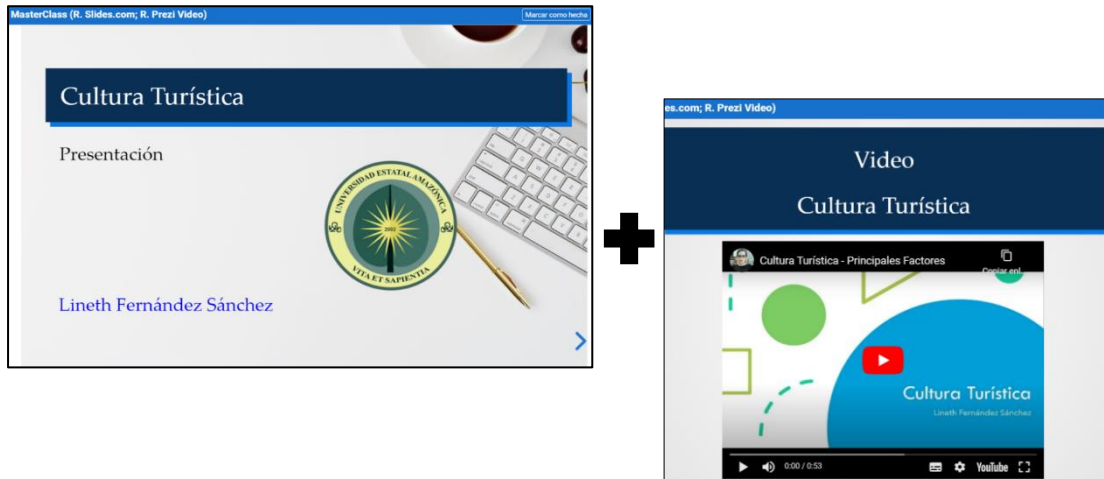
Seguidamente, se trabaja el contenido planeado acorde a los subtemas.

Figura 37 Subtema 1.1. Conceptualizaciones



En el Subtema 1.1. Conceptualizaciones, existe una “MasterClass” desarrollada por la docente con las herramientas Slides.com (a) y Prezi Video (b). Esta actividad se expone de forma sincrónica por el docente y se queda disponible para que el estudiante la revise las veces que considere necesario, de forma asincrónica.

Figura 38 “MasterClass”





El libro de “Cultura Turística” permite la adquisición de nuevos conocimientos y su revisión puede ser asincrónica, lo que coadyuva a generar estrategias de neuroeducación para la enseñanza: evocación, distanciamiento, entrelazamiento y repetición.

Figura 39 “eBook Cultura Turística”



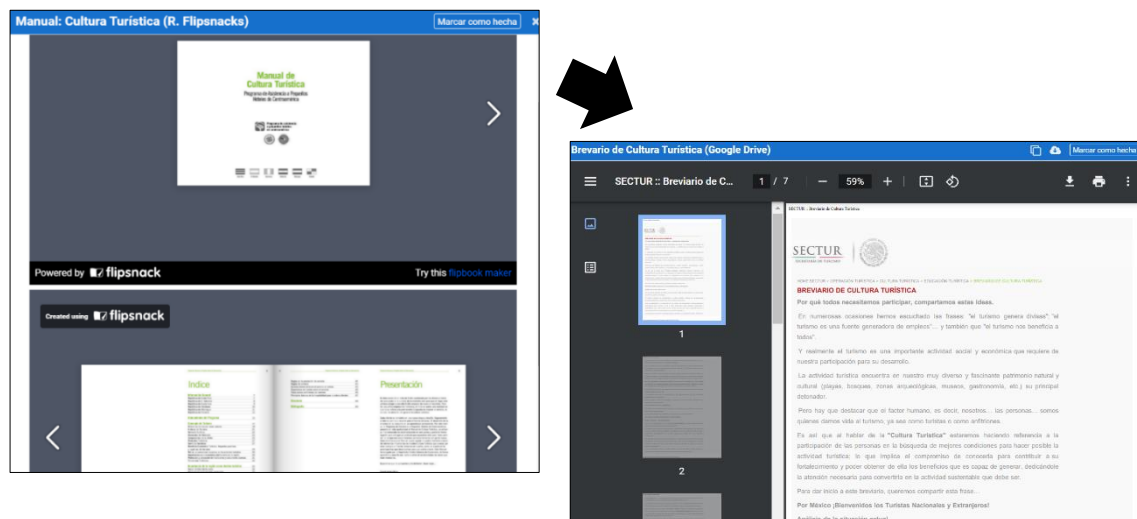
En la misma secuencia lógica didáctica, se plantea el Subtema 1.2. Elementos y características.

Figura 40 Subtema 1.2. Elementos y características

1.2. <u>Elementos y características</u>	
	PÁGINA Manual: Cultura Turística (R. Flipsnacks)
	RECURSO Breviario de Cultura Turística (Google Drive)

El “Manual Cultura Turística” está incrustado en el EVA y se presenta a través de la herramienta *Flipsnack* con la opción Revista. El Breviario Cultura Turística ubicado en *Google Drive* propone información del tema que explican la terminología más usada dentro del argot turístico.

Figura 41 “Manual y Breviario Cultura Turística”



El Subtema 1.3. Organización turística concibe el Desarrollo Sostenible a partir de la CT.

Figura 42 Subtema 1.3. Organización turística

1.3. <u>Organización turística</u>	
	PÁGINA Artículo científico: Desarrollo Sostenible y Cultura Turística (R. Calameo)
	URL Video explicativo: Cultura Turística (R. Vimeo)
	PÁGINA Podcast Entrevista en audio: Cultura Turística. Caso Quito (R. Google Drive)

La temática de Organización turística contiene: un “Artículo científico” albergado en Calameo, que aborda los temas de sostenibilidad turística en las comunidades anfitrionas; un “Video explicativo” didáctico animado del tema, del repositorio Vimeo; y, un “Podcast” con una entrevista a docentes de la UCE respecto a al Cultura Turística en el DM Quito.

Figura 43 “Recursos Organización turística”

The figure displays three digital resources:

- Top Resource:** A Calameo document titled "DESARROLLO TURISTICO A TRAVES DE LA CULTURA TURISTICA". It is a scientific article from the "IV Congreso Virtual Internacional Desarrollo Economico, Social y Empresarial en Iberoamérica (Junio 2019)". The authors are Emma Luisa Martínez y García and Rosa María Sánchez y Vázquez. The abstract discusses the role of local culture in tourism development and the importance of cultural knowledge for destination valuation.
- Middle Resource:** A 2D animation video titled "Cultura Turística animación 2D". It features colorful cartoon characters in a classroom setting, illustrating concepts of tourism and culture.
- Bottom Resource:** An audio podcast titled "Podcast Entrevista en audio: Cultura Turística. Caso Quito". It includes a Google Drive link to a website page and a Medium article link, both related to the topic of tourism in Quito.

Los subtemas 1.4. El territorio y la cultura turística y 1.5. Recorridos (tours) virtuales se han escogido recursos con Realidad aumentada, redes sociales y aplicaciones móviles, para visualmente conectar el conocimiento.

Figura 44 “Recursos Territorio y Recorridos (tours) virtuales”

1.4. El territorio y la cultura turística	
	PÁGINA Viajemos con consciencia: ¿Somos turistas responsables? (R. Blog)
1.5. Recorridos (tours) virtuales	
	URL Tour Virtual por sitios culturales (R. URL)
	URL La cultura turística en imágenes (R. URL; R. FreePik)

A modo de ejemplo se explica el recurso “Tour Virtual por sitios culturales” que presenta recorridos por diversos lugares emblemáticos en el ámbito cultural apoyándose de la Realidad virtual y aumentada, que recrea la realidad y crea experiencias inmersivas a los estudiantes.

Figura 45 “Tour Virtual por sitios culturales”



Finalmente, la sección de Exposición alberga las Grabaciones Aula Virtual de los encuentros sincrónicos realizados. Se produce un video de Microsoft Teams. Se carga en la nube de OneDrive. Se comparte en el EVA el URL. Esta información sirve para que los estudiantes revisen las clases o se retroalimenten con las temáticas abordadas, lo que permite que las jornadas sean más cortas.

Las grabaciones ayudan al proceso educativo en cuanto a la comprensión de los temas nuevos para la internalización de los temas, con base a la incorporación en la estructura interna de la mente. Es decir, es un vector importante del desarrollo y aprendizaje, porque asume lo externo (intrapersonal), realiza el proceso de internalización o transformación, y la hace interior (intrapersonal).

Figura 46 "Grabaciones Aula Virtual"

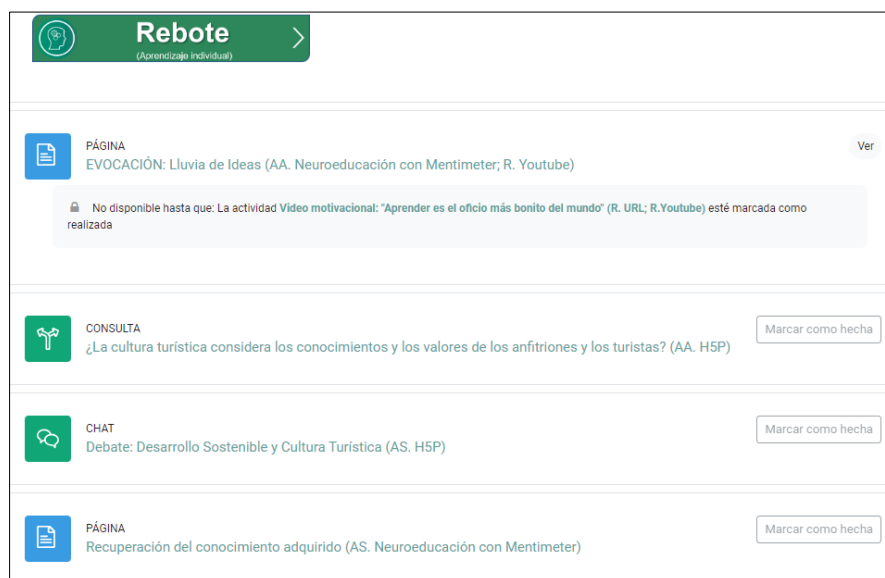


Sección Rebote (Aprendizaje individual)

El Rebote es una sección que promueve la evocación que permite recordar lo estudiado, es decir hace memoria, remembranza e intentar traer a la conciencia el contenido del tema. En esta etapa se realizan los procesos de codificación (obtener información), almacenamiento (guardar información), y evocación (recuperar información).

Debe existir un distanciamiento entre la Exposición y el Rebote para cumplir con el objetivo neuroeducativo. La actividad la realiza el estudiante de forma independiente.

Figura 47 Sección Rebote



Para realizar la estrategia Lluvia de ideas, existe una condición, que es Ver el Video Motivacional de la Sección Exposición. Una vez marcada como VER se habilita la actividad en la herramienta *Mentimeter*. Con ello, el estudiante, en palabras claves recuerda lo importante del video. Es una actividad asincrónica.

Figura 48 “Lluvia de ideas en Mentimeter”

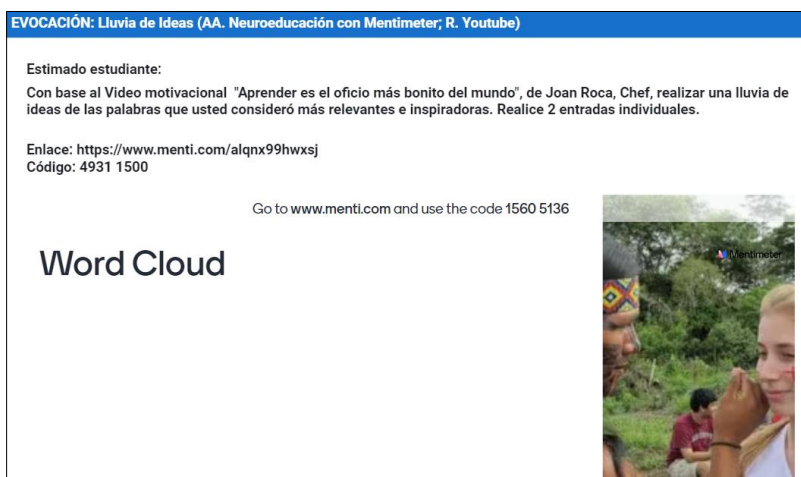
EVOCACIÓN: Lluvia de Ideas (AA. Neuroeducación con Mentimeter; R. Youtube)

Estimado estudiante:
Con base al Video motivacional "Aprender es el oficio más bonito del mundo", de Joan Roca, Chef, realizar una lluvia de ideas de las palabras que usted consideró más relevantes e inspiradoras. Realice 2 entradas individuales.

Enlace: <https://www.menti.com/alqnx99hwxsj>
Código: 4931 1500

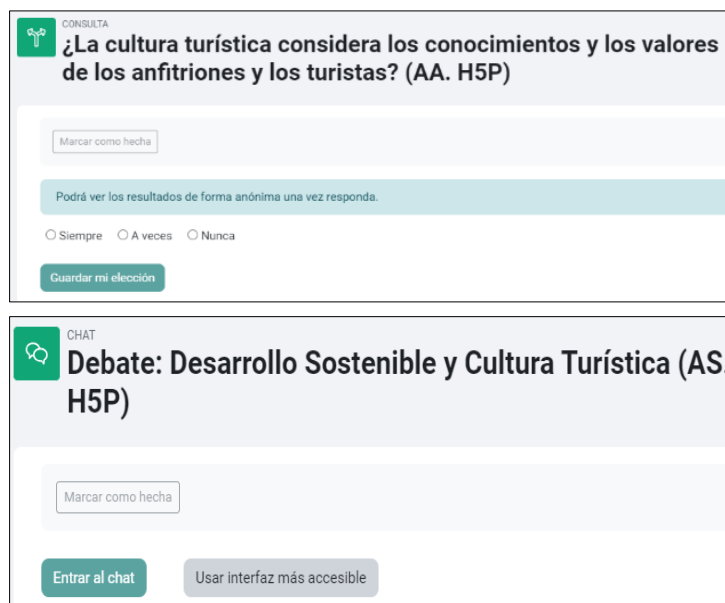
Go to www.menti.com and use the code 1560 5136

Word Cloud



Otras actividades para activar la memoria y la comprensión son la “Consulta” en H5P: ¿La cultura turística considera los conocimientos y los valores de los anfitriones y los turistas? y el “Chat”, donde el estudiante a partir de lo estudiado hace un esfuerzo cognitivo y responde la pregunta. No es calificada, arroja estadísticas con la finalidad de retroalimentar y reforzar contenidos. La Consulta se realiza de forma asincrónica y el Chat sincrónico. Las actividades en tiempo real permanecen ocultas hasta el desarrollo de la clase.

Figura 49 “Consulta y Chat”



Además, se realiza una actividad de “Recuperación del conocimiento adquirido” de forma sincrónica, para lo cual se aplica la estrategia Interrogatorio orientada a la Neuroeducación. La herramienta web usada en *Mentimeter* que se ejecuta en línea.

Figura 50 "Interrogatorio"



Sección Construcción (Aprendizaje colaborativo)

La sección Construcción es el apartado donde se construye el conocimiento mediante el aprendizaje colaborativo donde pasa por el análisis que transforma, a partir de la comprensión, porque el aprendizaje se realiza mediante estrategias que favorecen la creatividad y la acción transformadora del conocimiento en acción.

El estudiante debe construir su conocimiento con identidad propia, por lo que se trabaja con la estrategia neuroeducativa de enseñanza llamada Entrelazamiento con combinaciones de ideas y conceptos relacionados.

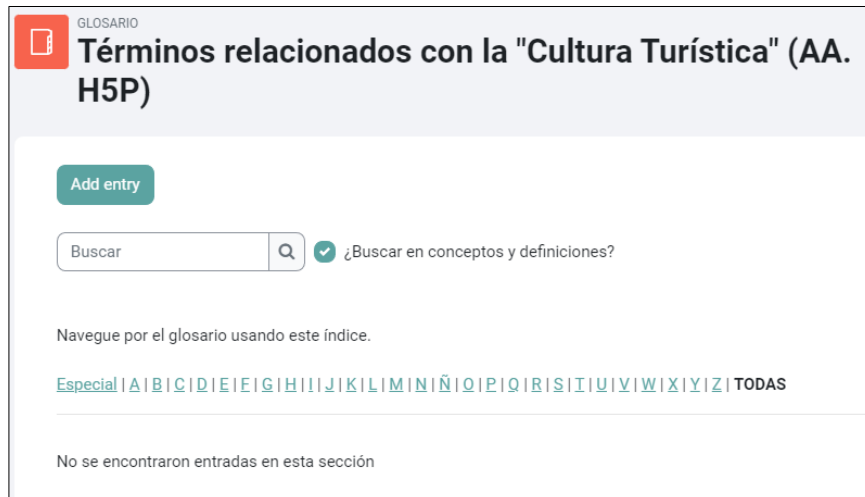
El rol del docente es fundamental porque crea, participa y supervisa la ejecución de la actividad.

Figura 51 Sección construcción



El “Glosario” debe alimentarlo el estudiante de forma sistemática a medida del avance del tema, esta actividad es muy útil en el proceso educativo, porque aquí se identifican los términos relevantes, nuevos o de difícil interpretación. Enriquece el vocabulario del estudiante.

Figura 52 “Glosario de términos CT”



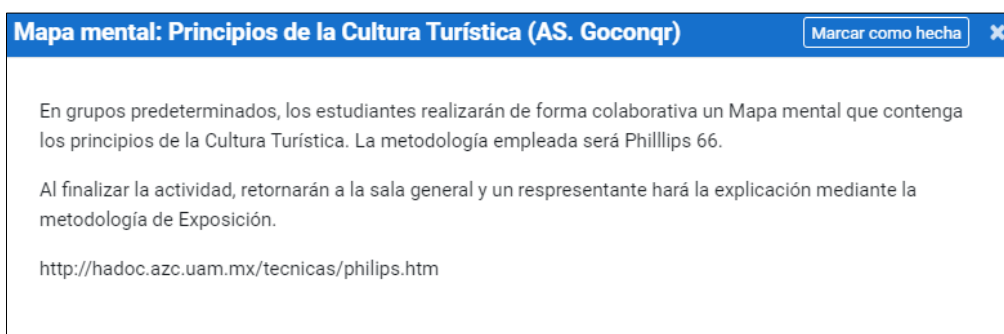
El “Mural interactivo colaborativo” es una actividad sincrónica que permite la interacción de los estudiantes con los aportes en la herramienta *Padlet* de concepciones que ha conseguido el estudiante a lo largo del estudio del tema, lo que ayuda a sus compañeros a conocer información relevante que quizá no conocieron, a reafirmar habilidades propias y descubrir otras, logrando un beneficio común y un aprendizaje activo, crítico y significativo. El profesor realiza acciones de retroalimentación y reforzamiento.

Figura 53 “Mural interactivo colaborativo”



Para afianzar las experiencias de aprendizaje interactivo y colaborativo mediadas por las TIC se ha organizado una actividad grupal de “Mapa mental” aplicando la estrategia didáctica *Phillips 66*, para lo cual los estudiantes deberán trabajar en la herramienta *Goconqr* para elaborar el organizador gráfico. La actividad asincrónica al finalizar será socializada mediante la estrategia Exposición.

Figura 54 “Mapa mental CT”



Sección Comprobación (Evaluación)

Esta sección de Comprobación considera el trabajo integrador de la Unidad, con el tema y los subtemas estudiados, por lo que se generan productos integradores que estimulan a los estudiantes a realizar actividades con pensamiento crítico, sea en ambientes de escritorio o en escenarios abiertos. Se concreta y evidencia el cognitivismo, el constructivismo y el conectivismo.

Para esta evaluación se planifican tres actividades que responden a los tres componentes de la asignatura, estos son: Docencia, Práctico-Experimental y Autónomo, usando para su valoración cualitativa y cuantitativa la Rúbrica de la asignatura, socializada en el Bloque PACIE.

Figura 55 Sección Comprobación



La actividad de “Ensayo individual” tributa al Componente Docencia por lo que el estudiante deberá analizar la Importancia de la Cultura Turística, tomando en cuenta el contexto, pudiendo hacer una revisión profunda del estado del arte específico, con bibliografía con rigor científico. Una vez finalizado debe cargar en la herramienta de la web *Flipbook*.

Figura 56 “Ensayo individual”

No mostrado a los estudiantes	No
Participantes	0
Enviados	0
Pendientes por calificar	0

La actividad de “Guía del Componente Práctico-Experimental #1: La cultura turística en mi ciudad” se desarrolla de forma grupal y cumple los requerimientos del formato de la UEA. Las orientaciones se encuentran en el documento denominado Guía y el trabajo se lo elabora en el formato mencionado.

La Guía tiene el carácter integrador y promueve el aprendizaje interactivo en escenarios reales. El objetivo es que elaboren un informe que contenga un video interactivo de la ciudad con sus principales atractivos y la relación turista anfitrión, que evidencia la cultura turística de la comunidad anfitriona.

Se utilizará *Canva* para los collages, *OneDrive* como repositorio. Además, los estudiantes deberán crear un canal en *Youtube* y cargar el video. Estas actividades interactivas e integradores les permitirán a los estudiantes adquirir competencias tecnológicas de tendencia y pertinentes para su campo de formación.

Figura 57 "Guía CPE 1"

The screenshot shows a Moodle task page. At the top, it says 'TAREA' and 'Guía del Componente Práctico-Experimental #1: La cultura turística en mi ciudad (AA. OneDrive; AA. Canva; AA. Youtube)'. Below the title is a 'Marcar como hecha' button. The task is open from 'jueves, 9 de marzo de 2023, 00:00' and closes on 'jueves, 16 de marzo de 2023, 00:00'. There are buttons for 'Ver todos los envíos' and 'Calificar'. A section titled 'Sumario de calificaciones' contains a table with the following data:

No mostrado a los estudiantes	No
Participantes	0
Enviados	0
Pendientes por calificar	0
Tiempo restante	4 días 23 horas

Finalmente, en esta Unidad se realizará una exposición grupal utilizando la herramienta *Sutori* para presentar una "Línea de Tiempo" como estrategia didáctica de un "City Tour Virtual", para lo cual deberán enriquecerse de fotografías que tengan un lenguaje no verbal de la cultura turística. La ciudad es opcional porque se promueve el lugar de residencia del estudiante.

Posterior grabarán un video de relatoría usando la Línea de Tiempo fotográfico, el cual publicarán en las redes sociales de los estudiantes. Se aplica la estrategia de Video comentado combinada con la estrategia de Debate o discusión guiada, en la modalidad sincrónica.

Para la evaluación los estudiantes deben compartir en enlace de la publicación que debe ser pública en la tarea del Moodle.

Figura 58 "City Tour Virtual"

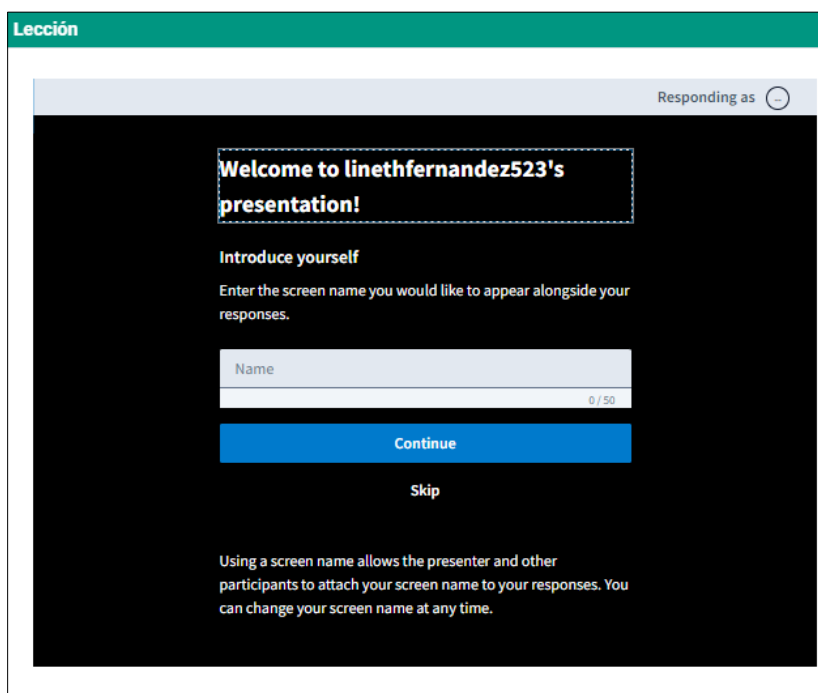
The screenshot shows a Moodle task page. At the top, it says 'TAREA' and 'Exposición grupal: City Tour Virtual "La cultura turística en mi ciudad" (AA. Sutori; AA. RedSocial)'. Below the title is a 'Marcar como hecha' button. There is a link to 'Rúbricas de evaluación CT.pdf' dated '4 de marzo de 2023, 22:51'. There are buttons for 'Ver todos los envíos' and 'Calificar'. A section titled 'Sumario de calificaciones' contains a table with the following data:

No mostrado a los estudiantes	No
Participantes	0
Enviados	0
Pendientes por calificar	0

Below the table, it says 'Grupos separados: Todos los participantes'.

Para cerrar las actividades, se aplica una evaluación formativa denominada Lección “Generalidades de la Cultura Turística” que contine cinco (5) preguntas de opción múltiple, que abarca preguntas sobre los temas abordados. Esta evaluación se la realiza con la herramienta *Poll Everywhere* y será una Actividad Asincrónica, ya que será activada por el docente en un período establecido de encuentro asincrónico, a fin de realizar la revisión, retroalimentación y reforzamiento de la temática.

Figura 59 “Lección”



The screenshot shows a Moodle poll interface. At the top, there is a green header with the word "Lección". Below this, a grey bar indicates "Responding as" with a dropdown arrow. The main content area has a black background with white text. It starts with a dashed box containing the text "Welcome to linethfernandez523's presentation!". Below this, the heading "Introduce yourself" is followed by the instruction "Enter the screen name you would like to appear alongside your responses." There is a text input field labeled "Name" with a character count "0 / 50". Below the input field are two buttons: a blue "Continue" button and a white "Skip" button. At the bottom, there is a small white text box explaining: "Using a screen name allows the presenter and other participants to attach your screen name to your responses. You can change your screen name at any time."

Bloque Cierre

Este bloque presenta las evaluaciones sumativas del Parcial 1, Parcial 2 y Recuperación acorde a las orientaciones académicas institucionales, siendo una Actividad Asincrónica.

El proceso evaluativo mantiene el rigor académico y se desarrollará de manera asincrónica para garantizar la conectividad de los estudiantes. Se utiliza el recurso del Moodle Quiz o Cuestionario, con opciones escogidas de un Banco de Preguntas previamente establecidas, que se despliegan aleatoriamente.

Figura 60 Bloque Cierre

The image shows a Moodle course block titled "BLOQUE CIERRE" in a green header. Below the header, there are four main sections, each with a green button and a corresponding activity:

- Evaluación Parcial 1**: A green button with a brain icon and a right arrow. Below it is a pink "CUESTIONARIO" activity icon with the text "Evaluación Parcial 1 (AA. MoodleDocs)" and an edit icon.
- Evaluación Parcial 2**: A green button with a brain icon and a right arrow. Below it is a pink "CUESTIONARIO" activity icon with the text "Evaluación Parcial 2 (AA. MoodleDocs)" and an edit icon.
- Evaluación de Recuperación**: A green button with a brain icon and a right arrow. Below it is a pink "CUESTIONARIO" activity icon with the text "Evaluación de Recuperación (AA. MoodleDocs)" and an edit icon.
- Retroalimentación**: A green button with a brain icon and a right arrow. Below it are two activity icons: a blue "URL" activity icon with the text "Acceso a Evaluación docente (AA. Heteroevaluación)" and an edit icon, and an orange "FORO" activity icon with the text "Foro de despedida" and an edit icon.

La forma de evaluar los conocimientos a los estudiantes, estará relacionada con preguntas de: Opción múltiple, Verdadero/Falso, Emparejamiento, Respuesta corta, Numérica, Ensayo, Arrastrar y soltar marcadores, Arrastrar y soltar sobre texto, Arrastrar y soltar sobre una imagen, Calculada, Calculada opción múltiple, Calculada simple, Elige la palabra perdida, Emparejamiento aleatorio, Respuestas anidadas (Cloze) y Video interactivo, todas estas facilidades son permitidas en la plataforma Moodle. Las preguntas estarán presentadas de forma aleatoria alojadas en un banco de preguntas.

En cuanto a la sección Retroalimentación se contempla la “Evaluación Docente” como heteroevaluación que evidencia el quehacer académico del docente percibido por los estudiantes, lo que contribuye a la mejora continua del proceso educativo, además de ser una exigencia normativa.

La actividad “Foro de despedida” es un espacio de confraternidad entre docente y estudiantes para enriquecer el proceso educativo institucional.

c. Estrategias y/o técnicas

El proyecto emplea varias estrategias y técnicas educativas mediadas por las TIC dentro de un EVA en la plataforma Moodle como gestor de aprendizaje, el cual ha sido escogido por sus bondades en cuanto a la versatilidad de las herramientas propias y a adaptabilidad para embeber herramientas externas, permitiendo desarrollar un sitio semántico.

Recursos Moodle

Los recursos utilizados para el proceso de aprendizaje de la asignatura Cultura Turística son:

- a) Archivo: una imagen, una presentación usando herramientas de la Web 3.0, un documento PDF.
- b) Carpeta: un fichero con documentos referentes al contenido.
- c) Etiqueta: para separar los bloques y las secciones del EVA y para detallar indicaciones.
- d) Página: recursos e información relevante embebidos en el EVA.
- e) URL: recursos e información relevante embebidos en el EVA.

Actividades del Moodle

Las actividades utilizadas para el proceso de aprendizaje de la asignatura Cultura Turística son:

- a) Tareas: actividades sincrónicas o asincrónicas subidas por los estudiantes que permiten al docente revisar y evaluar el trabajo remitido.
- b) Chat: actividades de discusión o aporte de los estudiantes en tiempo real o sincrónico.
- c) Consulta: actividades de rebote que fortalecen los contenidos revisados mediante la evocación.
- d) Foro: actividades asincrónicas o desfasadas en el tiempo que permite el intercambio de ideas o aportes entre estudiantes y docente.

- e) Herramienta externa: *Microsoft Teams* como plataforma unificada de comunicación y colaboración como espacio de actividades en contacto con el docente.
- f) Cuestionario: para evaluaciones sumativas usando el *MoodleDocs*.

Recursos y actividades externas

Moodle permite la articulación de las herramientas digitales de la Web 3.0 mediante el uso de un código embebido (< >) en el seno del EVA a fin de evitar distractores, ofreciendo una concepción del conocimiento a través de ontologías que beneficiarán la búsqueda y la investigación en el campo educativo y del conocimiento, incidiendo tanto en las estrategias de enseñanza como en los procesos de aprendizaje.

Tabla 6 Recursos y actividades 3.0 externas a Moodle

SUSTENTO PRÁCTICO (ESTRATEGIA / TÉCNICAS DE ENSEÑANZA)	R. Recurso AA: Actividad Asincrónica AS: Actividad Sincrónica
Información del curso	R. Genially
	R. Powtoon
	R. Ribistar
Encuadre del tema	R. Slides.com
	R. Prezi Video
	R. YouTube
	R. Emaze
	R. Sutori
	R. Powtoon
	R. Goconqr
Exposición	R. Genially
	AS. Videoconferencia (Teams)
	R. Goconqr
	AA.Sutori
Revisión de literatura especializada	AS. Red Social
	R. eBook
	R. Flipsnacks
Lectura de artículos científicos	R. Google Drive
	R. Calaméo
Visualización de videos	R. One Drive
	R. Vimeo
Leer reportajes	R. YouTube
	R. URL
	R. Blog
Lluvia de ideas	R. Red Social
	R. Sutori
	R. Padlet
	R. Mentimeter
Escuchar entrevistas	R. Goconqr
	R. Lucidchart
	R. Podcast
Evocación	R. Red Social
	R. YouTube
	R. Mentimeter
Consulta	R. YouTube
Debate	R. URL
Cooperación	AA. Consulta H5P
	AS. Chat H5P
	AA. Glosario H5P
	AS. Padlet
	AA. Foro

	AA. Straw Poll
	R. Archivo PDF
Resolución de casos	AA. Canva
	AA. Youtube
	AA. Sutori
	AA. Flipbook
Ensayo	AA. Calaméo
	AA. Canva
	AA. Scratch - Code
	R. Padlet
Infografías - Ilustraciones	AA. Creately
	R. Archivo PDF
Resolución de casos	AA. Socrative - Quiz
	AS. Poll Everywhere
Evaluación formativa (Lección)	AA. Quizziz
	AA. Socrativa - Quiz
	AA. MoodleDocs - Quiz
Evaluación sumativa (Evaluaciones parciales y recuperación)	

Nota: identificación R y A 3.0 externas al Moodle a partir del Diseño Instruccional ADDIE

Fuente: elaboración Fernández-Sánchez, Lineth (2023)

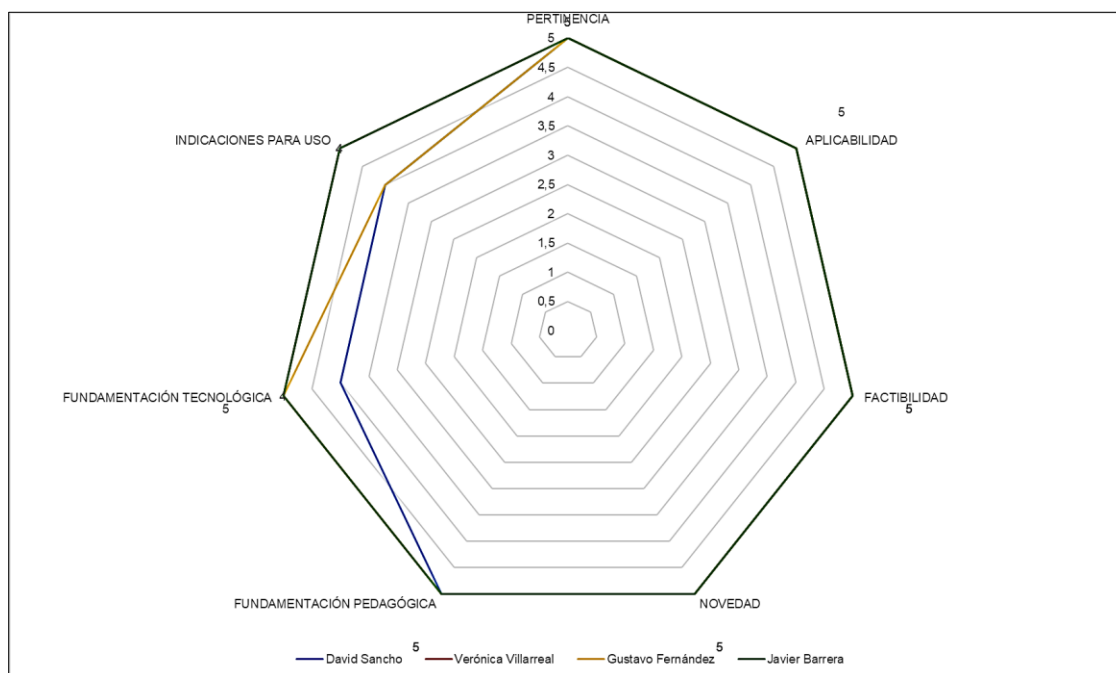
2.3. Validación de la propuesta

Para validar la propuesta del Proyecto de Investigación se aplicó un instrumento de evaluación al EVA a cuatro (04) especialistas en las áreas de: TIC, Educación y Turismo, los cuales fueron: Dr. David Sancho, PhD; Ing. Verónica Villarreal, Mg.; Ing. Gustavo Fernández, Mg.; e, Ing. Javier Barrera, Mg., los cuales poseen una reconocida trayectoria y experiencia en la Universidad Estatal Amazónica, con experiencia entre 10 y 25 años en la profesión o docencia.

A través del método de criterios de especialistas se evaluaron las siguientes variables: pertinencia, aplicabilidad, factibilidad, novedad, fundamentación pedagógica, fundamentación tecnológica, e indicaciones para el uso (diseño instruccional).

La gráfica expuesta a continuación identifica mediante una Escala de Likert con valoraciones cuantitativos y cualitativos, que los indicadores son: Muy adecuado (5), Bastante Adecuado (4), Adecuado (3), Poco Adecuado (2) e Inadecuado (1); dando como resultado porcentual un 98% de validación a la funcionalidad de la propuesta por parte de los especialistas – expertos en temáticas afines a la presente investigación.

Figura 61 Resultados de la validación de la propuesta por parte de especialistas



Adicionalmente, los especialistas emitieron Observaciones y Recomendaciones, las cuales se enlistan a continuación:

Tabla 7 Observaciones y Recomendaciones de Especialistas

Especialista	Texto transcrito: Observaciones	Texto transcrito: Recomendaciones
Dr. David Sancho, PhD.	El trabajo desarrollado es muy innovador y responde a las tendencias de la educación superior del siglo XXI. La propuesta al ser aplicada contribuirá a estandarizar los EVA de la UEA y por ende que los portafolios docentes y estudiantiles cumplan con las exigencias requeridas en el Modelo Educativo de la UEA y los Resultados de Aprendizaje de la asignatura de Cultura Turística, como primera fase, pudiendo ser replicada a todas las asignaturas de la UEA.	Se recomienda que la propuesta sea presentada a las autoridades de la UEA a fin de que sea considerada un aula modelo para el desarrollo de EVA efectivos por parte de los docentes, como espacios de interacción y desarrollo del PEA.
Ing. Verónica Villarreal, Mg.	El Modelo Educativo de la UEA se enfoca a en los Resultados de Aprendizaje y por ende necesita transitar por varias actividades para el logro propuesto. En este sentido y en observancia de la propuesta realizada por la maestrante Lineth Fernández, considero que es adecuada, ya que contempla una Estructura Tecnopedagógica con apoyo de las herramientas 3.0 con una	Implementarlo a fin de que sea parte esencial del Proceso de aprendizaje de la asignatura Cultura Turística en la UEA.

	secuencia lógica de recursos y actividades que a criterio de esta especialista, están establecidos correctamente.	
Ing. Gustavo Fernández, Mg.	La propuesta tecnopedagógica que recoge el trabajo es de mucho interés, puesto que promueve la interactividad en el entorno áulico, permitiendo que sea un espacio efectivo de enseñanza y aprendizaje, donde los estudiantes encuentren contenido y recursos pertinentes, así como ejecuten actividades de comprensión y construcción, sea de forma individual o colectiva. Además, el EVA se encuentra alojado en la plataforma Moodle 4.0.1 lo que facilita que los recursos y actividades tengan la aplicabilidad necesaria.	Recomiendo que la estructura tecnopedagógica 3.0 para el aprendizaje de la asignatura Cultura Turística sea implementada como apoyatura efectiva a las actividades académicas sincrónicas que se realizan dentro de la Universidad Estatal Amazónica.
Ing. Javier Barrera, Mg.	La asignatura de Cultura Turística ya sea curricular o extracurricular, es de gran relevancia e impacto para los futuros profesionales en Turismo, puesto que es transversal porque es ahí donde se concibe la calidad y pertinencia del turismo de forma consciente y amigable con el medio ambiente y la cultura de la comunidad anfitriona. Además, esta permite crear una forma de comportamiento con hospitalidad a los visitantes, los cuales, motivados por diversas actividades o atractivos, dinamizan la economía y permiten un desarrollo sostenible.	que se desarrolle las temáticas de forma curricular para los estudiantes que cursan el plan de estudios, pero también se apertura con un enfoque extracurricular para la población en general y de manera especial en las comunidades anfitrionas donde se desarrolla el turismo.

De la tabla expuesta se desprende que los especialistas valoraron con criterios de aceptación a la propuesta investigativa y recomiendan su aplicación en la UEA, ya que promueve la interacción y colaboración en los EVA lo que torna a este espacio en un ambiente áulico efectivo que permitirá el logro de los resultados de aprendizaje declarados por las asignaturas, así como promoverá un proceso de aprendizaje significativo.

2.4. Matriz de articulación de la propuesta

En la presente matriz se sintetiza la articulación del producto realizado con los sustentos teóricos, metodológicos, estratégicos-técnicos y tecnológicos empleados.

Tabla 8 Matriz de articulación

EJES O PARTES PRINCIPALES	SUSTENTO TEÓRICO	SUSTENTO METODOLÓGICO (PACIE + CLASE INVERTIDA)	SUSTENTO PRÁCTICO (ESTRATEGIA / TÉCNICAS DE ENSEÑANZA)	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CLASIFICACIÓN TIC								
					R. Recurso AA: Actividad Asincrónica AS: Actividad Sincrónica	P	OG	R	E	S	I	O	
CULTURA TURÍSTICA: Contextualización de la Cultura Turística	Cognitivismo - Constructivismo - Conectivismo (CON)	EXPOSICIÓN (CON. PREVIO + AP. CLASE)	Encuadre del tema	Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias	R.Slides.com	X							
					R. Prezi Video			X					
			R. YouTube				X						
			R. Sutori			X							
			R. eBook								X		
			R. Flipsnacks				X						
			R. Google Drive				X						
			R. Calaméo								X		
			R. Vimeo				X						
			R. URL								X		
		R. Blog							X				
		R. Padlet		X									
		R. Podcast			X								
		R. Mentimeter			X								
		R. YouTube			X								
		R. URL							X				
		AA. Consulta H5P								X			
		AS. Chat H5P							X				
		AA. Glosario H5P								X			
		REBOTE (APRENDIZAJE INDIVIDUAL)	Evocación	Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo	R. Podlet		X						
R. YouTube						X							
R. URL								X					
AA. Consulta H5P								X					
AS. Chat H5P							X						
AA. Glosario H5P								X					
AS. Padlet			X										
AS. Videoconferencia (Teams)							X						
R. Goconqr			X										
R. Archivo PDF					X								
CONSTRUCCIÓN (APRENDIZAJE COLABORATIVO)	Cooperación	Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido	AA. Canva	X									
	Exposición		AA. Youtube			X							
			AA. Flipbook					X					
			AA.Sutori		X								
			AA. YouTube			X							
			AA. Red Social					X					
			R. Goconqr		X								
			R. Sutori		X								
COMPROBACIÓN (EVALUACIÓN)	Resolución de casos	Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido	R. Genially	X									
	Ensayo		R. eBook			X							
	Exposición		R. One Drive			X							
			R. Sutori		X								
CULTURA TURÍSTICA: Calidad en el servicio turístico	Cognitivismo - Constructivismo - Conectivismo (CON)	EXPOSICIÓN (CON. PREVIO + AP. CLASE)	Encuadre del tema	Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias	R. Goconqr		X						
			Revisión de literatura especializada		R. Sutori		X						
			Lectura de artículos científicos		R. Genially	X							

		REBOTE (APRENDIZAJE INDIVIDUAL)	Visualización de videos	Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo	R. Youtube - Vimeo				X		
			Leer reportajes		R. URL - Blog						X
			Lluvia de ideas		R. Goconqr		X				
			Resumen		R. eBook						X
			Cooperación		AA. Foro					X	
			Debate		AS. Chat					X	
		CONSTRUCCIÓN (APRENDIZAJE COLABORATIVO)	Infografías - Ilustraciones	Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido	R. Padlet			X			
			Exposición		AS. Videoconferencia (Teams)					X	
		COMPROBACIÓN (EVALUACIÓN)	Resolución de casos	Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido	R. Genially	X					
			Ensayo		R. Archivo PDF			X			
			Lección		AA. Sutori				X		
					AA. Calaméo				X		
		EXPOSICIÓN (CON. PREVIO + AP. CLASE)	Encuadre del tema	Conocimiento adquirido en un contexto sociocultural a través de la transferencia de experiencias	AA. Quizziz - Quiz				X		
			Revisión de literatura especializada		R. Powtoon			X			
			Lectura de artículos científicos		R. Emaze			X			
			Visualización de videos		R. eBook						X
			Leer reportajes		R. One Drive				X		
			Lluvia de ideas		R. Youtube - Vimeo				X		
Revisión de diapositivas	R. URL								X		
	R. Red social								X		
	R. Lucidchart					X					
	R. Prezi - Slides		X								
REBOTE (APRENDIZAJE INDIVIDUAL)	Resumen	Analiza y reflexiona las experiencias a través del diálogo	R. Ebook						X		
	Cooperación		AA: Straw Poll				X				
	Debate		AS. Chat					X			
CONSTRUCCIÓN (APRENDIZAJE COLABORATIVO)	Infografías - Ilustraciones	Sistematiza la información mediante una explicación de lo aprendido	AA. Creately		X						
	Exposición		AS. Videoconferencia (Teams)						X		
COMPROBACIÓN (EVALUACIÓN)	Resolución de casos	Crea, planifica y soluciona casos reales usando lo aprendido	R. Google Slides	X							
	Ensayo		R. Powtoon			X					
	Lección		AA. Genially - Quiz				X				
			AA. Flipbook				X				
			AA. Scratch - Code				X				
			AA. Socrative - Quiz				X				

Nota: Matriz de Articulación a partir del Diseño Instruccional ADDIE

Fuente: elaboración Fernández-Sánchez, Lineth (2023)

CONCLUSIONES

La contextualización los fundamentos teóricos y pedagógicos sobre el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura Cultura Turística permitió la identificación de la viabilidad de la propuesta investigativa, la cual se enmarca en los enfoques cognitivista y constructivista, apoyados del conectivismo buscan que el estudiante construya su conocimiento desde su comprensión y aprendizaje significativo en un ambiente áulico efectivo.

La estructura tecnopedagógica y las herramientas tecnológicas 3.0 se determinaron mediante el Diseño Instruccional ADDIE con énfasis en las metodologías PACIE y Clase Invertida, que permiten lograr un Proceso de Aprendizaje Significativo de los estudiantes de la asignatura de Cultura Turística.

La elaboración de los recursos y las actividades de aprendizaje contempladas en la Matriz de Articulación Tecnopedagógica 3.0, permitieron crear un entorno semántico propicio para el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la asignatura Cultura Turística.

La valoración del EVA por parte de los especialistas evidenció que la propuesta tecnopedagógica es pertinente, aplicable, factible y novedosa, la cual permite una interacción de forma intuitiva sin distractores, lo que fortalece el proceso de comprensión y la construcción de conocimientos significativos en el turismo.

El diseño de la estructura tecnopedagógica 3.0 en un EVA logra fortalecer el proceso de aprendizaje de la asignatura Cultura Turística en la Carrera de Turismo de la Universidad Estatal Amazónica, ya que se ha propuesto a partir del Diseño Instruccional ADDIE que contempla los componentes teóricos, metodológicos y prácticos, desde la política institucional y el ejercicio docente, creando así un ambiente áulico efectivo que promueve la comprensión, construcción del conocimiento y aprendizaje significativo.

RECOMENDACIONES

Los docentes deberían capacitarse continuamente en temas tecnopedagógicos con la finalidad de contextualizar y desarrollar ambientes áulicos efectivos que respondan al Modelo Educativo de la UEA con la finalidad de llegar al logro de los resultados de aprendizaje de la asignatura y por ende al perfil de egreso de los estudiantes, futuros profesionales.

La UEA debería declarar las metodologías de enseñanza institucionales que contemplan la gestión del aprendizaje mediado por las TIC, para lo cual es necesario que se realice una estructura tecnopedagógica semántica a partir de un Diseño Instruccional, misma que se articule con las metodologías: PACIE y Clase Invertida.

Los docentes deberían apoyarse de estrategias neuroeducativas para la elaboración de los recursos y las actividades didácticas utilizando las herramientas web 3.0 para crear un EVA semántico aplicando que fomenten la calidad y pertinencia de la formación académica de los estudiantes de la UEA.

La propuesta que diseña la estructura tecnopedagógica 3.0 en un EVA logra fortalecer el aprendizaje de la asignatura Cultura Turística en la Carrera de Turismo de la Universidad Estatal Amazónica con base en Resultados de Aprendizaje declarados, por lo cual se recomienda a la UEA considerar y replicar este diseño a fin de que contribuya a la gestión institucional del proceso enseñanza-aprendizaje mediado por las TIC dentro del principio de autonomía responsable.

BIBLIOGRAFÍA

- Abreu, O., Gallegos, M. C., Jácome, J. G., & Martínez, R. J. (2017). La Didáctica: Epistemología y Definición en la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas de la Universidad Técnica del Norte del Ecuador. *Formación Universitaria*, 10(3),81-92. E-ISSN: 0718-5006 <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=373551306009>
- Acosta, R., Martín, A. V., & Hernández Martín, A. (2019). *Uso de las Metodologías de Aprendizaje Colaborativo con TIC: Un análisis desde las creencias del profesorado*. *Digital Education Review*, 35, 309-323. <https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/22259>
- Ahtty Morejón, Ana Maribel (2020) Estrategias tecno-educativas de Educación Física en situaciones de fuerza mayor mediante una plataforma virtual, Maestría en Educación Mención: Gestión del Aprendizaje Mediado por Tic. Quito: Universidad Israel 2020, 57p. MSc. René Cortijo Jacomino Mg. Paúl Baldeón Egas, UISRAEL-EC-MASTER-EDU-378-242-2020-068
- Aparicio Gómez, O. Y., & Ostos Ortiz, O. L. (2018). El constructivismo y el construccionismo. *Revista Interamericana De Investigación Educación Y Pedagogía RIIEP*, 11(2), 115–120. <https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2018.0002.05>
- Arrobo Camacho, Nathaly Liliana (2022). Entorno virtual de aprendizaje en Moodle para fortalecer la enseñanza y aprendizaje de Física en los estudiantes del tercero de bachillerato. Quito: Universidad Israel, 2022 60p. PHD. Parra Balza Fidel David, UISRAEL-EC-MASTER-EDU-378.242-2022-001
- Aycart Carrasco, Francesco. (2019). Aprendizaje invertido como un enfoque para la calidad formativa universitaria en Ecuador. *Conrado*, 15(68), 14-21. Epub 02 de septiembre de 2019. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000300014&lng=es&tlng=es.
- Bagur-Pons, S., Roselló-Ramón, M.R., Paz-Lourido, B., & Verger, S. (2021). El enfoque integrador de la metodología mixta en la investigación educativa. *RELIEVE*, 27(1), art. 3. <http://doi.org/10.30827/relieve.v27i1.21053>
- Basantes, A. V., Naranjo, M. E., & Ojeda, V. (2018). Metodología PACIE en la Educación Virtual: una experiencia en la Universidad Técnica del Norte. *Formación universitaria*, 11(2), 35-44. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062018000200035>

- Betanco Vásquez, M. E. (2019). Aulas virtuales: su efectividad en el proceso enseñanza-aprendizaje en estudiantes de UNAN-Managua FAREM-Estelí. *Revista Multi-Ensayos*, 5(9), 2–5. <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v5i9.9427>
- Bilbao, J. & Escobar, P. (2020). Investigación y Educación Superior. Editorial Lulu.com, 2020. ISBN: 167810390X, 9781678103903
- Cadena-Iñiguez, Pundefined., Rendón-Medel, Rundefined., Aguilar-Ávila, Jundefined., Salinas-Cruz, Eundefined., de la Cruz-Morales, F. D., & Sangerman-Jarquín, D. M. (2017). Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o su combinación en la investigación: un acercamiento en las ciencias sociales. *Revista Mexicana de Ciencias Agrícolas*, 8(7),1603-1617. ISSN: 2007-0934. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=263153520009>
- Cienfuegos, M. (2019). Reflexiones en torno al método científico y sus etapas / Reflections on the scientific method and its stages. *RICSH Revista Iberoamericana De Las Ciencias Sociales Y Humanísticas*, 8(15), 60 - 77. <https://doi.org/10.23913/ricsh.v8i15.161>
- Compte Guerrero, M. & Sánchez del Campo Lafita, M. (2019). Aprendizaje colaborativo en el sistema de educación superior ecuatoriano. *Revista de Ciencias Sociales (RCS)*. Vol. XXV, No. 2, Abril-Junio 2019, pp. 131-140. FCES-LUZ. ISSN 2477-9431. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7025998>
- Consejo de Educación Superior – CES (2020). Resolución RPC-SE-03-No.046-2020 del 26 de marzo de 2020 que expidió la “Normativa transitoria para el desarrollo de actividades académicas en las Instituciones de Educación Superior, debido al estado de excepción decretado por la emergencia sanitaria ocasionada por la pandemia de COVID-19”. http://gaceta.ces.gob.ec/inicio.html?id_documento=238012
- Cueva, J., García, A., & Martínez, O. (2019). El conectivismo y las TIC: Un paradigma que impacta el proceso enseñanza aprendizaje. *Revista Científica*, 4(14), 205-227, e-ISSN: 2542-2987. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2019.4.14.10.205-227>
- Defaz, M. (2020). Metodologías activas en el proceso enseñanza – aprendizaje. [Roca: Revista Científico - Educaciones de la provincia de Granma](#). Universidad de Granma, Cuba. ISSN-e 2074-0735, [Vol. 16, Nº. 1, 2020](#), págs. 463-472.
- Díaz, Claudio. (2018). Investigación cualitativa y análisis de contenido temático. Orientación intelectual de revista Universum. *Revista General de Información y Documentación*. 28(1) 2018: 119-142. ISSN: 1132-1873. <http://dx.doi.org/10.5209/RGID.60813>
- Espinosa Castro, J.F. y Mariño Castro, L.M. (2018). Estrategias para la permanencia estudiantil universitaria. Barranquilla, Colombia: Ediciones Universidad Simón Bolívar. <http://hdl.handle.net/20.500.12442/2330>

- Fernández, L. (2020). Programa de cultura turística ciudadana para los habitantes de la ciudad de Puyo, provincia de Pastaza, 2020-2025. Repositorio Institucional UTPL.
<https://dspace.utpl.edu.ec/handle/20.500.11962/26296>
- Fiallo Moncayo, D. X. (2022). La tecnopedagogía como factor para el desarrollo de la calidad académica. *AlfaPublicaciones*, 4(1.1), 78–93. <https://doi.org/10.33262/ap.v4i1.1.142>
- Gallardo Echenique, E.E. (2017). Metodología de la Investigación: manual autoformativo interactivo / Eliana Esther Gallardo Echenique. Huancayo: Universidad Continental.
https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdf
- Gómez Armijos, C., Álvarez Gómez, G., Romero Fernández, A., Castro Sánchez, F., Vega Falcon, V., Comas Rodríguez, R., & Ricardo Velázquez, M. (2018). *La investigación científica y las formas de titulación, aspectos conceptuales y prácticos*. Reimpresión. Ambato, Ecuador: Universidad Regional Autónoma de los Andes.
- González Fernández, M. O., y Huerta Gaytán, P. (2019). Experiencia del aula invertida para promover estudiantes prosumidores del nivel superior. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 22(2), pp. 245-263.
<http://dx.doi.org/10.5944/ried.22.2.23065>
- Gros, B. & Noguera, I. (2013). Mirando el futuro: Evolución de las tendencias tecnopedagógicas en Educación Superior. *Campus Virtuales*, nº 02, v. II, 2013, Revista Científica de Tecnología Educativa; ISSN: 2255-1514.
<http://www.uajournals.com/campusvirtuales/journal/3/9.pdf>
- Guamán Ortega, Diego Renato (2020) Actividades interactivas eXelearning web 3.0 para optimizar la enseñanza aprendizaje de la escritura del idioma ingles UISRAEL, MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC Quito: Universidad Israel 2020, 70p. PhD. González Morales Melanio Alfredo UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378-242-2020-059
- Guàrdia, L. & Maina, M. (2012). Fundamentos del diseño tecnopedagógico. Universidad Oberta de Catalunya. <https://cursa.ihmc.us/rid=1RSVZHQM9-21LXOR-5ZZY/M%C3%B3dulo%20de%20conceptualizaci%C3%B3n%20del%20dise%C3%B1o%20tecnopedag%C3%B3gico.pdf>
- Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., & Castro Molina, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163-173.
[https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)

- Heras Castillo, V. E. (2017). *La formación pedagógica del docente universitario*. Palermo Business Review, (16), 65-73.
https://www.palermo.edu/economicas/cbrs/pdf/pbr16/PBR_16_04.pdf
- Hernández Martínez, L., Alcántara, F. & Alonso, M. (2022). La educación durante la post-pandemia Covid-19 ¿Constructivismo o conectivismo? El caso de la Facultad de Economía de la UAEméx. Revista Diversidad Académica. Volumen: 2, Número: 1, Periodo: julio2022–diciembre2022.
<https://diversidadacademica.uaemex.mx/article/view/19647/14567>
- Hernández Odar, J., Esparza Huamanchumo, R. & Díaz Manchay, R. (2021). Percepción de la cultura turística en pobladores del caserío la raya en la zona arqueológica de Túcume, Perú. Perspectivas para un siglo cambiante en las organizaciones y el turismo de siglo XXI. ISBN: 978-9942-8945-3-3. Pág. 146-164.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). Metodología de la Investigación. 6ª. Edición. Editorial McGraw Hill Education. México. Recuperado de <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Herrera, L., Medina, A. & Naranjo, G. (2010). Tutoría de la Investigación Científica. Guía para elaborar en forma creativa y amena el trabajo de graduación. ISBN Serie: 9978. ISBN Libro: 9978-981-25-X. Cuarta Edición. <https://1library.co/document/qm6r0rwy-libro-final.html>
- Järvelä, S. y Hadwin, A. F. (2013). New frontiers: Regulating learning in CSCL. Educational Psychologist, vol.48, n.1, 25-39.
- Kirschner, F., Paas, F. y Kirschner, P. (2009). A cognitive load approach to collaborative learning: United brains for complex tasks. Educational Psychology Review, n.21, 31-42.
- Lizcano-Dallos, AR, Barbosa-Chacón, JW, & Villamizar-Escobar, JD (2019). Aprendizaje colaborativo con apoyo en TIC: concepto, metodología y recursos. magis. Revista Internacional de Investigación en Educación, 12 (24), 5-24.
<https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.acat>
- Martínez Otero-Pérez, V. (2021). Pedagogía social y educación social. *Revista Educação Em Questão*, 59(59). <https://doi.org/10.21680/1981-1802.2021v59n59ID24018>
- Medina Uribe, J. C., Calla Colana, G. J., & Romero Sánchez, P. A. (2019). Las teorías de aprendizaje y su evolución adecuada a la necesidad de la conectividad. Revista de la Facultad de Derecho y Ciencia Política de la Universidad Alas Peruanas, ISSN-e 2313-1861, ISSN 1991-1734, Vol. 17, Nº. 23, 2019, págs. 377-388.

- Méndez-Mantuano, M.O., Lozada Valdez, A.Y., Plaza Quizhpi, J.C., Plúas Rogel, D.L. & Ochoa Ladines, K.V. (2021). [Prospectiva del nuevo mundo educativo](#), *South Florida Journal of Development: Vol. 2 No. 5 (2021): South Florida Journal of Development, Miami, v. 2, n. 5, oct./dec. 2021*
- Mercado Borja, W. E., Guarnieri, G. y Rodríguez, G. L. (2019). Análisis y evaluación de procesos de interactividad en entornos virtuales de aprendizaje. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 11(20), 63-99. <https://doi.org/10.22430/21457778.1213>
- Mex Álvarez, D. C., Hernández Cruz, L. M. ., Cab Chan, J. R. ., & Castillo Téllez, M. . (2021). El desarrollo cognoscitivo de la parábola según Bruner, con el empleo de software educativo. *Revista Científica UISRAEL*, 8(1), 137–155. <https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.402>
- Mora, F. (2014). *Neuroeducación: Solo se puede aprender aquello que se ama*. Alianza Editorial. ISBN ebook: 978-84-206-9069-8.
- Morales González, Berenice. (2022). Diseño instruccional según el modelo ADDIE en la formación inicial docente. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 14(1), 80-95. Epub 14 de septiembre de 2022. <https://doi.org/10.32870/ap.v14n1.2160>
- Morzán, B. (2018) *Relación entre conciencia turística, conservación y patrimonio cultural en el distrito de San Martín de Porres, 2018*. [Tesis de grado, Universidad San Martín de Porres]. Repositorio USMP. <https://hdl.handle.net/20.500.12727/3653>
- Moscoso Merchán, Fernando, & Hernández Díaz, Adela. (2015). La formación pedagógica del docente universitario: un reto del mundo contemporáneo. *Revista Cubana de Educación Superior*, 34(3), 140-154. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142015000300011&lng=es&tlng=es.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura - UNESCO (2017). *Docentes y sus aprendizajes en modalidad virtual*. Ministerio de Educación del Perú. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000260919>
- Organización Mundial del Turismo - OMT (2019). *Definiciones de turismo de la OMT*. Madrid. <https://doi.org/10.18111/9789284420858>.
- Organización Mundial del Turismo – OMT (2022). *Ética, cultura y responsabilidad social*. <https://www.unwto.org/es/etica-cultura-y-responsabilidad-social>
- Ponce Robles, Camilo Gabriel (2021). *Aula virtual 3.0 para la enseñanza y aprendizaje de la asignatura Inglés Nivel A2 para los estudiantes de tercero de bachillerato*. Maestría en Educación mención: Gestión del aprendizaje mediado por TIC Quito: Universidad Israel

- 2021, 52p. PhD. Mayra Alejandra Bustillos Peña Mg. Paul Francisco Baldeón Egas,
UISRAEL-EC-MASTER-EDUC.TIC-378-242-2021-048
- Rodríguez de los Ríos, L. A., Flores Limo, F. A., Landa Maturrano, B. A., & Rubio González, J. L. (2022). El diseño técnico pedagógico: Aspectos conceptuales y metodológicos. *Educa-UMCH*, (19), 204-223. ISSN: 2617-8087.
<http://portal.amelica.org/ameli/journal/359/3593310014/>
- Sandobal Verón, V. C., Marín, M. B., y Barrios, T. H. (2021). El aula invertida como estrategia didáctica para la generación de competencias: una revisión sistemática. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(2), pp. 285-308.
<https://doi.org/10.5944/ried.24.2.29027>
- Saza, I., Mora, D. & Agudelo, M. (2019). El diseño instruccional ADDIE en la Facultad de Ingeniería de UNIMINUTO. *Hamuñ ay*, 6(3), 126-137.
<http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v6i3.1851>
- Sierra, M. S., & Cacciutto, M. (2022). Turismo y pandemia por COVID-19: principales debates académicos y tendencias de abordaje. *Aportes y Transferencias*, 20(1). ISSN 1669-8479
- TEC de Monterrey (2000). *Las Técnicas Didácticas en el Modelo Educativo del Tec de Monterrey*. Dirección de Investigación y Desarrollo Educativo del Sistema, Vicerrectoría Académica. Septiembre, 2020.
- Tello - Espinoza, D. & Cárdenas - Cordero, N. (2021). Aula invertida como estrategia didáctica para la enseñanza de Lengua y Literatura en Bachillerato. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA Año VI. Vol VI. N°3. Edición Especial: Educación II*.
- Terrazas Vásquez, M. (2019). “Flipped Classroom o Clase invertida y TIC como alternativa para mejorar habilidades cognitivas, constructivista y conectivistas en el aula”. *Orbis Tertius UPAL. Año 3. N° 6. ISSN. 2520-9981. pp. 11-33. Universidad Privada Abierta Latinoamericana. Cochabamba*.
- Universidad Estatal Amazónica – UEA. (2019). Carrera de Turismo: Malla curricular.
<https://www.uea.edu.ec/>
- Universidad Estatal Amazónica – UEA. (2020). Resolución No. 099-UEA-2020 de 24 de abril de 2020. <https://www.uea.edu.ec/>
- Universidad Estatal Amazónica – UEA. (2023). Oferta vigente de grado: Carreras de la Universidad Estatal Amazónica; Licenciatura en Turismo. <https://www.uea.edu.ec/>
- Universidad Tecnológica Israel – UIsrael. (2020). Instructivo de estructura tecno-pedagógica de aula virtual en el entorno virtual de aprendizaje “EVA” UISRAEL 2020. Codificación CATIC-I-002. 24 de agosto de 2020. <https://uisrael.edu.ec/wp->



content/uploads/2020/09/Instructivo-de-Estructura-de-Aula-Virtual-en-EVA-UISRAEL-24082020-v.1.2.pdf?x23864

- Vahos, L. E. G., Muñoz, L. E. M., & Londoño-Vásquez, D. A. (2019). El papel del docente para el /logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC. *Encuentros*, 17(02), 118-131.
- Vargas, K., Yana, M., Chura, W., Pérez, K. & Alanoca, R. (2020). Aprendizaje colaborativo: una estrategia que humaniza la educación. *Revista Innova Educación* Vol. 2. Núm. 2 (2020). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8054622>
- Vargas, K., Yana, M., Chura, W., Pérez, K. & Alanoca, R. (2020). Aprendizaje colaborativo: una estrategia que humaniza la educación. *Revista Innova Educación* Vol. 2. Núm. 2 (2020). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8054622>
- Vargas-Murillo, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Revista "Cuadernos"* Vol. 61(1). 2020: 69-76 ISSN 1562-6776.
- Vásquez-Villanueva, S.; Vásquez-Campos, S.; Vásquez-Villanueva-C. & Vásquez-Villanueva, L. (2021). Hacia el conectivismo: docente y estudiante, sus roles en el espacio virtual. *PAIDAGOGO. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*. Vol. 3 No. 1, pp. 52 - 65 Enero - Junio 2021 ISSN: 2789-0074. <http://www.educas.com.pe/> Avello Martínez, Raidell, & Duart, Josep M. (2016). Nuevas tendencias de aprendizaje colaborativo en e-learning: Claves para su implementación efectiva. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 42(1), 271-282. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052016000100017>
- Vega-Lugo, N., Flores-Jiménez, R., Flores-Jiménez, I., Hurtado-Vega, B. & Rodríguez-Martínez, J. S. (2019). Teorías del Aprendizaje. *XIKUA Boletín Científico de la Escuela Superior de Tlahuelilpan*. ISSN: 2207-4948. Publicación semestral No. 14(2019) 51-53. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/xikua/issue/archiveXIKUA>
- Vendrell Morancho, M. & Rodríguez-Mantilla, J.M. (2020). Pensamiento Crítico: conceptualización y relevancia en el seno de la educación superior. *Revista de la educación superior*, ISSN-e 0185-2760, Vol. 49, Nº. 194, 2020, págs. 9-25. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7704678>

ANEXOS

ANEXO 1

FORMATO DE ENTREVISTA

	<p>Universidad Tecnológica Israel ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"</p> <p>MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC <i>Resolución: RPC-SO-22-No.558-2021</i></p>	
<p>Entrevista de investigación Instrumento: Guía de entrevista a profundidad</p>		
<p>Tema de investigación: <i>"Estructura tecnopedagógica 3.0 en el EVA para el aprendizaje de la asignatura Cultura Turística"</i></p> <p>Aplicación: Universidad Estatal Amazónica</p> <p>Investigadora: Lineth del Rocío Fernández Sánchez Tutor: MSc. René Cortijo Jacomino</p>		
<p>Indicaciones: la presente entrevista se orienta a dar respuesta a cierto tipo de preguntas que servirán como insumo para desarrollar la investigación para el Proyecto de Investigación como Modalidad de Titulación.</p> <p>Objetivo: Diagnosticar la situación actual sobre la disponibilidad de recursos TIC en la UEA destinados a la ejecución de las clases virtuales.</p> <p>Datos del entrevistado:</p> <p>Nombre: _____ Cargo: _____</p> <p>1. ¿La Universidad Estatal Amazónica cuenta con una plataforma virtual para el proceso enseñanza-aprendizaje? Sí (<input type="checkbox"/>) No (<input type="checkbox"/>)</p> <p>2. Si la respuesta es positiva ¿la plataforma con la que cuenta la UEA posee las características básicas para un proceso de enseñanza-aprendizaje que soporte la educación virtual? _____ _____</p> <p>3. ¿La plataforma cuenta con aulas virtuales implementadas con los recursos y actividades para el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje? _____ _____</p> <p>4. ¿Los docentes de la UEA están capacitados para adecuar las aulas virtuales y desarrollar las actividades sincrónicas y asincrónicas de la educación virtual? _____ _____</p> <p>Gracias por la valiosa información proporcionada</p>		

Anexo 2

FORMATO DE ENCUESTA



Universidad Tecnológica Israel

ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC
Resolución: RPC-SO-22-No.558-2021

Encuesta de investigación

Instrumento: Cuestionario estructurado

Tema de investigación:

"Estructura tecnopedagógica 3.0 en el EVA para el aprendizaje de la asignatura Cultura Turística"

Aplicación: Universidad Estatal Amazónica

Investigadora: Lineth del Rocio Fernández Sánchez

Tutor: MSc. René Cortijo Jacomino

Indicaciones: la presente encuesta se orienta a dar respuesta a cierto tipo de preguntas que servirán como insumo para desarrollar la investigación para el Proyecto de Investigación como Modalidad de Titulación.



Objetivo: Diagnosticar la situación actual sobre la disponibilidad de internet y el manejo del EVA.

1. Seleccione los tipos de dispositivos tecnológicos que posee en su hogar y que son destinados para asistir a las clases virtuales:
 - Computadora de escritorio
 - Computadora portátil
 - Tablet
 - Teléfono inteligente
 - Otros
2. Seleccione el o los accesos de internet que dispone en su hogar:
 - Servicio contratado de internet inalámbrico o por fibra óptica
 - Acceso a internet desde dispositivos móviles
 - Servicio de internet o datos, prestado
3. En su hogar, ¿cuántas personas se encuentran estudiando virtualmente o trabajando en conexiones simultáneas, incluido usted?:
 - 1
 - 2
 - 3
 - 4
 - 5
 - Más: ()
4. ¿Qué nivel considera usted que puede manejar las actividades y recursos del EVA de la UEA? Siendo el 5 el más alto y 1 el más bajo.
 - 5
 - 4
 - 3
 - 2
 - 1
5. ¿Considera que las actividades y los recursos de los EVA de la UEA para el desarrollo de las clases virtuales son?:
 - Excelente
 - Bueno
 - Regular
 - Malo

Gracias por la valiosa información proporcionada


Anexo 3

FORMATO DE GUÍA DE OBSERVACIÓN

	<h1 style="margin: 0;">Universidad Tecnológica Israel</h1> <p style="margin: 0;">ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"</p> <p style="margin: 0;">MAESTRÍA EN EDUCACIÓN</p> <p style="margin: 0;">MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC</p> <p style="margin: 0;"><i>Resolución: RPC-SO-22-No.558-2021</i></p>																																																																																					
<p>Observación directa Instrumento: Guía de observación</p>																																																																																						
<p>Tema de investigación: "Estructura tecnopedagógica 3.0 en el EVA para el aprendizaje de la asignatura Cultura Turística"</p> <p>Aplicación: Universidad Estatal Amazónica</p> <p>Investigadora: Lineth del Rocío Fernández Sánchez Tutor: MSc. René Cortijo Jacomino</p>																																																																																						
<p>Indicaciones: la presente guía de observación se orienta a Identificar las características y realizar un análisis comparativo de varias plataformas <i>Learning Management System (LMS)</i> o Sistemas Gestores del Aprendizaje para recabar información del Proyecto de Investigación como Modalidad de Titulación.</p>																																																																																						
<p>Objetivo: Identificar las características y realizar un análisis comparativo de varios Sistemas Gestores del Aprendizaje (LMS).</p>																																																																																						
<p>1. Los LMS cuenta con recursos y actividades para aplicar en la Educación:</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;">Moodle</td> <td style="width: 50%;">Si ___ No ___</td> </tr> <tr> <td>Schoology</td> <td>Si ___ No ___</td> </tr> <tr> <td>Edmodo</td> <td>Si ___ No ___</td> </tr> <tr> <td>Google Classroom</td> <td>Si ___ No ___</td> </tr> <tr> <td>Microsoft Teams</td> <td>Si ___ No ___</td> </tr> </table>			Moodle	Si ___ No ___	Schoology	Si ___ No ___	Edmodo	Si ___ No ___	Google Classroom	Si ___ No ___	Microsoft Teams	Si ___ No ___																																																																										
Moodle	Si ___ No ___																																																																																					
Schoology	Si ___ No ___																																																																																					
Edmodo	Si ___ No ___																																																																																					
Google Classroom	Si ___ No ___																																																																																					
Microsoft Teams	Si ___ No ___																																																																																					
<p>2. Seleccione los recursos y actividades con los que cuentan los LMS.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 40%;">Descripción</th> <th style="width: 10%;">Moodle</th> <th style="width: 10%;">Schoology</th> <th style="width: 10%;">Edmodo</th> <th style="width: 10%;">Google Classroom</th> <th style="width: 10%;">Microsoft Teams</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Auto matriculación</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Libro de calificaciones</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Envío de tareas en línea</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Asignaciones en línea de actividades y roles</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Cuestionarios automatizados</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Aplicaciones para dispositivos móviles</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Herramientas colaborativas</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Articulación semántica</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Mensajes de retroalimentación y reforzamiento</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Personalizar estructura</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Actividad sincrónica</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Identifica la revisión de contenidos</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Evaluación por rúbrica</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>			Descripción	Moodle	Schoology	Edmodo	Google Classroom	Microsoft Teams	Auto matriculación						Libro de calificaciones						Envío de tareas en línea						Asignaciones en línea de actividades y roles						Cuestionarios automatizados						Aplicaciones para dispositivos móviles						Herramientas colaborativas						Articulación semántica						Mensajes de retroalimentación y reforzamiento						Personalizar estructura						Actividad sincrónica						Identifica la revisión de contenidos						Evaluación por rúbrica					
Descripción	Moodle	Schoology	Edmodo	Google Classroom	Microsoft Teams																																																																																	
Auto matriculación																																																																																						
Libro de calificaciones																																																																																						
Envío de tareas en línea																																																																																						
Asignaciones en línea de actividades y roles																																																																																						
Cuestionarios automatizados																																																																																						
Aplicaciones para dispositivos móviles																																																																																						
Herramientas colaborativas																																																																																						
Articulación semántica																																																																																						
Mensajes de retroalimentación y reforzamiento																																																																																						
Personalizar estructura																																																																																						
Actividad sincrónica																																																																																						
Identifica la revisión de contenidos																																																																																						
Evaluación por rúbrica																																																																																						
<p>3. Los LMS cuentan con las siguientes características:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 40%;">Descripción</th> <th style="width: 10%;">Moodle</th> <th style="width: 10%;">Schoology</th> <th style="width: 10%;">Edmodo</th> <th style="width: 10%;">Google Classroom</th> <th style="width: 10%;">Microsoft Teams</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Integración</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Seguimiento e informes</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Evaluación automatizada</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Contenido en la nube</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Gamificación</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Aula virtual</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>			Descripción	Moodle	Schoology	Edmodo	Google Classroom	Microsoft Teams	Integración						Seguimiento e informes						Evaluación automatizada						Contenido en la nube						Gamificación						Aula virtual																																															
Descripción	Moodle	Schoology	Edmodo	Google Classroom	Microsoft Teams																																																																																	
Integración																																																																																						
Seguimiento e informes																																																																																						
Evaluación automatizada																																																																																						
Contenido en la nube																																																																																						
Gamificación																																																																																						
Aula virtual																																																																																						




Anexo 4

Autorización uso Plataforma Moodle 4.0.1 de la UEA

	UEA UNIVERSIDAD ESTATAL AMAZÓNICA
Memorando Nro. UEA-REC-2022-1113-MEM Puyo, 07 de diciembre de 2022	
PARA:	Sra. Dra. Lineth Fernández Sánchez
ASUNTO:	Autorización para la realización de la investigación del Trabajo de Titulación: "Estructura tecnopedagógica 3.0 para el aprendizaje de la asignatura Cultura Turística" de la UEA.
De mi consideración:	
En atención al Oficio Nro. UEA-LFS-018-2022, suscrito por Usted en calidad de Docente de la UEA, mediante el cual expone y solicita lo siguiente:	
<i>"Reciba un cordial saludo y a la vez el deseo de éxitos en tan importantes funciones a usted encomendadas.</i>	
<i>Por medio del presente en mi calidad de Docente Titular Agregado 3 de la UEA, expongo lo siguiente:</i>	
<i>-Desde el mes de abril del 2021, de forma independiente, me encuentro cursando estudios de posgrado en la Maestría en Educación Mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC. modalidad En Línea, en la Universidad Tecnológica Israel, Quito-Ecuador.</i>	
<i>- Actualmente, he iniciado el desarrollo del Trabajo de Titulación, cuyo tema es: "Estructura tecnopedagógica 3.0 para el aprendizaje de la asignatura Cultura Turística".</i>	
<i>Con este antecedente, a usted señor Rector de la UEA, solicito de la manera más comedida, la autorización para:</i>	
<i>-Realizar la investigación del Trabajo de Titulación: "Estructura tecnopedagógica 3.0 para el aprendizaje de la asignatura Cultura Turística" en la Universidad Estatal Amazónica: y.</i>	
<i>-Crear a través de la Dirección de Gestión de Tecnologías de la Información y Comunicación de la UEA, un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) o Aula Virtual en las plataformas institucionales, con el objetivo de desarrollar mi propuesta de estructura tecnopedagógica 3.0 con fines investigativas".</i>	
En virtud de lo expuesto, este Rectorado autoriza la realización de la investigación del Trabajo de Titulación: "Estructura tecnopedagógica 3.0 para el aprendizaje de la asignatura Cultura Turística" en la Universidad Estatal Amazónica y se dispone a la Dirección de Gestión de Tecnologías de la Información y Comunicación la creación de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) o Aula Virtual en las plataformas institucionales.	
Particular que informo para los fines pertinentes.	
Con sentimientos de distinguida consideración.	
Atentamente,	
Dr. David Sancho Aguilera RECTOR	
Referencias: - UEA-SG-2022-7281-E	
Anexos: - cc y pv_2021-2_lineth (6)0747647001670259811.pdf - oficio_nro_ uea-lfs-018-2022-signed.pdf	
Copia: Sr. Mgs. Edwin Gustavo Fernández Sánchez Director de Gestión de Tecnologías de la Información y Comunicación	
ds	
www.uea.edu.ec Km. 2, 1/2 vía Puyo a Tena (Paso Lateral) #UEAesExcelencia	
032892-118 / 032892-188 032892-098 / 032896-188 032896-476	

Anexo 5

5.1 VALIDACIÓN DE ESPECIALISTAS

	Universidad Tecnológica Israel ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG" MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC <i>Resolución: RPC-SD-22-No.558-2022</i>																																																										
Validación de especialistas Instrumento para validación de la propuesta																																																											
Tema de investigación: "Estructura tecnopedagógica 3.0 en el EVA para el aprendizaje de la asignatura Cultura Turística"																																																											
Aplicación: Universidad Estatal Amazónica																																																											
Investigadora: Lineth del Rocío Fernández Sánchez																																																											
Tutor: MSc. René Cortijo Jacomino																																																											
Indicaciones: Estimado experto, se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital "Estructura tecnopedagógica 3.0 en el EVA para el aprendizaje de la asignatura Cultura Turística". Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.																																																											
Objetivo: Evaluar la calidad del siguiente contenido digital "Estructura tecnopedagógica 3.0 en el EVA para el aprendizaje de la asignatura Cultura Turística".																																																											
Datos informativos																																																											
Validado por: Dr. David Sancho Aguilera, PhD.																																																											
Título obtenido: Doctor en Medicina Veterinaria. Diploma Superior en Gestión Prospectiva de la Educación. Especialista en Diseño Curricular. Magister en Gestión de la Educación Mención Educación Superior. Máster en Ciencias y Tecnología de los Alimentos. Doctor en Ciencias de los Alimentos.																																																											
C.I.: 0501872212																																																											
E-mail: dsancho@uea.edu.ec																																																											
Institución de Trabajo: Universidad Estatal Amazónica																																																											
Cargo: Rector - Profesor e Investigador Titular Agregado 3																																																											
Años de experiencia en el área: 25 años																																																											
Instructivo:																																																											
<ul style="list-style-type: none">• Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.• Revisar, observar y analizar la propuesta de la plataforma virtual, blog o sitio web.• Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1.																																																											
Tema: "Estructura tecnopedagógica 3.0 en el EVA para el aprendizaje de la asignatura Cultura Turística"																																																											
<table border="1"><thead><tr><th>Indicadores</th><th>Muy adecuado</th><th>Bastante Adecuado</th><th>Adecuado</th><th>Poco adecuado</th><th>Inadecuado</th></tr></thead><tbody><tr><td>Pertinencia</td><td>5</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr><tr><td>Aplicabilidad</td><td>5</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr><tr><td>Factibilidad</td><td>5</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr><tr><td>Novedad</td><td>5</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr><tr><td>Fundamentación pedagógica</td><td>5</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr><tr><td>Fundamentación tecnológica</td><td>-</td><td>4</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr><tr><td>Indicaciones para su uso</td><td>-</td><td>4</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr><tr><td>TOTAL</td><td colspan="5" style="text-align: center;">33/35 puntos</td></tr></tbody></table>	Indicadores	Muy adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado	Pertinencia	5	-	-	-	-	Aplicabilidad	5	-	-	-	-	Factibilidad	5	-	-	-	-	Novedad	5	-	-	-	-	Fundamentación pedagógica	5	-	-	-	-	Fundamentación tecnológica	-	4	-	-	-	Indicaciones para su uso	-	4	-	-	-	TOTAL	33/35 puntos									
Indicadores	Muy adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado																																																						
Pertinencia	5	-	-	-	-																																																						
Aplicabilidad	5	-	-	-	-																																																						
Factibilidad	5	-	-	-	-																																																						
Novedad	5	-	-	-	-																																																						
Fundamentación pedagógica	5	-	-	-	-																																																						
Fundamentación tecnológica	-	4	-	-	-																																																						
Indicaciones para su uso	-	4	-	-	-																																																						
TOTAL	33/35 puntos																																																										
Observaciones: El trabajo desarrollado es muy innovador y responde a las tendencias de la educación superior del siglo XXI. La propuesta al ser aplicada contribuirá a estandarizar los EVA de la UEA y por ende que los portafolios docentes y estudiantiles cumplan con las exigencias requeridas en el Modelo Educativo de la UEA y los Resultados de Aprendizaje de la asignatura de Cultura Turística, como primera fase, pudiendo ser replicada a todas las asignaturas de la UEA.																																																											
Recomendaciones: se recomienda que la propuesta sea presentada a las autoridades de la UEA a fin de que sea considerada un aula modelo para el desarrollo de EVA efectivos por parte de los docentes, como espacios de interacción y desarrollo del PEA.																																																											
Lugar, fecha de validación: Puyo, 26 de febrero de 2023																																																											
																																																											
Firma del especialista Dr. David Sancho Aguilera, PhD.																																																											

5.2 VALIDACIÓN DE ESPECIALISTAS



Universidad Tecnológica Israel

ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Resolución: RPC-SO-22-No.558-2021



Validación de especialistas

Instrumento para validación de la propuesta

Tema de Investigación:

"Estructura tecnopedagógica 3.0 en el EVA para el aprendizaje de la asignatura Cultura Turística"

Aplicación: Universidad Estatal Amazónica

Investigadora: Lineth del Rocío Fernández Sánchez

Tutor: MSc. René Cortijo Jacomino

Indicaciones:

Estimado experto, se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital "Estructura tecnopedagógica 3.0 en el EVA para el aprendizaje de la asignatura Cultura Turística". Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Objetivo: Evaluar la calidad del siguiente contenido digital "Estructura tecnopedagógica 3.0 en el EVA para el aprendizaje de la asignatura Cultura Turística".

Datos informativos

Validado por: Ing. Edwin Gustavo Fernández Sánchez, Mg.

Título obtenido: Ingeniero de Sistemas e Informática. Maestría en Gestión de Sistemas de Información.

C.I.: 1600570574

E-mail: gfernandez@uea.edu.ec

Institución de Trabajo: Universidad Estatal Amazónica

Cargo: Analista de Tecnologías de la Información Junior - Director de Gestión de Tecnologías de la Información y Comunicación

Años de experiencia en el área: 10 años

Instructivo:

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta de la plataforma virtual, blog o sitio web.
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1.

Tema: "Estructura tecnopedagógica 3.0 en el EVA para el aprendizaje de la asignatura Cultura Turística"

Indicadores	Muy adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia	5	-	-	-	-
Aplicabilidad	5	-	-	-	-
Factibilidad	4	-	-	-	-
Novedad	5	-	-	-	-
Fundamentación pedagógica	5	-	-	-	-
Fundamentación tecnológica	5	-	-	-	-
Indicaciones para su uso	-	4	-	-	-
TOTAL	34/35 puntos				

Observaciones: La propuesta tecnopedagógica que recoge el trabajo es de mucho interés, puesto que promueve la interactividad en el entorno áulico, permitiendo que sea un espacio efectivo de enseñanza y aprendizaje, donde los estudiantes encuentren contenido y recursos pertinentes, así como ejecuten actividades de comprensión y construcción, sea de forma individual o colectiva. Además, el EVA se encuentra alojado en la plataforma Moodle 4.0.1 lo que facilita que los recursos y actividades tengan la aplicabilidad necesaria.

Recomendaciones: Recomiendo que la estructura tecnopedagógica 3.0 para el aprendizaje de la asignatura Cultura Turística sea implementada como apoyatura efectiva a las actividades académicas sincrónicas que se realizan dentro de la Universidad Estatal Amazónica.

Lugar, fecha de validación: Puyo, 27 de febrero de 2023






EDWIN GUSTAVO FERNANDEZ SANCHEZ




Firma del especialista

Ing. Edwin Gustavo Fernández Sánchez, Mg.

5.3 VALIDACIÓN DE ESPECIALISTAS

	<h2 style="margin: 0;">Universidad Tecnológica Israel</h2> <p style="margin: 0;">ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"</p> <p style="margin: 0;">MAESTRÍA EN EDUCACIÓN</p> <p style="margin: 0;">MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC</p> <p style="margin: 0; font-size: small;">Resolución: RPC-SO-22-No.558-2021</p>				
<p>Validación de especialistas Instrumento para validación de la propuesta</p>					
<p>Tema de investigación: "Estructura tecnopedagógica 3.0 en el EVA para el aprendizaje de la asignatura Cultura Turística"</p> <p>Aplicación: Universidad Estatal Amazónica</p> <p>Investigadora: Lineth del Rocío Fernández Sánchez Tutor: MSc. René Cortijo Jacomino</p>					
<p>Indicaciones: Estimado experto, se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital "Estructura tecnopedagógica 3.0 en el EVA para el aprendizaje de la asignatura Cultura Turística". Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.</p> <p>Objetivo: Evaluar la calidad del siguiente contenido digital "Estructura tecnopedagógica 3.0 en el EVA para el aprendizaje de la asignatura Cultura Turística".</p>					
<p>Datos informativos Validado por: Ing. Verónica de las Mercedes Villarreal Morales, Mg.</p>					
<p>Título obtenido: Ingeniera en Sistemas e Informática. Magíster en Gerencia Informática. Magíster en Tecnologías de la Información mención en Seguridad de Redes y Comunicaciones.</p>					
<p>C.I.: 1600537698</p>					
<p>E-mail: villarreal@uea.edu.ec</p>					
<p>Institución de Trabajo: Universidad Estatal Amazónica</p>					
<p>Cargo: Analista de Tecnologías de la Información Junior - Directora (S) de Planificación y Evaluación</p>					
<p>Años de experiencia en el área: 10 años</p>					
<p>Instructivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso. • Revisar, observar y analizar la propuesta de la plataforma virtual, blog o sitio web. • Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1. <p>Tema: "Estructura tecnopedagógica 3.0 en el EVA para el aprendizaje de la asignatura Cultura Turística"</p>					
Indicadores	Muy adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia	5	-	-	-	-
Aplicabilidad	5	-	-	-	-
Factibilidad	5	-	-	-	-
Novedad	5	-	-	-	-
Fundamentación pedagógica	5	-	-	-	-
Fundamentación tecnológica	5	-	-	-	-
Indicaciones para su uso	5	-	-	-	-
TOTAL	35/35 puntos				
<p>Observaciones: El Modelo Educativo de la UEA se enfoca a en los Resultados de Aprendizaje y por ende necesita transitar por varias actividades para el logro propuesto. En este sentido y en observancia de la propuesta realizada por la maestrante Lineth Fernández, considero que es adecuada, ya que contempla una Estructura Tecnopedagógica con apoyo de las herramientas 3.0 con una secuencia lógica de recursos y actividades que, a criterio de esta especialista, están establecidos correctamente.</p>					
<p>Recomendaciones: Implementarlo a fin de que sea parte esencial del Proceso de aprendizaje de la asignatura Cultura Turística en la UEA.</p>					
<p>Lugar, fecha de validación: Puyo, 27 de febrero de 2023</p>					
 <p style="font-size: x-small; margin: 0;">TU FUE VALIDADO POR: VERÓNICA DE LAS MERCEDES VILLARREAL MORALES</p>					
<p>Firma del especialista Ing. Verónica de las Mercedes Villarreal Morales, Mg.</p>					

5.4 VALIDACIÓN DE ESPECIALISTAS

	Universidad Tecnológica Israel ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG" MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC <i>Resolución: RPC-SO-22-No.558-2021</i>				
Validación de especialistas Instrumento para validación de la propuesta					
Tema de investigación: <i>"Estructura tecnopedagógica 3.0 en el EVA para el aprendizaje de la asignatura Cultura Turística"</i> Aplicación: Universidad Estatal Amazónica Investigadora: Lineth del Rocío Fernández Sánchez Tutor: MSc. René Cortijo Jacomino					
Indicaciones: Estimado experto, se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital "Estructura tecnopedagógica 3.0 en el EVA para el aprendizaje de la asignatura Cultura Turística". Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.					
Objetivo: Evaluar la calidad del siguiente contenido digital "Estructura tecnopedagógica 3.0 en el EVA para el aprendizaje de la asignatura Cultura Turística".					
Datos informativos Validado por: Ing. Mario Javier Barrera Castro, Mg.					
Título obtenido: Ingeniero en Turismo. Magíster en Turismo mención en Gestión del Turismo.					
C.I.: 1600384745					
E-mail: mbarrera@uea.edu.ec					
Institución de Trabajo: Universidad Estatal Amazónica					
Cargo: Docente ocasional UEA – Coordinador de la Carrera de Turismo de la UEA					
Años de experiencia en el área: 10 años					
Instructivo: <ul style="list-style-type: none"> • Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso. • Revisar, observar y analizar la propuesta de la plataforma virtual, blog o sitio web. • Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1. 					
Tema: "Estructura tecnopedagógica 3.0 en el EVA para el aprendizaje de la asignatura Cultura Turística"					
Indicadores	Muy adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia	5	-	-	-	-
Aplicabilidad	5	-	-	-	-
Factibilidad	5	-	-	-	-
Novedad	5	-	-	-	-
Fundamentación pedagógica	5	-	-	-	-
Fundamentación tecnológica	5	-	-	-	-
Indicaciones para su uso	5	-	-	-	-
TOTAL	35/35 puntos				
Observaciones: La asignatura de Cultura Turística, ya sea curricular o extracurricular, es de gran relevancia e impacto para los futuros profesionales en Turismo, puesto que es transversal porque es ahí donde se concibe la calidad y pertinencia del turismo de forma consciente y amigable con el medio ambiente y la cultura de la comunidad anfitriona. Además, esta permite crear una forma de comportamiento con hospitalidad a los visitantes, los cuales, motivados por diversas actividades o atractivos, dinamizan la economía y permiten un desarrollo sostenible.					
Recomendaciones: que se desarrolle las temáticas de forma curricular para los estudiantes que cursan el plan de estudios, pero también se apertura con un enfoque extracurricular para la población en general y de manera especial en las comunidades anfitrionas donde se desarrolla el turismo.					
Lugar, fecha de validación: Puyo, 07 de marzo de 2023					
					
Firma del especialista Ing. Mario Javier Barrera Castro, Mg.					