

**INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL ACERCA DE LAS HERRAMIENTAS Y
AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE PARA LA EDUCACIÓN EN
TURISMO**

DIANA CAROLINA QUINTERO HUERTAS

TRABAJO DE GRADO

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de educación física

Licenciatura en recreación y Turismo

Bogotá

2020

**INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL ACERCA DE LAS HERRAMIENTAS Y
AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE PARA LA EDUCACIÓN EN
TURISMO**

DIANA CAROLINA QUINTERO HUERTAS

**Trabajo de grado para optar por el título de:
Licenciada en Recreación y Turismo.**

DIRECTORA

LILIA CAÑÓN FLOREZ

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de educación física

Licenciatura en recreación y Turismo

Bogotá

2020

Nota de aceptación

DIRECTOR

JURADO

JURADO

Contenido

1. INTRODUCCIÓN.....	6
2. JUSTIFICACIÓN	8
3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
4. OBJETIVOS.....	14
4.1 OBJETIVO GENERAL.....	14
4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	14
5. ANTECEDENTES	15
6. MARCO TEÓRICO.....	20
6.1 Educación e Internet.....	21
6.2 Educación y turismo	23
6.3 Herramientas virtuales de aprendizaje.....	25
7. METODOLOGÍA	28
7.1 Ruta metodológica.....	28
7.2 Recolección de documentos	29
7.3 Clasificación de documentos	31
7.4 Sistematización de documentos	33
8. HALLAZGOS Y RESULTADOS	34
9. CONCLUSIONES	48
BILIOGRAFÍA.....	50
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	54

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Nombre de Revistas Consultadas</i>	30
Tabla 2. <i>Total de 21 Documentos de investigación</i>	31
Tabla 3 <i>Sistematización de Documentos</i>	33
Tabla 4. <i>Herramienta y Objetos Virtuales de Aprendizaje</i>	35
Tabla 5 <i>Rol del Docente</i>	37
Tabla 6 <i>Rol del Estudiante</i>	40
Tabla 7 <i>Rol de las Instituciones Académicas</i>	42
Tabla 8 <i>Educación para el Turismo</i>	44

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo tiene como objetivo realizar una investigación documental acerca de las herramientas y ambientes virtuales de aprendizaje para la educación en turismo, teniendo como base artículos recolectados en revistas científicas. Se toma como punto de partida, la discusión del artículo *El hipermercado cibernético: un nuevo fenómeno de turismo virtual*, dando paso a plantearse un ejercicio investigativo enfocado en las herramientas y ambientes virtuales para educar en turismo. Surge entonces, la necesidad de preguntarse cuál es la importancia que tienen las nuevas tecnologías al momento de pensar en una educación actual.

En el presente trabajo se entiende el turismo desde una perspectiva social, por ello es importante formar a los futuros profesionales desde este enfoque que posibilite el desarrollo de las personas y los entornos turísticos, educar en turismo y para el turismo debe tener un componente tecnológico grande. La virtualidad y la internet ha afectado de diferentes maneras la sociedad, el turismo ha tenido cambios significativos en cuanto a este tema, pensarse en un recorrido virtual para aprender de historia era algo inimaginable hace años, pero hoy en día este tipo de cosas son temas que tienen cada vez más relevancia.

Con el paso del tiempo la sociedad ha evolucionado a ritmos acelerados, esto permite que se generen avances tecnológicos y científicos que se han introducido poco a poco en la cotidianidad de las personas, por consiguientes, las personas en la sociedad actual son más tecnológicas, la manera en que aprenden está mediada por la tecnología y la Internet. En otra medida, los modelos educativos no avanzan de la misma manera, hoy en día en su gran mayoría se sigue educando bajo modelos tradiciones, lo cual una falencia en la educación.

De la internet surgen distintas herramientas que sirven como elementos para dinamizar una clase tradicional, pero las plataformas web van más allá y posibilitan la

educación a través de estas, siendo el punto central del aprendizaje, dejando de lado limitantes como el espacio – tiempo, en consecuencia, la formación logra ser más amplia y con mayor alcance.

2. JUSTIFICACIÓN

Institucionalmente hablando, la Facultad de Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional fue creada en el año de 1994 por medio del acuerdo 076 el cual busca la formación de docentes en diferentes áreas del saber entre estos lo pedagógico, lo humanístico y lo científico. De la facultad se desprenden tres pregrados: en primera instancia la Licenciatura en Educación Física, se enfoca en el estudio de la experiencia y la corporalidad, en segunda medida licenciatura en Deporte, estudia la realidad deportiva y los y sus dimensiones correspondientes, en tercer y último lugar está Licenciatura en Recreación, estudia las dinámicas sociales, el tiempo, el territorio, la experiencia y el ambiente, así mismo su relación entre ellos, sus dimensiones y alcances.

En el marco de formación, la licenciatura propende por cuatro categorías de análisis tales como: la experiencialidad, el ambiente, la territorialidad y la temporalidad, estos cuatro ejes se estudian desde varias áreas del conocimiento entre estas el turismo. Asimismo, el turismo juega un papel importante, siendo uno de sus componentes fundamentales, de ahí que a través de la pedagogía se estudie y se comprenda todo lo relacionado, desde los parámetros básicos, sus vertientes, las problemáticas existentes en torno a este y se plantean espacios de discusión en donde el estudiante tenga postura crítica y reflexiva con respecto a estos temas.

El turismo dentro del marco de formación de la carrera se entiende no solamente desde el carácter estricto de desplazarse de un lugar a otro y pernoctar, también se enfoca en comprender los lugares, los momentos, las culturas, las dinámicas sociales entre otros y generar a través del mismo apropiación y significación de espacios, visto desde diferentes aspectos como el patrimonio y la cultura. De igual manera, plantea la importancia de involucrar las tecnologías de la información y la comunicación, en la formación docente y en la producción de material documental, investigativo y didáctico que sirvan en beneficio de la

comunidad académica. De ahí que, existen espacios académicos con miras a la tecnología como herramienta mediadora en el aprendizaje de maneras no convencionales, como programas radiales, juegos virtuales, entre otros.

Se examina la Licenciatura en Recreación y los diferentes espacios académicos, dando inicio a plantearse un ejercicio de investigación en educación y turismo. Surge entonces, la propuesta de desarrollar una investigación documental que permita analizar la importancia de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) específicamente las herramientas y ambientes virtuales de aprendizaje (AVA), para la educación en turismo.

El presente trabajo de grado encaja dentro de los lineamientos de la Licenciatura retomando aspectos como la temporalidad, la educación y el turismo, se plantea una investigación documental en las posibles relaciones existentes entre la importancia en educar a través de las herramientas virtuales y los AVA. Realizar investigaciones documentales en la formación del Licenciado en Recreación, permite a los estudiantes adquirir habilidades que le serán provechosas a la hora de desempeñarse como profesional en el área, de igual manera los sujetos serán capaces de realizar investigaciones futuras que permitan enriquecer la comunidad académica y fortalecer el material documental para que sirva como base teórica para futuras investigaciones.

De lo anterior, se puede indicar que a la licenciatura en recreación le interesa crear investigaciones enfocadas en los ejes transversales de formación, para el presente caso las nuevas tecnologías. De acuerdo esto y con base en el debate del artículo *El hipermercado cibernético: un nuevo fenómeno de turismo virtual*, se pone a discusión la virtualidad y la Internet, sus principales componentes y cómo ha modificado aspectos de la cotidianidad. Surge una nueva visión de entender el turismo distinto a lo conocido, se comienza a entender nuevas estrategias para aprender y educar en pro del turismo, a analizar la sociedad como

cambiante, ver los avances tecnológicos desde otras posturas entendiendo que modifican los estilos de vida de manera directa o indirecta.

La educación ha estado enmarcada en modelos educativos tradicionales, docentes y estudiantes tienen una relación unidireccional, donde el conocimiento proviene del maestro y se convierte en un transmisor de conocimientos. Al popularizarse la Internet y a tomar auge, surge la web 2.0 como una manera más efectiva de comunicación, esta ha provocado una serie de cambios a nivel social, y la tecnología comienza a formar parte de la cotidianidad. En consecuencia, la información fluye de más rápida y el docente y los libros dejan de ser las únicas fuentes de información para los estudiantes.

Estos avances tecnológicos han afectado a diferentes campos del saber, por ello la educación no está exenta de estos cambios, todo es menos complejo a la hora de investigar, acceder a documentos, trabajos o cualquier información necesitada, se realiza en cuestión de minutos. Esto ha permitido, que investigar y aprender se haga de manera más rápida y en muchos casos dinámica, debido a la red global que posibilita diferentes herramientas y plataformas dinámicas en donde elementos tales como vídeos, juegos virtuales, trivias entre otros, hacen del aprendizaje algo diferente y más disfrutable.

Surge entonces, la necesidad de enfocar la educación en modelos educativos menos ortodoxos donde las tecnologías de la información tengan un papel más relevante a la hora de educar y enfocarlos campos del saber específicos, como en el presente caso, la educación en turismo y para el turismo. Hace relevante el hecho de generar investigaciones y proyectos enfocados en educar a través de las tecnologías, pues los avances tecnológicos como se conocieron hace diez años no son los mismos de hoy, y los actuales no serán iguales a los que surgirán en 5 o 10 años.

Así como está estipulado en el documento maestro de la Licenciatura en Recreación, la pedagogía y didáctica son elementos fundamentales a la hora de entender la recreación y el turismo, así mismo las tecnologías informáticas tienen gran relevancia, se plantea que deben ser incorporadas no solo a través de plataformas que propicien el conocimiento dentro de la licenciatura sino también por medio de la investigación y producción de documentos en el tema. Por tal razón, investigar y analizar los AVA cobra un sentido importante, puesto que encaja dentro de los parámetros ya mencionados debido a que no solo cuenta con estos elementos, sino que también los combina en pro de la educación y para el caso puntual la educación en turismo.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La Internet ha revolucionado la forma de percibir el entorno, modificó de manera significativa las relaciones humanas en sus diferentes facetas, como lo plantea Palacios (2010) “La ciudad física, en la actualidad, comienza a ceder su lugar a una ciudad virtual, sin ubicación geográfica, que está en todas partes y a la vez en ninguna.” (p.1). Esta virtualidad propicia que la Internet las TIC y los AVA tenga cada vez más relevancia en la cotidianidad, y la educación no está exenta de estas herramientas, cada vez es más común utilizar

La sociedad es cambiante al igual que la educación, permite a las personas aprender de distintas maneras sin importar su edad, pero el sistema educativo no se ha modificado a la misma velocidad que avanza la tecnología. El modelo educativo actual fue desarrollado hace más de 100 años en la era industrial para formar personas que trabajarán en fábricas, Serna (2015), generando un sistema desactualizado, porque los estudiantes hoy en día les apuntan a otros objetivos.

Las personas ya no utilizan las mismas herramientas para investigar y aprender, por esta razón la Internet toma cada vez más auge, generando plataformas enfocadas al aprendizaje donde la educación no es unidireccional y es más dinámica, de ahí surgen todas las herramientas tecnológicas, los AVA, plataformas dinámicas y virtuales a las que se puede acceder de manera fácil sin importar la ubicación.

De acuerdo con lo anterior, se tiene como base una sociedad cada vez más tecnológica, se comienza a notar la importancia de incluir en la educación elementos que permitan formar de manera más provechosa en un ámbito de educación superior; pues actualmente, aunque sí se utiliza la tecnología para educar, en el caso de educar en turismo no es un componente que tenga mucha acogida, se entiende que el turismo va enfocado a lo presencial.

El presente trabajo plantea cómo a través de la internet se puede educar de diversas maneras y específicamente los AVA, pues se convierten en herramientas de suma importancia a la hora de empezar a pensar en una educación en turismo apoyada en las tecnologías de la información. Por esto, surge la necesidad de preguntarse ¿cuál es la incidencia las tecnologías de la información y la comunicación específicamente los ambientes virtuales de aprendizaje para la educación en turismo?

4. OBJETIVOS

4.1 OBJETIVO GENERAL

Elaborar un rastreo documental en relación con la educación, las tecnologías de la información y la comunicación específicamente los ambientes virtuales de aprendizaje para la educación en turismo, en artículos de revistas científicas durante los años 2006 – 2019.

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Establecer los artículos comprendidos entre los años 2006 – 2019 relacionados con la educación y las tecnologías de la información y la comunicación.
- Interpretar la documentación recolectada partiendo las categorías generadas al momento de realizar la lectura y realizar los pertinentes hallazgos.

5. ANTECEDENTES

Para el presente trabajo se relacionan trabajos de pregrado y posgrado en investigación documental e investigaciones realizadas pertinentes a los objetivos planteados, dando inicio a la consulta realizada en el repositorio de la Universidad Pedagógica Nacional. En primera instancia se indagan investigaciones en pregrado y posteriormente en posgrados, encontrándose documentos en las facultades de: Educación Física, Facultad de Educación y Facultad de Ciencia y Tecnología entre los años 2015-2019.

Se procede a realizar la clasificación de la documentación recolectada enmarcando la investigación en tres ejes: pedagogía, investigación y tecnologías de la información y la comunicación.

El primer trabajo corresponde a Angarita en el año 2015 titulado *Rol del docente en la educación virtual*, tiene como objetivo dar una aproximación al papel que cumple el docente en la educación a distancia o virtual, realizando una investigación documental dando cuenta de los diferentes aspectos que conlleva educar a través de esta modalidad. Plantea una distinción conceptual al hablar de docente, tutor, orientador y asesor. Este trabajo realizado por Angarita permite tener claridad en conceptos que se plantean para la presente investigación, así mismo permite tener aproximaciones conceptuales para realizar el análisis documental pertinente a los objetivos planteados.

El segundo trabajo es presentado por Gil y Rojas en el año 2016 quien realizó *Una aproximación al campo conceptual de la pedagogía desde la revista pedagogía y saberes de la Universidad Pedagógica Nacional en el período 2001-2003*, tiene como objetivo la realización de un análisis a través de la metodología documental que permita estructurar el concepto de pedagogía basado en veintitrés publicaciones de la revista Pedagogía y Saberes entre el año 2001 a 2013, se muestran concepciones teóricas de diferentes autores que en

donde surgen ocho categorías de análisis que posibilitan teorizar el concepto de pedagogía desde diferentes posturas.

Las categorías de análisis que plantean Gil y Rojas, aportan una aproximación teórica de conceptos relacionados con la presente investigación tales como educación, escuela, docente y didáctica, generando una base conceptual para realizar las investigaciones pertinentes para el presente trabajo.

El tercer trabajo fue escrito por Martínez en el año 2016 y lleva por nombre *Un acercamiento a la comprensión del uso de TIC en la educación básica y media en Colombia*, tiene como enfoque la metodología documental y su objetivo es realizar un rastreo de las TIC en la educación en Colombia, partiendo desde el marco legal, evidenciando cómo ha sido la incorporación de las tecnologías a través de los años, analizando la formación docente, los métodos de evaluación, el crecimiento en cuanto a infraestructura e igualmente algunas iniciativas por parte del Estado que buscan incentivar el uso de nuevas tecnologías en la escuela.

Este documento aporta a la presente investigación una aproximación teórica sobre las TIC y su incidencia en la educación, teniendo como referencia el marco legal y dando un contexto general de los avances que ha tenido la educación en Colombia con relación a las TIC. Generando un bosquejo de información que sirve como base para estructurar la presente investigación.

El cuarto trabajo es realizado por Gamboa en el año 2016 titulado *Análisis documental de la importancia de la gestión del conocimiento para la cultura de la investigación en las instituciones educativas*, tiene como objetivo plantear la importancia de investigar y más allá de la educación superior, planteando la escuela como un escenario

idóneo para generar cultura investigativa, partiendo desde un enfoque humanista, afirmado que la cultura investigativa se debe introducir no solamente desde la educación superior.

La lectura de este trabajo, permitió entender más a fondo la importancia de la investigación no solamente para producir trabajos de grado, también la importancia de introducir las prácticas y dinámicas investigativas desde la escuela y desde los primeros semestres de la educación superior.

El quinto trabajo corresponde a Idárraga en el año 2016 llamado *Estado del arte sobre aplicaciones web y móviles para la enseñanza de la historia del arte en Colombia*, tiene como objetivo realizar un estado del arte de las aplicaciones móviles en la educación, evidenciado la falencia que hay a la hora de educar en arte colombiano a través de dispositivos móviles, la investigación muestra que la producción de aplicaciones correspondiente al arte colombiano es mucho menor que en otros campos. Este trabajo se toma a consideración debido a que se evidencia la importancia de generar investigaciones documentales que planteen enfocar las TIC a diferentes campos del saber, de igual manera permite tener una base teórica acerca de los aplicativos webs y su incidencia en la educación.

El sexto trabajo es presentado por Parra en el año 2016 titulado *Posibilidades pedagógicas de las redes sociales virtuales en los procesos cognitivos – estudio de caso*, tiene como objetivo identificar cual es el papel de las redes sociales virtuales en el proceso cognitivo de los estudiantes, la relación existente y los posibles aprendizajes, a través de un estudio de caso en el colegio Rafael Uribe Uribe mediante una investigación descriptiva, el cual realiza a través de observación, encuestas y revisión teórica para medir la relación de los estudiantes y docentes con las redes sociales. Concluyendo que existe una percepción favorable de la comunidad educativa con respecto a la utilización es estos ambientes para utilizarlos al momento de enseñar.

La anterior investigación cobra relevancia en el presente trabajo pues da una evidencia de las falencias que tienen tanto los estudiantes como los docentes a la hora de utilizar herramientas virtuales a la hora de educar, también se concluye que a pesar de tener falencias existentes se perciben de manera favorable para que sean incorporadas en las aulas de clase.

El séptimo trabajo es presentado por Gómez en el año 2017 lleva por nombre *Usme interactivo website*, tiene como objetivo la realización de un sitio web enfocado al turismo responsable, promoviendo la conservación del ambiente en la localidad de Usme, iniciando de un diagnóstico que permitió dar cuenta de las problemáticas existentes y así generar la plataforma web utilizando redes de comunicación como Facebook, LinkedIn y Google +. El documento realizado por Gómez, es significativo en la presente investigación, planteando el uso de las herramientas web para el turismo, siendo un trabajo realizado desde la Licenciatura en Recreación toma gran relevancia pues evidencia la importancia de generar investigaciones enfocadas a las nuevas tecnologías.

El octavo trabajo corresponde a Julio en el año 2017 titulado *La relación pedagógica en los ambientes virtuales de aprendizaje. Emergencias y tensiones en sus elementos constituyentes*, tiene como objetivo analizar la relación pedagógica que existe entre estudiante y docente en las aulas virtuales, planteando que no son una simulación de una clase tradicional, deben entenderse como un espacio de construcción social y pedagógica.

Este trabajo aporta una mirada distinta a los AVA, entendiendo que las herramientas tecnológicas por sí solas no logran generar un aprendizaje en el estudiante, plantea la existencia una relación pedagógica, estos ambientes deben estar mediados por un docente, de tal manera estos ambientes facilitan el flujo de información pero no son un reemplazo a los seres humanos.

El noveno trabajo es presentado por Beltrán y Piñeros en el año 2018 lleva por nombre *Tecnologías de la información y comunicación, oportunidad en la educación física*, surge como parte del semillero de investigación Moveo de la Facultad de Educación Física, planteando la implementación del videojuego osu! para analizar la adaptabilidad de los participantes al entorno osu!, realizan una fase de investigación previa, un diseño correspondiente a la investigación y la implementación con diferentes grupos de 4 personas. Concluyendo que se pueden generar propuestas educativas que relacionen las TIC y la Educación Física.

Este trabajo evidencia la importancia de realizar investigaciones en temas actuales como la tecnología e implementarlos en espacios donde la corporalidad tiene mayor relevancia, a su vez denota la adaptabilidad y beneficio que tienen estas tecnologías a la hora de educar.

El décimo trabajo corresponde a Rodríguez en año 2019 titulado *Ambientes Virtuales de Aprendizaje: una herramienta para el desarrollo de los procesos cognitivos básicos en la educación media*, estructurado a manera de artículo, se analizan 21 documentos referentes a los AVA comprendidos entre los años 2010 a 2018 realizando una ruta de investigación, que evidenciar cuál es la incidencia que tienen los AVA al momento de educar, planteando que potencian procesos cognitivos como la memoria, la atención y la percepción. Este trabajo toma relevancia en la presente investigación pues plantea una concepción general de la importancia que tienen los AVA a la hora de educar, se toma como punto de partida para investigar en este tema.

6. MARCO TEÓRICO

Históricamente, la sociedad está enmarcada en tres momentos económicos y sociales importantes que han permitido llegar al desarrollo actual, como lo señala González (2008) primero, la época donde la agricultura era la base de la economía; surge entonces, la época de la revolución industrial, en este lapso de tiempo la maquinaria se enfocó en realizar las labores manuales de manera más eficaz; por último, la era de la información en donde los avances tecnológicos permitieron una masificación de esta misma.

Antes de entrar en la era de la información actual, la tecnología estaba enfocada en las maquinarias y su tecnificación, la información era dirigida a la implementación de estas, pero con el paso del tiempo este enfoque de la tecnología cambió y se comenzó a implementar de manera inversa, así como lo plantea Blanco (2007), “Son tecnologías para actuar sobre la información y no al contrario, como pasó con las anteriores, en las que la información se aplicaba a la creación de máquinas” (p,2). Se comenzaron a difundir avances e implementar cambios y estos permitieron que se incorporara de manera gradual la tecnología y simultáneamente se empezara a masificar su uso, avanzando de manera exponencial e incorporándose de la misma manera.

El acceso a la información se ha vuelto mucho más globalizado, da como resultado una sociedad más informática con acceso al conocimiento en cuestión de minutos tan solo ingresando a la red global. El implemento y mejoras en la tecnología enfocada a la información, generó que la Internet abarcara diferentes campos, entre estos la educación.

6.1 Educación e Internet

Educar va más allá del simple hecho de transmitir información, cuando se habla de educación se entiende como un proceso cultural innato del ser humano en donde no se limita a la transmisión de conocimientos y costumbres, se enfoca en el desarrollo de la mente, se generan diferentes factores que permiten propiciar espacios de formación para el ser humano, como lo plantea León (2007) “Educar es formar sujetos y no objetos, tiene el propósito de completar la condición humana del hombre, no tal y como la naturaleza la ha iniciado, la ha dado a luz; sino como la cultura desea que sea.” (p.4) esto demuestra que la educación moldea a las personas basado en contextos sociales, si la sociedad cambia, la educación también debería hacerlo, formar a las personas debería estar paralelo a los avances que surgen.

La educación y los procesos educativos no avanzan de manera tan exponencial como otros campos del saber, pues actualmente maneja los mismos modelos y está enfrascada en el mismo sistema planteado en el siglo XVIII donde la era industrial buscaba educar en competencias para el trabajo. Estos parámetros no deberían seguirse aplicando pues la sociedad evoluciona, y con ella todo a su alrededor, Serna (2015). No obstante, no pasa lo mismo con los estudiantes, debido a los constantes cambios la manera en que perciben el entorno y aprenden se ha modificado.

Al estar inmersos en una sociedad tecnológica, la construcción mental de las personas varía condicionada por su entorno y por la manera en que aprenden, León 2007) afirma, “La educación transforma y potencia al hombre natural para hacer emerger un hombre distinto.” (p.6), los seres cambian a través de la educación, al ser sujetos condicionados con las nuevas tecnologías su manera de educarse se transforma.

Adicionalmente, existe una difusión de la información y el conocimiento a través de plataformas digitales que ha permitido a las personas tener acceso a ella casi sin limitantes, solo basta con poseer una conexión a internet y un dispositivo para consultar. Así pues, los niños de las generaciones presentes son cada vez más digitales y por tal motivo sus experiencias son mediadas por dispositivos electrónicos, Serna (2015) esto evidencia una manera de entender el mundo y de interpretar las cosas de forma diferente.

El modelo educativo tradicional sigue manejando estándares que no van acorde a la época, la escolarización no es la única manera de aprendizaje. Anteriormente, acceder a la educación se hacía a través de la escuela, pero hoy en día existen diferentes medios y modelos de educación que permiten a las personas aprender de diferentes formas sin la necesidad de la presencialidad o la regularidad que exige la educación tradicional.

Para el caso de Colombia, la educación está enmarcada en su gran mayoría en un modelo pedagógico tradicional donde al estudiante se le enseña desde lo básico como aprender el alfabeto, hasta elementos más complejos como ecuaciones matemáticas, el maestro se convierte en un emisor y transmisor de conocimiento y el estudiante adopta un rol de receptor de información, todo esto debido a que el profesor está enmarcado un modelo ortodoxo, así como lo plantea González (2008) los docentes educan por medio de la transmisión de conocimientos establecidos en un libro. Esto no permite ni potenciar las habilidades de los estudiantes, ni tener una autonomía de clase por parte del docente.

Bajo este modelo tradicional, las clases son impartidas en su gran mayoría en el aula y se limitan a que el estudiante memorice información, como lo menciona Serna (2015), los estudiantes están muy limitados y deben apegarse a lo que el profesor establece de lo contrario no encajaría en los márgenes establecidos, haciendo que el aprendizaje se convierta en poco provechoso y en algunos casos tedioso para los estudiantes. Por ello, toma gran valor

buscar nuevas estrategias de enseñanza que vayan acorde a los avances que van ocurriendo en la sociedad.

Los cambios que se han venido generado han influido en las personas, actividades cotidianas están mediadas por la Internet, anteriormente la forma más rápida de consultar algo era a través de libros y fuentes físicas, pero con los constantes cambios tecnológicos el acceso a la información se vuelve cada día más práctico y rápido, ahora solo basta con tomar el móvil para investigar cualquier cosa que se desee.

Esta facilidad de acceso a la información ha desencadenado un cambio drástico en la formación humana, Sierra (2015) lo platea de la siguiente manera:

Las personas de hoy aprenden con la ayuda de las nuevas tecnologías, los niños participan en juegos de video complejos, los trabajadores interactúan con simulaciones de situaciones difíciles, los estudiantes toman cursos en línea y los adultos consultan masivamente la web. (p.105).

Lo anterior demuestra, como la tecnología y la internet se han involucrado de manera regular en actividades cotidianas permitiendo optimizarlas, afectando a la educación de manera positiva, pues se ha dinamizado la forma de acceso a la información, fomentado el uso de estas herramientas para educarse.

6.2 Educación y turismo

Al hablar de turismo se puede entender desde diferentes posturas, pero dada la particularidad del mismo y sus diferentes enfoques, para el presente caso se va a abordar desde una perspectiva con tendencia al eje social. Para ello se toma a consideración a Rodríguez y Díaz (2014) que definen el turismo como un fenómeno social que abarca las

diferentes dimensiones culturales del ser humano. Esto plantea una mirada distinta del turismo convencional y globalizado en donde la actividad principal es la oferta y demanda de productos al servicio de los turistas.

De igual manera, Colom Cañellas y Brown González (1993) definen el turismo como un fenómeno sociocultural de gran importancia en el siglo XX permitiendo que distintas áreas del conocimiento dirijan sus investigaciones hacia este campo del saber. Este auge que tiene el turismo en las diferentes dimensiones del ser humano ha permitido que se generen procesos de investigación y formación en sus diferentes enfoques y categorías, desencadenando que cada día se aumente la afluencia de personas interesadas en aprender e investigar todas las dimensiones del turismo.

El hecho que el turismo sea considerado un fenómeno social hace que tenga una estrecha relación con la educación pues, hace parte de la sociedad. A medida que se expande el turismo, se aumentan los estudios en el mismo, permitiendo que exista una relación muy estrecha entre ellos, siguiendo con Colom Cañellas y Brown González (1993) plantean dos posturas de la educación en turismo, la primera desde un sentido con tendencia económica en donde surgen congresos encuentros y conferencias enfocadas a la tecnificación del turismo; y la segunda, aborda el turismo desde la perspectiva pedagógica a un nivel profesional; en ambos casos la educación cumple un papel fundamental, lo que varía es el enfoque que se da.

Hablar de la relación educación-turismo implica hablar de la formación en educación superior, partiendo desde los profesionales promotores del turismo y los futuros educadores en turismo. Par esto se necesita un profesional capacitado que permita gestionar el turismo desde diferentes áreas, pero principalmente desde el desarrollo humano, Gerlero (2005), esto permite un mejor manejo e implementación del turismo desde una perspectiva social.

Partiendo desde el perfil del Licenciado en Recreación y Turismo, los profesionales deben ser actores sociales que tengan en cuenta las dimensiones del ser humano y de su entorno para promover procesos recreativos y turísticos, teniendo como fundamento la territorialidad, el ambiente, la experiencialidad y la temporalidad, Rodríguez y Díaz (2014). Educar bajo esta postura permite que los profesionales en turismo logren potenciar espacios y comunidades turísticas.

Pensarse en una educación turística virtual puede ser un tema complejo, pues el turismo tiene como fundamento el componente del desplazamiento. No obstante, con el surgimiento de las nuevas tecnologías se plantea una mirada distinta de entender el turismo, en la gran mayoría se generan estrategias virtuales para promocionar el turismo, pero existe perspectiva de la relación turismo y virtualidad, actualmente se está impulsando al aprendizaje a través de un turismo virtualizado, un ejemplo claro son los recorridos se plantea el museo de Louvre, esto demuestra que el turismo puede ir más allá de lo convencional y que mediado por las tecnologías se puede generar ambientes que permitan propiciar el aprendizaje.

6.3 Herramientas virtuales de aprendizaje

Inicialmente la Internet estaba constituida en un tipo básico de comunicación llamado la web 1.0, este modelo no permitía interacción alguna y se limitaba a la transmisión de texto, luego surge el lenguaje marcado de hipertexto (HTML por sus siglas en inglés) forjando las bases de la web 2.0. Esta web revolucionó las comunicaciones y la Internet, el Ministerio colombiano de las TIC (2010) afirma que la web 2.0 "es una página que permite que sus usuarios interactúen entre sí, que aporten contenido y que compartan activamente el conocimiento." De aquí se desprenden lo que se conoce como herramientas virtuales, son

elementos que se utilizan como un apoyo a momento de utilizar la Internet. un ejemplo claro son los motores de búsqueda como Google.

Dentro de la web 2.0 más conocidas y utilizadas se encuentran páginas como Facebook, YouTube o los blogs, sin embargo, estas webs no se limitan a las redes sociales, existen muchas páginas diseñadas como herramientas para generar contenido interactivo y provechoso con fines de entretenimiento o educativos, tal es el caso de páginas como Powtoon y Educaplay.

De la web 2.0 se nacen los objetos virtuales de aprendizaje (OVA'S), son estructuras mixtas, es decir utilizan la Internet y elementos tecnológicos como softwares que buscan captar la atención de las personas para utilizarlas con un fin educativo, Tovar (2013). Un ejemplo claro de los OVA'S son los videos y/o videojuegos online diseñados para la enseñanza de un saber específico como las matemáticas. A pesar de estar constituidas por la combinación de software e Internet, son de fácil acceso pues a través de la red global existen diferentes páginas web que permiten diseñar estos objetos sin tener un conocimiento amplio de temas informáticos.

Dentro de la internet y la web 2.0 se establecen los AVA. Son ambientes centrados en el estudiante, enfocados principalmente al aprendizaje y no a la enseñanza, por tal motivo el perfil del estudiante y el maestro cambia, el docente se convierte en un facilitador de experiencias para el educando, Roldán (2006). Adicionalmente, estos ambientes tienen la ventaja de no estar delimitados por un espacio-tiempo, son plataformas disponibles los 7 días de la semana las 24 horas del día, lo cual hace que sea más accesible a las personas.

Esta practicidad proporciona una fácil comunicación entre estudiantes-docente que se da en primer lugar a través de los AVA y en segunda medida, pero no menos importante por medio de otros canales virtuales como los correos electrónicos.

En conclusión, los AVA tienen como objetivo educar a través de la Internet, dejan de lado la presencialidad y ciertos horarios, están disponibles las 24 horas del día, los 7 días de la semana, lo cual hace que se pueda acceder con el simple hecho de tener un dispositivo e Internet. Estas plataformas tienen como aliado no solo el tiempo y la facilidad de acceso, sino también que la comunicación sea bilateral, pues a diferencia de otras plataformas los AVA cuentan con un emisor de información, llámese profesor o tutor que está disponible para atender las necesidades del estudiante, cosa que no pasa con otras herramientas virtuales.

7. METODOLOGÍA

El presente trabajo está enmarcado dentro de la investigación cualitativa con metodología documental, que permite la recolección de información para tener bases teóricas y así llevar a cabo una investigación sobre un tema en específico. Vélez Restrepo y Galeano Marín (2002) la definen como “Un estado del arte es una investigación documental a partir de la cual se recupera y trasciende reflexivamente el conocimiento acumulado sobre determinado objeto de estudio.”

La investigación documental bajo un modelo cualitativo, tiene como objetivo analizar las posturas enfocadas a la realidad de las personas, según Vélez Restrepo y Galeano Marín (2002):

La investigación cualitativa busca la comprensión de los motivos y creencias que están detrás de las acciones de la gente; por tanto, privilegia las técnicas de recolección de información que favorecen la relación intersubjetiva, la mirada desde el interior de los actores sociales que viven y producen la realidad sociocultural.

Construir la presente investigación bajo esta postura metodológica permite ver más allá de los lineamientos planteados en los artículos investigados, para generar un análisis que permita entender las dimensiones de los AVA al momento de educar en y para el turismo, que den como resultado los hallazgos pertinentes basado en las categorías y/o perspectivas encontradas en el análisis realizado previamente.

7.1 Ruta metodológica

Para realizar y plantear la ruta metodológica se toma a consideración los lineamientos planteados por Vélez Restrepo y Galeano (2002) por consiguiente, se plantean 4 fases:

Fase de recolección: Se genera el diseño para la investigación, se plantean los criterios bajo los cuales se rastreará la documentación que posteriormente se analizará.

Fase de clasificación: Se realiza el rastreo de documentos bajo los parámetros delimitados en la anterior fase, de igual manera se plantea una primera categorización de los documentos recolectados.

Fase de sistematización: Se clasifica el material documental y se plantean las categorías de análisis que son base para la siguiente fase.

Fase de análisis: se hace un balance de los documentos recolectados en donde se analizan los enfoques, perspectivas y tendencias de la documentación.

7.2 Recolección de documentos

Al dar inicio al rastreo de información se realiza una investigación preliminar del cual surgen tres parámetros de consulta y recolección: en primera instancia se delimitó investigar solamente artículos de revistas científicas, como segundo parámetro se consultaron los documentos bajo las temáticas expuestas en el marco teórico tales como educación, turismo y TIC enfocadas a los AVA, por último, se eligieron documentos publicados entre los años 2006 a 2019, esto es debido a la cantidad de producción literaria sobre el tema, pues si bien hay muchos artículos sobre la internet, AVA, educación y turismo, son pocos los pertinentes y relevantes para el presente trabajo.

La investigación del material documental se realizó a través de plataformas académicas digitales, para ello se eligieron el repositorio de la Universidad Pedagógica Nacional, el sistema de información Redalyc y la biblioteca electrónica Scielo, se eligieron

estas tres plataformas porque contienen gran cantidad de artículos académicos y de igual manera son de fácil y libre acceso.

En primer lugar, se consultó el repositorio de la Universidad Pedagógica Nacional, debido a que es el espacio donde se encuentran los documentos realizados por la comunidad académica perteneciente a la universidad, de igual manera se encuentran documentos realizados en otras universidades y revistas que no provienen de la universidad.

Posteriormente se indagó el sistema de información científica Redalyc debido a que es una plataforma donde están consignados artículos pertenecientes a revistas de América Latina y el Caribe, de fácil acceso y de fuentes confiables constituyéndola como una plataforma de investigación amplia y reconocida. En tercera y última instancia se consultó la biblioteca electrónica Scielo, al igual que la plataforma Redalyc, es de acceso libre y en ella se encuentran documentos de América Latina, Brasil, Centro América entre otros.

Luego de indagar y realizar la depuraron de los artículos pertinentes para la investigación se dio como resultado un total de veintiún documentos recuperados. A continuación, se referencian las revistas científicas encontradas de acuerdo a los parámetros mencionados y el número de documentos.

Tabla 1.
Nombre de Revistas Consultadas

NOMBRE DE LA REVISTA	EJE TEMÁTICO	NUMERO DE DOCUMENTOS
Aletheia. Revista de Desarrollo Humano, Educativo y Social Contemporáneo	Educación, tecnologías de la información.	1
Revista Ánfora.	Educación, tecnologías de la información.	1
CPU-e, Revista de Investigación Educativa.	Educación, tecnologías de la información.	1
Revista Cuadernos Latinoamericanos de administración.	Educación, turismo, tecnologías de la información.	1

ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes.	Educación, tecnologías de la información.	1
Revista cubana de informática médica.	Educación tecnologías de la información.	1
Revista Innovación educativa.	Educación, tecnologías de la información.	1
Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía.	Educación, tecnologías de la información.	1
Revista Itinerario Educativo.	Educación, tecnologías de la información.	1
Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa.	Educación, tecnologías de la información.	1
Revista Mexicana de Investigación Educativa.	Educación, tecnologías de la información.	1
Revista Nodos y Nudos.	Educación, tecnologías de la información.	1
PASOS, Revista de turismo y patrimonio cultural.	Educación, turismo.	1
Revista Tecné, Esistema y Didaxis; TED.	Educación, tecnologías de la información.	1
Revista de universidad y sociedad del conocimiento.	Educación, tecnologías de la información	1
Revista UIS Ingenierías.	Educación, tecnologías de la información.	1
Revista Virtual Universidad Católica del Norte.	Educación, tecnologías de la información.	4
Revista Turismo y Sociedad.	Turismo.	1

Nota. Fuente: Elaboración propia.(2020)

7.3 Clasificación de documentos

Luego de la investigación y depuración de los documentos, se obtiene como resultado un total de veintiún documentos seleccionados que pretenden ser analizados posteriormente; a continuación, se clasifican y referencian los documentos por título, autor y año:

Tabla 2.

Total de 21 Documentos de investigación

	TÍTULO	AUTOR(ES)	AÑO
1	Ambientes virtuales de aprendizaje (AVAS): ¿Cómo quieren aprender los estudiantes?	Nelson Darío Roldan López.	2006
2	Investigación de las TIC en la educación	María del Pilar Vidal Puga.	2006

3	Educando para el Turismo: Universidad Externado y su Facultad.	María Liliana Becerra Rodríguez, Yury Andrea Becerra Home.	2008
4	TIC y la transformación de la práctica educativa en el contexto de las sociedades del conocimiento.	Julio César González Mariño.	2008
5	Las TIC en la docencia Universitaria.	Silvana Paz Ramírez, Deysi Arancibia Márquez, Jimena Padilla Vedia, Efraín Torrejón Tejerina, Sally McLean.	2009
6	Docencia en ambientes virtuales: nuevos roles y funciones.	Mireya Ardila Rodríguez.	2009
7	Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) e investigación como proceso formativo.	Jorge Enrique Gallego.	2009
8	Educación turística - reflexiones para la elaboración de una propuesta con base en la cultura	Ari da Silva Fonseca Filho.	2010
9	Estado del arte del diseño de ambientes virtuales de aprendizaje con sensibilidad a las variables culturales	Erik José Vera Mercado, Gilberto Carrillo Caicedo	2010
10	La realidad virtual inmersa en ambientes inteligentes de aprendizaje: un caso en la educación superior.	Alma Lilia González Aspera, Gerardo Chávez Hernández.	2011
11	Reflexiones sobre la gestión de la investigación universitaria en ambientes virtuales de aprendizaje.	Cremonini M., Solange H.S.	2011
12	Las TIC en la escuela: entre ideales y realidades.	Luz del Sol Vesga Parra.	2011
13	Las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje a través de los objetos de aprendizaje.	Lilia María de la Torre Navarro, José Domínguez Gómez,	2012
14	El estado del conocimiento sobre la educación mediada por ambientes virtuales de aprendizaje: Una aproximación a través de la producción de tesis de grado y posgrado (2001-2010).	Ismael Esquivel Gámez, Rubén Edel Navarro.	2013
15	El ambiente digital en la comunicación, la actitud y las estrategias pedagógicas utilizadas por docentes.	Paola Lucumi Useda, Martha Alexandra, González Castañeda	2015
16	La Netnografía como fuente de inspiración estratégica para el turismo	Paola Andrea Ortiz Rendón, William Camilo Sánchez Torres.	2015
17	Factores relacionados con el uso de ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) en la educación superior.	Holmes Rodríguez Espinoza, Mónica Botero Aguirre, Luis Fernando Restrepo Betancur.	2015
18	Una mirada reflexiva a los estándares y su posible generación de ambientes virtuales de aprendizaje.	Diana Castillejo.	20015
19	Prácticas educativas en ambientes virtuales de aprendizaje.	Deissy Paola Mora Mora, Gustavo Adolfo Bejarano Aguado	2016
20	Autopercepción de habilidades de aprendizaje en ambientes virtuales.	Ana María Orozco Santa María, Ma. Teresa García Ramírez.	2017
21	La valoración ética en la educación tecnológica	María Evelinda Santiago Jiménez, María Eugenia Lazcano Herrero, Lilián Hernández Nolasco.	2019

Nota. Fuente: Elaboración propia (2020)

Con los documentos previamente clasificados, se procede a realizar la lectura e interpretación de los mismos, para establecer los ejes bajo los cuales se establecerán las categorías de análisis pertinentes a la siguiente fase.

7.4 Sistematización de documentos

Siguiendo con lo anterior, luego de realizada la lectura de los documentos se procede a hacer la sistematización en dos parámetros; en primera instancia se ordenan los documentos bajo las categorías establecidas en la fase de recolección (educación, turismo, TIC y AVA), y en segunda medida se clasifican bajo los ejes temáticos encontrados al momento de realizar la lectura.

Al realizar las lecturas pertinentes se observó, que en su gran mayoría los artículos tienen todas las categorías relacionadas anteriormente y el enfoque educativo está presente en todos los documentos, debido a esto se van a clasificar los artículos de acuerdo al componente teórico con mayor relevancia; basado en la clasificación de la tabla número 2 se realiza la siguiente sistematización:

Tabla 3
Sistematización de Documentos

COMPONENTE	DOCUMENTOS
Educación	1.
Turismo	3,8.
TIC	2, 4, 5, 9, 10, 11, 12,13, 15 16.
AVA	6, 7, 14, 17, 18, 19, 20, 21.

Nota. Fuente: Elaboración propia. (2020)

Luego de realizada la anterior clasificación de los documentos surgen seis categorías de análisis bajo el cual se establecerá los siguientes hallazgos y resultados.

8. HALLAZGOS Y RESULTADOS

Al haber realizado la lectura y previa clasificación de los documentos se evidencia una relación de temáticas entre los artículos relacionados en la tabla número 2, de los cuales se plantean cinco categorías de análisis, estas son; herramientas y objetos virtuales de aprendizaje, rol del docente, rol del estudiante, rol de las instituciones académicas y educación para el turismo.

Para lograr obtener las categorías mencionadas, se realiza una lectura inicial de los documentos seleccionados en donde se observan unas generalidades y planteando siete posibles categorías de análisis: herramientas y objetos virtuales de aprendizaje, rol del docente, rol del estudiante, rol de la institución, procesos de evaluación, educación para el turismo, eje social y cultural. Posterior a esto se realiza una segunda lectura de clasificación, donde se delimitan algunas categorías debido a la poca pertinencia con el tema, dejando como resultado final: objetos virtuales de aprendizaje, rol del docente, rol del estudiante, rol de la institución y educación para el turismo.

A continuación, se ordenan y analizan los artículos bajo las categorías previamente mencionadas de igual manera se elabora una tabla que retoma los elementos más importantes de cada categoría.

La primera categoría titulada *Herramientas y objetos virtuales de aprendizaje* surge al momento de realizar la lectura de los artículos, del cual se observa una relación en cuanto a este tema por parte de los autores, pues constituye un elemento fundamental de análisis.

Tabla 4.
Herramienta y Objetos Virtuales de Aprendizaje

HERRAMIENTAS Y OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE	
<p>Es el componente fundamental al momento de educar a través de la virtualidad, estas herramientas surgen en la web 2.0, se constituyen como elementos y plataformas virtuales que sirven desde dos posturas, la primera como herramientas para diversificar una clase tradicional y la segunda como espacios virtuales óptimos para educar. Los AVA se establecen como aquellos espacios que permiten desarrollar procesos educativos, tiene el beneficio de estar disponibles las 24 horas del día, los 7 días de la semana. A diferencia de otras páginas web, los AVA cuentan con la participación activa de docentes que permiten orientar el desarrollo educativo del estudiante, posibilitando una mejor calidad educativa.</p>	
Artículos referenciados	<p>Los artículos 5, 7, 9, 10,11, 13, 16,17, 18, 19, plantean la función y uso de las herramientas tecnologías ya sea redes sociales, AVA y objetos virtuales en beneficio de la educación.</p> <p>Los artículos plantean estas herramientas como espacios de educación flexibles que se enfocan en las generaciones actuales buscando nuevas estrategias al momento de generar procesos de aprendizaje. Se evidencia la practicidad que se tiene para acceder a estas plataformas, pues, cada día se van implementando mejoras que permiten acceder desde cualquier dispositivo.</p> <p>En cuanto a AVAS se plantea que son herramientas que involucran diferentes tipos de comunicación como los correos electrónicos, los</p>

	foros, los blogs y los chats, dando como resultado un entorno óptimo mediado por la virtualidad, facilitando los procesos educativos.
--	---

Nota. Fuente: *Elaboración propia.*

Bajo esta categoría se observó, que al educar mediante estos nuevos modelos se transforma la realidad de las personas, se genera un tipo de experiencia diferente al momento de aprender y modifica las funciones que cumplen los docentes, estudiantes y las instituciones. González A y Chávez G (2011), afirman que lo ideal sería adaptar los espacios convirtiéndolos en ambientes inteligentes, que permitan a los estudiantes aprender.

Dentro de las herramientas utilizadas en ambientes educativos se encuentran los motores de búsqueda, las redes sociales, los blogs, plataformas institucionales entre otras páginas. De estas herramientas se pueden desplegar miles de páginas que permiten ser utilizadas al momento de diseñar un espacio educativo en la web.

Los AVA se establecen más allá de ser un entorno de comunicación, se establecen como espacios de formación, Gallego (2007) los plantea como un espacio integrador donde existe intercambio de información que se aplica a procesos de formación.

Utilizar los AVA cada día va tomando más fuerza, implementándose desde dos parámetros, el primero como elementos aliados para dinamizar la educación formal, y el segundo como un ambiente netamente virtual enfocado en la educación a distancia. Dentro de los parámetros observados, se evidencia que en su mayoría los AVA son utilizados como una búsqueda para reforzar elementos ya existentes y no para crear nuevos espacios que sean innovadores, esto en gran medida es debido a la falta de recursos y al bajo conocimiento de las herramientas.

El componente de ser un espacio al cual se puede acceder desde cualquier lugar es uno de los que más relevancia tiene, pues posibilita el aprendizaje desde distintos espacios.

Tienen la ventaja de estar disponibles los siete días de la semana, las 24 horas del día Gallego (2009). Esto permite un alcance mayor al momento de plantear ya sea una clase virtual, un taller, una conferencia y demás cosas que permitan difundir información y conocimiento.

Las herramientas virtuales tienen varios puntos positivos, el más relevante es la facilidad de acceso, otro beneficio es la experiencia que se genera pues en muchos casos estas plataformas utilizan elementos como videojuegos para educar. Aunque los AVA tienen muchos puntos a favor, aún tiene muchos limitantes, dos de los más importantes son la falta de conocimiento sobre el manejo de estos ambientes, y la falta de acceso a elementos tecnológicos por parte ya sea de los estudiantes o los maestros.

La segunda categoría titulada *Rol docente* surge a partir de la lectura de los artículos donde 10 documentos muestran su postura sobre la función que desempeña el docente, mostrándolo como uno de los ejes principales de la educación mediada por la internet.

Tabla 5 *Rol del Docente*

ROL DEL DOCENTE
Es un elemento fundamental al momento de educar, al pensarse una educación a través de las herramientas que nos ofrece la internet, no se puede desconocer la importancia que tienen los docentes. En este modelo de educación a través de las TIC, cumple un papel diferente, se convierte en un creador y orientador sin dejar de ser relevante en los procesos de formación. Una de las funciones principales y de mayor relevancia es crear espacios virtuales que permitan al estudiante aprender a través de los ambientes diseñados en la web.

Artículos referenciados	<p>Los artículos 3, 4, 5, 6, 10, 11, 12, 13, 15 19, tienen relación en el planteamiento de las perspectivas de la función que cumple el docente. De manera que, surgen ciertos lineamientos sobre el rol del maestro: los docentes deben involucrar estrategias que sean innovadoras para implementar las nuevas tecnologías, para ello capacitarse en las herramientas virtuales básicas se vuelve una tarea fundamental, de igual manera, deben propiciar el aprendizaje del estudiante basado en las habilidades que este posee, transformado su realidad. Tener un rol activo dentro de estos ambientes, hace que el docente se convierta un orientador y creador de procesos, de la misma forma, debe ser un apoyo a los estudiantes para orientar las dudas que surgen al momento de plantear algún ejercicio educativo, es por tal motivo, que la función docente cambia drásticamente en relación con el papel que cumple educando en un ambiente presencial.</p>
--------------------------------	---

Nota. Fuente: elaboración propia. (2020)

Bajo esta categoría se observa, que existe la necesidad de enfocar la formación docente hacia competencias que le permitan tener un dominio de las herramientas tecnológicas. Los docentes planifican y realizan estrategias enfocadas en el desarrollo de competencias centradas en los estudiantes, Ardila M. (2009).

El docente busca transformar la realidad de los estudiantes llevando a cabo un proceso pedagógico, donde la reflexión se utiliza para adquirir nuevas habilidades cognitivas, Solange H.S. Cremonini M. (2011). Esto permite que aprender esté mediado por la experiencia haciendo que sea provechoso para los estudiantes.

En la educación formal donde lo presencial tiene más relevancia, el rol docente está enfocado en ser el centro de información. En la educación mediada por las herramientas virtuales el rol docente cambia y se convierte en un mediador de procesos educativos ayudando a los estudiantes a desarrollar y potenciar sus conocimientos, Torre L. Domínguez (2012). Este cambio permite que los docentes busquen nuevas estrategias y herramientas para implementar en las clases.

De igual manera, el desconocimiento del manejo de estas tecnologías evidencia una falencia al tratar de entender los posibles beneficios que conlleva la utilización de las TIC, al momento apoyarse en estas herramientas para educar. Así como lo plantea Lucumi, P. González, M. (2015), hay una baja calidad de formación de los docentes en estas áreas, para lo cual se necesita mayor capacitación. Si no se tiene manejo de estos temas será muy difícil lograr dimensionar los alcances y beneficios que estos aportan.

En otra medida, no se puede pretender que todos los docentes tengan conocimientos técnicos como programar, pero sí se apunta a tener un conocimiento claro de las herramientas que proporciona la Internet y los beneficios que estos generan. Como lo plantean Torre y Domínguez (2012), es importante contextualizar sobre estas herramientas para que se puedan implementar de manera correcta. Dándole los usos correctos y obteniendo mejores beneficios.

No obstante, las nuevas generaciones han impulsado el uso de las tecnologías en diferentes ámbitos, propiciando una necesidad en los docentes por educarse en estas herramientas no solamente para comunicarse sino también para generar material físico o virtual que permita enriquecer los espacios académicos. la implementación de elementos virtuales al momento de dar una clase bajo un modelo más tradicional, enriquece la experiencia de los estudiantes. De igual manera no todos los estudiantes conocen a

profundidad el manejo de los ambientes virtuales, es por ello que el docente al tener el conocimiento necesario será un mediador entre el estudiante y las herramientas virtuales.

La tercer categoría titulada *Rol del estudiante*, surge del análisis de los documentos en donde se evidencio la postura de cuatro autores frente a esta temática entendiendo al estudiante como el enfoque central.

Tabla 6
Rol del Estudiante

ROL DEL ESTUDIANTE	
<p>El papel que cumple el estudiante bajo este modelo es de los más importantes, dado que son el enfoque principal de la educación a través de las herramientas tecnológicas. A diferencia de un modelo educativo tradicional, los estudiantes adquieren un rol más activo de autoformación con sentido crítico, aunque el docente está presente en los procesos, el educando debe tomar mayor responsabilidad y mejor organización para realizar las actividades académicas.</p>	
Artículos referenciados	<p>Los artículos 1, 10, 13, 20 abarcan el papel del estudiante enmarcado en modelos de educación virtual.</p> <p>Aquí los estudiantes a diferencia de otros tipos de formación, buscan aprender a través de la experiencia mediada por la internet, de igual manera llevan sus propios ritmos de aprendizaje debido al no estar inmersos en un aula. Se convierten seres visuales que al momento de aprender un tema específico prefieren hacerlo a través de elementos virtuales tales como los videos.</p>

Nota. Fuente: Elaboración propia. (2020)

Al analizar esta categoría, se puede observar que al día de hoy los estudiantes son seres rodeados de tecnología de manera natural en donde en cierta medida el conocimiento es

aprendido de manera propia, González, A. Chávez, G. (2011). A diario utilizan motores de búsqueda para consultar información, ver videos o ingresan a las redes sociales para estar al tanto de lo que pasa, de ahí que sean dados a aprender de manera virtual.

Los estudiantes que se educan bajo los AVA y las herramientas virtuales, buscan aprender a sus propios ritmos y basados en sus intereses personales, Roldán D (2006). Esto se debe al constante flujo de información, pues las personas en general, buscan diversificar su conocimiento. Por otro lado, los estudiantes se apoyan en herramientas como diagramas, videos, caricaturas entre otros, lo cual hace que al momento de estudiar se facilite y se genere una experiencia diferente, González, A. Chávez G. (2011). Esto demuestra la necesidad que tienen los estudiantes de educarse a través de herramientas tecnológicas.

Aunque en la actualidad las nuevas generaciones son más virtuales, no se puede esperar que los estudiantes manejen a perfección las herramientas y objetos virtuales, si bien es cierto que tienen mayor dominio y son más propensos a aprender, no quiere decir que necesariamente sea así, pues en su gran mayoría el tiempo que emplean en la Internet lo gastan en redes sociales y juegos, por tal razón se debe educar a los estudiantes para que adquieran habilidades que les permitan aprender el manejo de los AVA posibilitando la correcta utilización de estas.

Otro elemento importante es que través de la educación mediada por estas tecnologías, las personas se vuelven más disciplinadas, debido a que el docente no se encuentra de manera presencial, dando paso a un estudiante más independiente, donde el autoaprendizaje se convierte parte fundamental Torre, L. Domínguez, J. (2012), razón por la cual, al momento de estudiar se organizan de la manera más conveniente para llevar a cabo las actividades académicas pertinentes.

La cuarta categoría se titula *Rol de las instituciones académicas*, surge posterior al análisis de los documentos, donde se evidencia la postura de 5 autores referente al tema, donde se evidencia la importancia que tienen las instituciones para incentivar el uso de las herramientas tecnológicas.

Tabla 7
Rol de las Instituciones Académicas

ROL DE LAS INSTITUCIONES ACADÉMICAS	
<p>Es un componente indispensable, constituyen una base importante al momento de educar. Las instituciones educativas posibilitan los espacios de formación de las personas, ya sea de manera presencial o a distancia. Es por ello, que deben estar al tanto de los cambios sociales y tecnológicos y adaptarse de tal manera que permita desarrollar ambientes educativos que correspondan a las necesidades sociales.</p>	
Artículos referenciados	<p>Los artículos 2, 7, 11, 12, 20 plantean una serie de parámetros que enmarcan esta categoría. En primera instancia las instituciones educativas deben propiciar la implementación de elementos tecnológicos para educar, por ello deben contar con las herramientas necesarias para que se puedan implementar espacios de educación virtual. De igual manera deben aportar plataformas institucionales para el uso tanto de maestros como estudiantes.</p> <p>Debe educar a los docentes en las áreas con falencias tecnológicas para que ellos a su vez puedan propiciar espacios de formación que tengan un fuerte componente tecnológico.</p> <p>Se debe fomentar la implementación de espacios de investigación que tengan como base central las TIC y los AVA, para que a su vez se propicie el uso de estos elementos.</p>

Nota. Fuente: elaboración propia.

Bajo esta categoría se observa que las instituciones tanto en Colombia como a nivel Latinoamérica, están implementado la utilización de las TIC en espacios académicos, teniendo claridad de las ventajas que estas herramientas aportan a la educación. Las instituciones optan por desarrollar plataformas que permita la comunicación entre docentes y estudiantes, de igual manera incentivan el uso de las nuevas tecnologías dentro del aula, aportando elementos como televisores, computadores y en general tecnología que sirva para dinamizar los espacios académicos.

Como lo plantea Cremonini M., Solange H.S.(2011) “No hay que confundir desarrollo tecnológico con innovación tecnológica, no basta con la adquisición de tecnología, se necesita disponer de un verdadero proyecto innovador, un proyecto de mejora educativa acompañado de la tecnología adecuada.” Por tal motivo, es importante impulsar no solo el uso de herramientas, también fomentar las investigaciones y propuestas que puedan surgir con relación a estos temas.

Es importante mencionar que muchas instituciones capacitan a sus docentes en áreas tecnológicas básicas, como manejo de plataformas institucionales, pero esto en muchos casos no constituye un fundamento teórico fuerte para que los docentes implementen las TIC dentro del aula. Las instituciones deben mediar espacios que permitan desarrollar procesos educativos a través de estas tecnologías por ello deben tener docentes capacitados en los componentes básicos, así como lo plantean Cremonini M., Solange H.S. las herramientas tecnológicas son de suma importancia al momento de educar por ello se debe incentivar la producción de conocimiento en estas áreas. Sumado a la investigación se deben diseñar espacios que suplan las necesidades de los estudiantes y que al mismo tiempo permita generar el interés necesario para producir material académico por parte de docentes y estudiantes.

Es cierto que no todas las instituciones le apuntan a educar a través de la Internet, pero en su mayoría apuntan a mejorar las herramientas virtuales como plataformas institucionales, que permitan la difusión de información, pero también la comunicación entre la comunidad académica que permita espacios de discusión reflexión y aprendizaje a través de elementos como conferencias virtuales, foros entre otros.

La quinta categoría titulada *Educación para el turismo* surge como resultado de la lectura pertinente de los documentos recolectados, entendiendo la educación en turismo desde perspectivas sociales.

Tabla 8 *Educación para el Turismo*

EDUCACIÓN PARA EL TURISMO	
<p>El turismo es un fenómeno social que ha abarcado diferentes sectores como la educación y la economía. Se plantea la educación en turismo para educar en pro de la cultura y la sociedad, donde se prima el bienestar ecológico y cultural de un espacio por encima de lo económico.</p>	
Artículos referenciados	<p>Los artículos 3, 8, 16 argumentan la educación en turismo desde una perspectiva social sin dejar de lado lo económico. Para ello plantean potenciar espacios turísticos argumentando que las prácticas económicas actuales no son viables.</p> <p>Es importante educar a las personas y a las ciudades, tanto para incentivar practicas turísticas como para proteger el patrimonio que los rodea.</p> <p>Se busca incentivar el turismo a través de la internet utilizando, páginas web y redes sociales como elementos que permitan dar a</p>

	conocer espacios de interés cultural, de igual manera, para difundir información y recibir información.
--	---

Nota. Fuente: Elaboración propia. (2020)

En esta categoría se observó, que el turismo como elemento netamente económico se deja de lado para dar paso a uno más enfocado social y culturalmente, donde se busca desarrollar sitios y lugares sin afectar a las comunidades o la biodiversidad. Por tal motivo, se busca formar profesionales en turismo que logren incentivar el desarrollo económico de espacios reduciendo el impacto y el daño que pudiera generar elementos tales como la afluencia turistas y visitantes.

Al ser el turismo un elemento primordial en el desarrollo de muchos países, se convierte en un enfoque de estudio importante, en donde se busca analizar todos los aspectos y elementos que comprende, esto permite que se busque la implementación de espacios de investigación y formación en turismo dando paso a que cada vez se fomente la educación turística. Como lo plantean Ortiz, P. Sánchez, W. (2015) lo que se busca inicialmente es que a través de la Internet se difunda la información de espacios turísticos y se propicie la interacción entre las comunidades y las personas.

En otra medida y como se ha evidenciado en las categorías anteriores, bajo las herramientas tecnológicas se puede educar enfocadas al turismo, si bien es importante promocionar el turismo desde el sector económico, también relevante hacerlo desde el sector social, de igual manera la Internet permite que el aprendizaje en turismo se haga de manera mucho más fácil.

De todas las categorías analizadas se pueden deducir algunos elementos que son importantes referenciar:

En primera instancia, al realizar la fase de recolección de documentos se encontró que existen muchos artículos que relacionan las TIC y los AVA con la educación, pero son muy pocos los que plantean una educación en turismo mediada por las herramientas web, esto se debe en parte a la concepción que se tiene sobre el turismo, donde el desplazamiento y la presencialidad constituye una base fundamental. Por consiguiente, se debe implementar la producción de textos académicos que se relacionen con estas temáticas, que permita enriquecer la bibliografía existente.

Incorporar las TIC y los AVA en espacios educativos propician un mayor interés por parte de los estudiantes, es debido a que estas herramientas permiten ser enfocadas a una educación presencial, lo cual dinamiza espacios de clase convencionales dando paso a generar una mejor experiencia en los estudiantes.

Educar a través de los AVA permite que los estudiantes desarrollen habilidades que les permite ser más disciplinados con su formación, esto es debido a que tienen un rol más activo pues el docente no constituye su única fuente de información.

El docente de la actualidad tiene el gran reto de diseñar nuevas estrategias de aprendizaje que utilicen las TIC. Si decide formar a través de los AVA, debe implementar elementos que le sean interesantes y provechosos a los estudiantes, para ello debe conocer las motivaciones e intereses de los estudiantes.

Las instituciones en la actualidad están utilizando las herramientas y ambientes virtuales para propiciar la comunicación entre la comunidad académica y generar espacios de aprendizaje y discusión en la red, esto permite una correcta comunicación y propicia las reflexiones en torno a temas que son de interés para los estudiantes y profesores.

La educación mediada ya sea por la tecnología o por la Internet trae consigo la posibilidad de educar y aprender en cualquier momento y lugar lo cual la vuelve una oportunidad grande para aquellas personas que por distintos motivos no pueden acceder a clases presenciales. Esto debido a la disponibilidad que hay al momento de acceder a internet pues se puede realizar en cualquier momento.

La información en la Internet fluye de manera constante, por eso educar en turismo a través de las TIC y los AVA, permite a los estudiantes indagar, aprender, reconocer diferentes espacios turísticos, así como sus problemáticas y dimensiones, de manera más rápida y eficaz. Esto posibilita el conocimiento y la formación desde diferentes posturas, tales como el conocimiento y entendimiento de lugares, culturas, monumentos entre otros. Debido a la gran cantidad de producción académica que se encuentra en la web, se hace más sencillo autoformarse en los aspectos técnicos del turismo.

9. CONCLUSIONES

Posterior a la recolección de artículos se realiza un análisis en la cual se logra obtener información para determinar una serie de conclusiones que se hace pertinente mencionar a continuación.

El presente trabajo estuvo enmarcado en cuatro etapas; en primera instancia se plantea la base de la investigación, de ahí surge la pregunta problema y los objetivos; en segunda medida elabora el marco teórico que constituye la fundamentación teórica del documento; en la tercera etapa se establece y realiza el proceso metodológico bajo el cual está constituida la presente investigación; por último se generan los hallazgos y resultados de la investigación realizada.

Una de los principales elementos observados fue la poca producción de documentos que relacionan el turismo con la educación mediada a través de las herramientas virtuales, lo cual demuestra que se debe propiciar las investigaciones en estos temas, para fortalecer este componente de la Licenciatura en Recreación y Turismo.

La tecnología y la internet se han constituido como elementos fundamentales en la formación de las personas. El uso constante de herramientas virtuales ha generado seres tecnológicos, con habilidades que les permite entender y manejar elementos de la web a su conveniencia. Así pues, la educación actual busca avanzar dejando de lado la rigurosidad del aula donde el docente es la única fuente de información, el estudiante tiene un rol más activo y emplea elementos a través de la Internet que le permitan auto formarse y las instituciones buscan implementar herramientas tales como plataformas que propicien la comunicación y formación tanto de alumnos como docentes.

Educar a través de las tecnologías es un reto para muchos docentes que no tienen la formación adecuada en herramientas web, por ello es importante incentivar el manejo de estos elementos tanto en maestros como en estudiantes. Si se educa a los docentes bajo conocimientos de los AVA y demás herramientas virtuales, será más factible que se utilicen de manera correcta y con mayor frecuencia.

Al pensar en los beneficios de educar a través de las TIC y los AVA el de mayor relevancia es, la posibilidad de acceder a entornos educativos al momento deseado, esto genera seres autónomos que aprenden de manera más dinámica, de igual manera su experiencia educativa cambia con respecto a otras maneras de aprendizaje.

La educación bajo estas herramientas web se puede enfocar a diferentes áreas del conocimiento, y el turismo no es la excepción. generar espacios virtuales que propicien el conocimiento el beneficia tanto a las personas interesadas en aprender como a los espacios turísticos. A demás incentiva las practicas turística y permite la difusión del conocimiento en los elementos técnicos y académicos del turismo.

Realizar esta investigación documental, permitió desarrollar mejores hábitos de investigación como futura Licenciada, de igual manera se modificó el concepto que se tenía sobre las herramientas virtuales y la Internet, entendiéndolas como elementos positivos a la hora de aprender y educar, por ello, serán beneficiosas a futuro al momento de desempeñar la labor como docente.

Para finalizar, se deja abierta la posibilidad de utilizar este trabajo como punto de partida que logre enriquecer las investigaciones y debatir si fuese el caso sobre los temas aquí planteados.

BILIOGRAFÍA

- Ardila, M. (2009). *Docencia en ambientes virtuales: nuevos roles y funciones*. Medellín, Colombia: Fundación Universitaria Católica del Norte. Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194214468004>
- Becerra, M. Becerra, Y. (2008). *Educando para el turismo: Universidad Externado de Colombia y su facultad*. Bogotá, Colombia: Revista y sociedad. Recuperado de
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=576261179006>
- Castillejo, D. (2015). *Una mirada reflexiva a los estándares y su posible generación de ambientes virtuales de aprendizaje*. Bogotá, Colombia: Revista Interamericana de investigación, Educación y Pedagogía. Recuperado de
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=561058729009>
- Colom, A., Brown, G. (1993). *Turismo y Educación (Bases para una pedagogía del turismo)*. España: Revista española de pedagogía.
- Cremonini, M. Solange H. S. (2011). *Reflexiones sobre la gestión de la investigación universitaria en ambientes virtuales de aprendizaje*. Medellín, Colombia: Fundación Universitaria Católica del Norte. Recuperado de
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194218638002>
- Esquivel, I. Edel, R.(2013). *El estado del conocimiento sobre la educación mediada por ambientes virtuales de aprendizaje. Una aproximación a través de la producción de tesis de grado y posgrado ((2001 - 2010)*. Distrito Federal, México: Consejo Mexicano de Investigación Educativa. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14025581011>

- Fonseca, A. (2010). *Educación turística – reflexiones para la elaboración de una propuesta con base en la cultura*. São Paulo, Brasil: Universidad de São Paulo.
- Gallego, J. (2009). *Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) e investigación como proceso formativo*. Bogotá, Colombia: Revista Itinerario Educativo.
- González, A. Chávez G. (2011). *La realidad virtual inmersa en ambientes inteligentes de aprendizaje. Un caso en la educación superior*. Madrid, España: Revista de comunicación y tecnologías emergentes. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=552556583008>
- Lucumi, P. González, M. (2015). *El ambiente digital en la comunicación, la actitud y las estrategias pedagógicas utilizadas por docentes*. Bogotá, Colombia: Tecné, Episteme y Didaxis revista de la Facultad de Ciencia y Tecnología. Recuperado de <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/TED/article/view/3255>
- Mora, D. Bejarano A. (2016). *Prácticas educativas en ambientes virtuales de aprendizaje*. Bogotá, Colombia: Aletheia. Revista de Desarrollo Humano, Educativo y Social Contemporáneo. Recuperado de http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2145-03662016000200003&script=sci_abstract&tlng=es
- Muñoz, F. (2017). *¿Es el conocimiento del turismo una ciencia? Y si no lo es, ¿puede serlo?* Bogotá, Colombia: Revista Turismo y Sociedad. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=576262786002>
- Orozco, A. García, Ma. T (2017) *Autopercepción de habilidades de aprendizaje en ambientes virtuales*. Veracruz, México: CPU-e Revista de Investigación Educativa. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=283152311007>

- Ortíz, P. Sánchez W. (2015). La Netnografía como fuente de inspiración estratégica para el turismo. Bogotá, Colombia: Universidad el Bosque. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=409643604007>
- Paz, S. Márquez, D. Padilla, J. Torrejón E. (2009). *Las TIC en la docencia universitaria*. Caldas, Colombia: Universidad Autónoma de Manizales Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=357834258008>
- Rodríguez, H. Botero, M. Restrepo, L. (2015). *Factores relacionados con el uso de ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) en la educación superior*. Medellín, Colombia: Fundación Universitaria Católica del norte. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194242285004>
- Santiago, M. Lazcano M. Hernández L. (2019). *La valoración ética en la educación tecnológica*. México D.F, México: Revista Innovación Educativa. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179462794008>
- Torre, L. Domínguez J. (2012). *Las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje a través de los objetos de aprendizaje*. La Habana, Cuba: Revista Cubana de Informática Medica. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-18592012000100008
- Vega, S. (2011). *Las TIC en la escuela: entre ideales y realidades*. Bogotá, Colombia: Revista Nodos y Nudos. Recuperado de <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/NYN/article/view/931>
- Vera, M. Carrillo, G. (2010). *Estado del arte del diseño de ambientes virtuales de aprendizaje con sensibilidad a las variables culturales*. Bucaramanga, Colombia:

Universidad Industrial de Santander. Recuperado de

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=553756876002>

Vidal, Ma.P. (2006). Investigación de las TIC en la educación. Santiago de Compostela,

España: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa. Recuperado de

http://www.unex.es/didactica/RELATEC/sumario_5_2.htm

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Blanco, C. (2007). *Contexto, política y funciones de la incorporación de las TIC en las instituciones educativas*. Bogotá, Colombia: Revista nodos y nudos.
- Colom, A., Brown, G. (1993). *Turismo y Educación (Bases para una pedagogía del turismo)*. España: Revista española de pedagogía
- Gerlero, J. (2005). *Recreación y turismo, una vinculación necesaria: Lineamientos para su articulación*. Medellín, Colombia: IV Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación.
- González, J. C. (2008). *TIC y la transformación de la practica educativa en el contexto de las sociedades del conocimiento*. Revista de Universidad y sociedad del conocimiento.
- Cadena M. F. (2010). *Introducción al uso de la web 2.0 en el estado colombiano*. Colombia. Ministerio de tecnologías de la Información y las Comunicaciones.
- Vélez, O. Galeano, N. (2002). *Investigación cualitativa estado del arte*. Medellín, Colombia: Universidad de Antioquia.
- León, A. (2007). *Qué es la educación*. Mérida, Venezuela: Revista Educere.
- Palacios, F. (2010). *El hipermercado cibernético: un nuevo fenómeno de turismo virtual*. Puerto Ángel, México: Revista Ciencia y Mar.

Roldán, N. (2006). *Ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) ¿Cómo quieren aprender los estudiantes?* Medellín, Colombia. Revista Universidad Católica del Norte.

Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194220467003>

Rodríguez, B. Díaz, A. (2014). *La Recreación y el turismo, una propuesta de formación de la Universidad Pedagógica Nacional*. Bogotá, Colombia: Revista Lúdica Pedagógica.

Serna, E. (2015). *Por qué falla el sistema de educación*. Medellín, Colombia: Instituto Antioqueño de Investigación (IAI)

Tovar, L. Bohórquez, J. Puello, P. *Propuesta Metodológica para la Construcción de Objetos Virtuales de Aprendizaje basados en Realidad Aumentada*. Cartagena, Colombia: Revista Formación Universitaria. Recuperado de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-50062014000200003&script=sci_arttext