

# 08

Fecha de presentación: marzo, 2023

Fecha de aceptación: mayo, 2023

Fecha de publicación: julio, 2023

## FLIPGRID:

UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE APRENDIZAJE PARA LA ASIGNATURA DESTINOS TURÍSTICOS MUNDIALES

### FLIPGRID A DIDACTIC LEARNING STRATEGY FOR THE SUBJECT WORLD TOURIST DESTINATIONS

Fausto Moreno Velazco<sup>1</sup>

E-mail: [fmoreno@docentes.uat.edu.mx](mailto:fmoreno@docentes.uat.edu.mx)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0626-247X>

Giovanna Castañeda Hernández<sup>1</sup>

E-mail: [gcastaneda@docentes.uat.edu.mx](mailto:gcastaneda@docentes.uat.edu.mx)

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-1453-704X>

Fabiola Navarro Celis<sup>1</sup>

E-mail: [fcelis@docentes.uat.edu.mx](mailto:fcelis@docentes.uat.edu.mx)

ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-8108-9008>

<sup>1</sup>Universidad Autónoma de Tamaulipas, México.

#### Cita sugerida (APA, séptima edición)

Moreno Velazco, F., Castañeda Hernández, G., & Navarro Celis, F. (2023). FLIPGRID: una estrategia didáctica de aprendizaje para la asignatura destinos turísticos mundiales. *Universidad y Sociedad*, 15(4), 85-94.

#### RESUMEN

La presente investigación relaciona el Flipgrid como estrategia didáctica de aprendizaje para la asignatura destinos turísticos mundiales, específicamente se analizan los resultados de un proyecto de Investigación-Acción centrado en la Licenciatura en Gestión y Desarrollo Turístico. El estudio fue llevado a cabo bajo un enfoque cualitativo, para la recopilación e interpretación de las observaciones de los aspectos relacionados a tres momentos: ¿Qué sé?, ¿Qué quiero saber? y ¿Qué quiero aprender? integrando la estrategia didáctica del flipgrid incorporando tecnología de información y comunicación. Los resultados dan cuenta que el flipgrid fortalece los conocimientos, habilidades y aptitudes de los alumnos, mediante la expresión fácil de un entorno agradable intervenido con grabaciones de videos y respuestas; además los alumnos tienen conocimientos previos de los destinos turísticos mundiales muy generales, y esperan de la asignatura identificar los principales destinos turísticos del mundo, sus atractivos y características. El estudio concluye que la flipgrid es una estrategia didáctica en el aula con la intención de reforzar el saber, saber ser y saber hacer a partir de la creación de contenido audiovisual, para fortalecer los procesos formativos, obteniendo un aprendizaje significativo de los Destinos Turísticos Mundiales.

**Palabras clave:** Estrategia Didáctica, Flipgrid, Investigación-Acción, Creación de contenido, aprendizaje colaborativo, Aprendizaje Social.

#### ABSTRACT

The present investigation relates the Flipgrid as a didactic learning strategy for the subject world tourist destinations, specifically the results of an Action-Research project focused on the Bachelor's Degree in Tourism Management and Development are analyzed. The study was carried out assuming a qualitative approach, for the collection and interpretation of the observations of the aspects related to three moments: What do I know? What do I want to know? And what do I want to learn? Integrating the didactic strategy of the flipgrid incorporating information and communication technology. The results show that the flipgrid strengthens the knowledge, skills and aptitudes of the students, through the easy expression of a pleasant environment intervened with video recordings and answers; In addition, students have previous knowledge of very general world tourist destinations, and they expect from the subject to identify the main tourist destinations in the world, their attractions and characteristics. The study concludes that the flipgrid is a didactic strategy in the classroom with the intention of reinforcing knowledge, knowing how to be and knowing how to do from the creation of audiovisual content, to strengthen training processes, obtaining significant learning from World Tourist Destinations.

**Keyword:** Didactic Strategy, FLIPGRID, Research-Action, Content Creation, Collaborative Learning, Social Learning.

## INTRODUCCION

En la actualidad las TIC's han desempeñado un papel importante en la generación de conocimiento y el trabajo colaborativo para fortalecer el aprendizaje. Los alumnos tienen acceso a una gran cantidad de información que les permite solucionar problemas a través del trabajo colaborativo y por consecuencia un aprendizaje más dinámico, de ahí la importancia que los docentes deben diseñar actividades de aprendizaje que permitan a los alumnos desarrollar habilidades cognitivas en función al aprendizaje significativo para la aplicación del saber, saber ser y saber hacer como parte de la competencia disciplinar formativa del alumno.

Cada programa educativo de nivel licenciatura de la Universidad Autónoma de Tamaulipas cuenta con un documento académico identificado como Unidad de Enseñanza y Aprendizaje, donde se integra la fundamentación, los objetivos de aprendizaje tanto general como específicos por desarrollo de cada unidad, los perfiles de ingreso y egreso, módulos de aprendizaje integradores de la secuencia temática, con el objetivo de diseñar la estrategia didáctica para fortalecer los conocimientos previos y conocimientos adquiridos para el desarrollo de las competencias disciplinares, el cual permite enlazar el trabajo intelectual a partir del conocimiento vinculando el análisis, la reflexión, las teorías, los métodos y lenguajes propios de la corriente disciplinar aplicados a la asignatura.

Para ello, se ha considerado la Unidad de Enseñanza y Aprendizaje de la asignatura Destinos Turísticos Mundiales que contempla los saberes para el desarrollo formativo de las competencias educativas; tal como lo menciona García Aretio, (2020) las competencias se estructuran en cuatro dimensiones 1) el desarrollo disciplinar; 2) la competencia pedagógica; 3) la competencia tecnológica y 4) la competencia en la investigación e innovación.

De tal manera que se concatenen la competencia disciplinar teórica- pedagógica, así como tecnológica para el desarrollo e innovación a partir de la investigación para la presentación de los contenidos temáticos, de tal manera que la conformación las competencias se genera a partir del desarrollo de las habilidades y las destrezas como parte del proceso de enseñanza aprendizaje, bajo los constructos de: saber, saber ser y saber hacer. Por lo que el saber surge como una categoría central y se fomenta a partir de la relación que existe entre el docente y el alumno, tal como lo describe Sánchez (2007), al saber ser, es constituido a partir de los aspectos personales por parte del alumno ya que se centra en el dinamismo de la participación y acción por parte de los alumnos de tal manera

que el saber ser, surge a partir de las actitudes por parte de los alumnos; de manera que, la construcción del saber ser se concentra en el deseo intrínseco del deseo personal aspiracional de la interiorización representado por sus propios modelos ideológicos, desde el punto de vista de Álvarez & Rosas (2006), definen al saber ser a partir de la experiencia, poder, deseo e imaginario en un contexto cotidiano por parte de los sujetos.

Mientras que el saber, se desarrolla a partir del rol que existe entre el docente y el alumno debido a que se consideran las exigencias para la generación del conocimiento, por lo tanto el docente debe establecer las estrategias para el desarrollo del conocimiento significativo de acuerdo con (Tourón, 2021), menciona que no basta con el memorizar los temas, ya que la manera de adquirir el conocimiento se origina a partir de la capacidad de desarrollo del pensamiento crítico al momento de analizar la información, resolver problemas trabajar en equipo, en este sentido se genera un ambiente de aprendizaje dinámico abstraído en el alumno porque el docente es únicamente un guía, mientras que el alumno conoce los elementos tales como fundamentos conceptos, perspectivas teóricas, de tal manera que el alumno cuenta con los principios que servirán como base para el desarrollo del aprendizaje significativo.

El desarrollo práctico de la teoría del aprendizaje significativo, según Moreira (2019), menciona que el proceso de enseñanza es precursor para la incorporación de la estructura cognitiva, así como la integración de nuevos conocimientos el cual permite establecer la comprensión, capacidad de interpretar, argumentar y enfrentar circunstancias a partir de la asimilación de la información potencialmente importante. Una vez que el alumno, tiene la competencia disciplinar formativa se concluye con el saber hacer, es decir donde cumple, verifica y emprende aplicando los conocimientos adquiridos, ya que el contextualizar los conocimientos teóricos en la praxis para la aplicación de la vida profesional, es uno de los objetivos que se tienen presentes durante el proceso de enseñanza -aprendizaje, tal como lo concibe Heredia (2018), donde establece al proceso como práctica de comunicación de manera deliberada donde se concentras las herramientas pedagógicas cuya meta es la adquisición de aprendizajes, generando un estado metacognitivo con el desarrollo de las habilidades que el alumno desempeñará en el proceder de su aprendizaje y la manera en la que lo ejecutará, ya sea en un contexto académico o en el ejercicio de su profesión.

Con el aporte que se genera al conocimiento significativo a partir de los saberes educativos, dan paso a las competencias profesionales. Gómez-Rojas, (2015) afirmó que

son atribuciones ligadas a la figura profesional referidas a tareas y funciones, que recogen al conjunto de realizaciones, resultados, líneas de actuación y consecuciones que demandan del titular de una profesión u ocupación determinada, es decir, la competencia profesional alude directamente a las capacidades y habilidades de una persona que son necesarias de desarrollar a través de la formación. Otros autores como Tobón, (2008) establece la competencia como la manera de desarrollar personas integrales con sentido de vida en constante mejoramiento y compromiso ético, cuyo objetivo es generar un desarrollo personal, en búsqueda de crecimiento.

En este sentido, las plataformas tecnológicas le facilita a los alumnos generar contenidos audiovisuales que permiten presentar información relevante de los Destinos Turísticos Mundiales, siendo esto atractivo para los alumnos ya que integran audio, video e imágenes representativas del Destino Turístico, dicho esquema posibilita que el aprendizaje se difunda, de tal manera que, el acceso a las TIC'S con fines educativos favorecen la adquisición de las competencias disciplinares en un entorno flexible, colaborativo y de autoaprendizaje, donde el docente figura como un guía y el alumno se adapta y genera información, contenidos, diseños mediante el uso de los recursos tecnológicos que tenga a su alcance, los cuales le permitan mantener activamente la interacción que se genera en el proceso enseñanza - aprendizaje.

Las medidas que el docente adopta para mejora las prácticas educativas deben ser centradas en el alumno, con el objetivo de conducir el aprendizaje de manera eficiente, además que las plataformas de aprendizaje prestan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's); facilitan establecer la transversalidad del saber, saber ser, saber hacer, permite que se conduzca a la generación de conocimiento, así como establecer los mecanismos que permitan implementar los criterios de evaluación. Las estrategias didácticas facilitan el diseño de situaciones de enseñanza-aprendizaje, de acuerdo con algunos autores como Cruz et al. (2016), mencionan que las estrategias didácticas en un entorno educativo innovador construyen conocimiento de manera efectiva, se pueden desarrollar a partir de la utilidad por parte de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's), de tal manera que, el proceso de enseñanza-aprendizaje se puede mejorar, transformar, a través de la actividad establecida por lo objetivos de aprendizaje, las expectativas de los participantes y el impulso de los proyectos.

Para la implementación de las estrategias didácticas, se tienen que considerar a la tecnología como el medio para desarrollar los contenidos, algunos autores como Abarzúa & Cerda, (2011) definen las Tecnologías de la

Información y Comunicación como “un conjunto diverso de herramientas y recursos tecnológicos usados para comunicar, crear, diseminar, almacenar y gestionar información”. En esta misma línea, Hernández et al. (2014), agregan que las tecnologías de la información y comunicación se pueden mencionar todos aquellos recursos tecnológicos utilizados para gestionar, procesar, almacenar y presentar información, los cuales se han convertido en instrumentos que facilitan muchas de las labores que desarrollan los seres humanos en la actualidad, viéndose esto reflejado en la función que cumplen en la mediación de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Para Cruz et al. (2017) conciben al proceso como un esquema de aprendizaje autónomo, con una participación que mide la creatividad del estudiante donde el docente se involucra de manera participativa, por lo que el docente se genera las estrategias para el aprendizaje, con base en actividades y trabajos, los cuales contribuyen al desarrollo de la práctica docente para lograr los objetivos de aprendizaje. La selección de estrategias didácticas incide en situaciones de éxito o fracaso escolar; dota a los estudiantes de múltiples posibilidades de interactuar en contextos y situaciones reales de aprendizaje; se favorece la adquisición de conocimientos, desarrollo de habilidades y formación de valores y, más que formación, permiten guiar al estudiante para realizar procesos con autonomía e interacción (Rivero et al., 2013).

En este sentido, las estrategias didácticas en el campo de la pedagogía constituyen las diversas actividades que el docente realiza con el fin de generar aprendizajes significativos en los estudiantes a su cargo, para así poder desarrollar las actividades pedagógicas con éxito; en este sentido el docente realiza la planificación en sus diversos niveles, previniendo materiales educativos y otros recursos para viabilizar lo programado al momento de desarrollar la sesión de aprendizaje. Concretamente las propuestas deben presentar condiciones que se desarrollan como parte de la funcionalidad de la incorporación de las TIC's, genera un ambiente participativo, ya que la pedagogía se centra en el desarrollo del aprendizaje significativo del alumno, que a su vez fomenta la autorregulación del aprendizaje, permitiendo al alumno el análisis de los contenidos, así como generar criterios; de tal manera que el alumno se vuelve consciente de su propio proceso de aprendizaje (Villacres et al., 2020).

Desde el trabajo colaborativo, el proceso de enseñanza aprendizaje permite transformar la calidad de la educación en un proceso de aprendizaje centrado en el estudiante partiendo de metodologías mixtas orientándolo a una didáctica activa centrado en un modelo de calidad (Hidalgo Benites , et. al., 2021). En este contexto el

docente debe propiciar el trabajo colaborativo utilizando esquemas pedagógicos que permitan un entorno participativo que involucre el uso de las Tics.

De tal manera que el uso de las TIC's en el campo educativo produce entre docente y alumnos una dinámica innovadora, desde la manera en que se comunican hasta el desarrollo de proyectos académicos que integran la incorporación de herramientas tecnológicas estableciendo un vínculo directo con el trabajo colaborativos, por una parte, está la figura del docente, el cual planea, desarrolla y evalúa las estrategias pedagógicas; ya que el desempeño del docente se vuelve de orientador tal como lo describen Prieto & Llorent (2014), porque las funciones es ser un facilitador para los alumnos en las diferentes etapas del proceso de enseñanza-aprendizaje, por otra parte el rol del estudiante es activo, debido a que se involucra en la investigación y creación de proyectos académicos que le permitan desarrollar sus competencias académicas, de tal manera que la dinámica de enseñanza - aprendizaje se vuelve colaborativa y participativa entre el docente y el alumno

En este mismo sentido, Milla & Orellana (2022) mencionan que los espacios virtuales desarrollan funciones académicas libres de restricciones geográficas, en este proceso se originan esquemas de estudio interacción, comunicación y gestión de conocimientos entre los actores educativos que son el docente y el alumno, en consecuencia, las TIC's, ocupan un papel clave en el trabajo colaborativo debido a que permiten el desarrollo de actividades que refuerzan el aprendizaje significativo de los alumnos. El docente debe analizar las plataformas educativas amigables a cualquier dispositivo, ya que de esta manera el docente puede desarrollar las estrategias didácticas, así como los alumnos generen proyectos con fines educativos desarrollando de tal manera el conocimiento significativo; en este sentido Walss (2021), menciona que las herramientas digitales, a través de la tecnología permite promover el aprendizaje mediante un esquema formativo y compartido, facilitando la manera de evaluar estableciendo las dimensiones valorativas, a través de analizar las evidencias (Arias et al, 2019; Fonseca, et al., 2019).

En este sentido, los desafíos que se gestan desde el Flipgrid, se debe describir desde una estrategia didáctica de aprendizaje para la asignatura, que describan los destinos turísticos mundiales, el Flipgrid por ser una plataforma educativa gratuita, en la cual podrá realizar los tópicos mediante preguntas detonadoras y son los alumnos los que tienen que responder con un video (Hernández, et al., 2014), es decir, que todos los contenidos realizados por parte de los alumnos serán a través cualquier dispositivo que tenga cámara para grabar videos en multimedia

(audio y video); las repuestas pueden ir a partir de 15 segundos a 5 minutos, por lo que es considerada una plataforma social donde se fomentan los grupos de discusión, debido a que permite crear debates en el aula, así como un foro audiovisual, a tal efecto la plataforma se vuelve amigable para las personas involucradas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, estableciendo el trabajo colaborativo a través de las herramientas tecnológicas con el fin de que el docente pueda recolectar las evidencias de los trabajos (videos) realizados, para analizar las dimensiones valorativas de las competencias del saber, saber ser, saber hacer. Para efectos de esta investigación el flipgrid es conceptualizada una herramienta para grabar videos con un tiempo de duración de 10 minutos, cuyas características dan cuenta que se crean grupos o tema de discusión para que los estudiantes realizan sus intervenciones a través de videos y paralelamente se está grabando, como: texto, emoticones, imágenes, y filtros, entre otros, lo cual permite procesos de intervención entre docentes y estudiantes para responder mediante videos.

## MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación implementada fue de tipo cualitativa, con un enfoque interpretativo y descriptivo, un diseño deductivo ya que se crearon categorías y subcategorías a partir de las competencias establecidas en la Unidad de Enseñanza y Aprendizaje de la asignatura de DESTINOS TURÍSTICOS MUNIDIALES. Durante el proceso de esta investigación se empleó la técnica SQA con la intención de identificar el conocimiento previo (Qué es lo que sabe el alumno), la expectativa (Conocimiento esperado) y el aprendizaje significativo (Lo aprendido en clase); como muestra del estudio se consideraron 20 alumnos del cuarto semestre de la Licenciatura de Gestión y Desarrollo Turístico pertenecientes a la Universidad Autónoma de Tamaulipas; el análisis síntesis se usó en el procesamiento de la información cualitativa; el deductivo fue tratado al analizar y establecer los conocimientos previos, las expectativas y el aprendizaje significativo de los alumnos acerca de los Destinos Turísticos Mundiales, el método de modelación se utilizó para elaborar la estrategia didáctica orientada a generar aprendizaje significativo en los estudiantes de las características de los Destinos Turísticos Mundiales, el análisis de la información cualitativa generada por las preguntas ¿Que sé?, ¿Que quiero aprender?, ¿Que aprendí?, se realizó a través del software Atlas Ti 9.

## RESULTADOS

Flipgrid o Flip es una plataforma de debate en vídeo que busca dar voz y visibilidad a todo el alumnado, de modo que todos puedan expresarse fácil. Flipgrid (2023)

En la fase de apertura se buscó identificar una serie de conocimientos previos sobre los DESTINOS TURÍSTICOS MUNDIALES, a través de las preguntas de proyección, impresión y autoconocimiento de la técnica SQA donde los alumnos contestaron las siguientes preguntas ¿Qué se de los destinos turísticos Mundiales? y ¿Qué quiero aprender de los destinos turísticos mundiales?, los estudiantes, expresaron sus respuestas a través de un video creado en Flipgrid, las cuales posteriormente fueron analizadas utilizando el software Atlas Ti 9.

En la fase de DESARROLLO inicialmente el docente, creo en FLIPGRID un grupo denominado "DESTINOS TURISTICOS MUNDIALES" de tipo Classroom, Select Level= University, el cual se utilizó como complemento a las clases presenciales de los alumnos, debido a la falta de conectividad en el aula, las actividades las realizaron los alumnos fuera del horario de clases como trabajo independiente.

En la primera semana de clase, se instruyó para que realizaran un video donde explicaran de manera muy general ¿que conoce? de los destinos turísticos mundiales para identificar conocimientos previos, adicional se les pregunto ¿lo que quieren aprender? de los Destinos Turísticos Mundiales, generando en el alumno una expectativa en los conocimientos que va a adquirir como parte del conocimiento significativo. En la tabla 1, se observa diferentes estrategias didácticas, las cuales se mencionan a continuación:

Tabla 1. Estrategias didácticas

ESTRATEGIA	TÉCNICA	ACTIVIDADES
Autoaprendizaje	Investigación	Elaboración de INFORME DEL DESTINO TURISTICO
Aprendizaje Colaborativo	Presentar contenidos	Elaboración de material audiovisual (video) en FLIP-GRID

Fuente: elaboración propia.

Para la estrategia AUTOAPRENDIZAJE, a los alumnos se les solicitó que investigaran las siguientes características como parte de conocimiento general el alumno deberá investigar: <Continente, nombre del país, Ubicación Geográfica estableciendo las coordenadas, Cantidad de población por género, Idioma, Tipo de moneda y conversión a dólar, bandera, Datos hidrográficos: principal río, lago y laguna, Datos orográficos. Descripción de elevaciones: Montañas> para la contextualización relacionado de los datos turísticos de los destinos mundiales se consideró los siguiente: Lugar en el ranking mundial, del turismo 3 tipos de turismo que se practican en los países, Temporada alta y clima que prevalece, Principales líneas

aéreas, Principales cadenas hoteleras, Traje típico, Baile y/o danza típica, Gastronomía nacional: Platillo característico, bebida nacional, dulce o postre nacional.

Para la estrategia APRENDIZAJE COLABORATIVO consistió en la elaboración de contenidos audiovisuales a través de la plataforma FLIPGRID considerando las características que previamente investigaron los alumnos; como parte del aprendizaje colaborativo se indicó a los alumnos que visualizaran los videos de sus compañeros y realizaran comentarios constructivos del Destino Turístico.

En cuanto al diseño para la técnica para la estrategia educativa se organizaron las actividades a partir de un objetivo general para promover con los alumnos el proceso formativo mediante la búsqueda y organización de la información de las principales características del DESTINO TURÍSTICO MUNDIAL, designada por el docente.

Para la estructura temática por parte del docente y los estudiantes, se planteó el siguiente plan de trabajo.

PASO 1. Elaboración por parte del docente, respecto a los elementos a investigar a través de una guía donde establecerá las características a considerar del DESTINO TURISTICO MUNDIAL para que los alumnos tengan una línea de investigación.

PASO 2. Elaboración de un INFORME por parte de los alumnos que contenga las principales características del DESTINO TURISTICO MUNDIAL.

PASO 3. Elaboración del video de acuerdo con el país designado un video en FLIPGRID.

PASO 4. Cuando todos han terminado, los alumnos visualizan los videos de sus compañeros y hacen cometarios pertinentes al DESTINO TURÍSTICO MUNDIAL.

Finalmente, en el esquema de evaluación se valoraron los aspectos tales como:

Criterios esperados de éxito: todos los alumnos deben ser capaces de explicar las principales características de cada destino turístico.

Responsabilidad individual: Cada miembro del equipo debe explicar las principales características de cada destino turístico.

Comportamientos esperados: Participación, creatividad, motivación y elaboración activa por parte de todos los miembros.

Actividad colaborativa entre grupos: Revisar los videos, de los otros alumnos la organización de la información con respecto a los cuatro continentes.

La fase CIERRE se efectuó en la última semana de clases, solicitando a los alumnos la respuesta a la pregunta detonadora: ¿Que aprendí de los Destinos Turísticos Mundiales?, para evaluar el aprendizaje significativo a partir de su percepción, de esta manera el docente puede observar el desarrollo de las competencias en la asignatura de Destinos Turísticos Mundiales.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los resultados de la información que se obtuvo a través de los alumnos al contestar las preguntas ¿Que se?, ¿Que quiero aprender?, ¿Que aprendí?, se presentan a continuación. Con la finalidad de clasificar los conocimientos previos, las expectativas y el aprendizaje significativo de los alumnos de los Destinos Turísticos Mundiales y sus características principales que se contemplan en la Unidad de Enseñanza Aprendizaje para lograr dicho aprendizaje en la asignatura de los Destinos Turísticos Mundiales, para ello se establecieron categorías y subcategorías, las cuales se mencionan en la tabla 2, que se presenta a continuación:

Tabla 2: Categorías y subcategorías

<b>Constructos</b>			
<b>Categorías</b>	<b>Conocimiento Previo (Información con que cuenta)</b>	<b>Expectativa (conocimiento esperado)</b>	<b>Aprendizaje Significativo (Lo aprendido en clase)</b>
Subcategorías	Lugar	Identificar las particularidades geográficas	Explica las particularidades geográficas
	Atractivos turísticos	Identificar las particularidades sociales	Explica las particularidades sociales
	Gastronomía	Identificar las particularidades culturales	Explica las particularidades culturales
	Cultura	Identificar los atractivos turísticos	Explica los atractivos turísticos
	Historia	Identificar los destinos turísticos	Explica los destinos turísticos
	Destino Turístico	Identificar los recursos territoriales	Explica los recursos territoriales
	Idioma		
	Folklore		
	(Tradición, Traje típico, Baile típico, Artesanía)		
	Geografía		
	Sociodemográficos		
	Identidad		

Fuente: elaboración propia.

Posteriormente se consideró el proceso de análisis de datos de Miles, (1984) el cual consiste en la reducción de la información, la disposición de los datos y la extracción o verificación de conclusiones que se asocian con la reducción de datos, se procesó la información a través del software Atlas. Ti 9, para ello, se seleccionaron los datos en las respuestas de los alumnos considerando abstraer los datos que proporcionan significado a las categorías y subcategorías definidas para esta investigación, con la finalidad de agrupar en conceptos las respuestas recogidas de los alumnos, cuyo resultado se muestra en la figura 1. Reducción de datos y frecuencia, esta reducción de datos permitió evidenciar las subcategorías de los conocimientos previos, las expectativas y el aprendizaje significativo de los alumnos en la asignatura de Destinos Turísticos Mundiales.

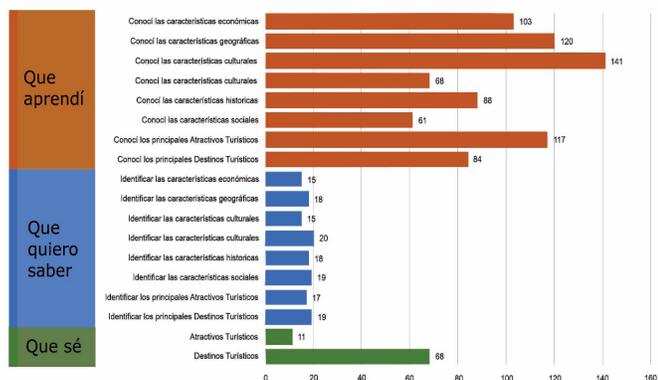


Figura 1: Gráfico Reducción de datos y frecuencia de las categorías y subcategorías ¿Qué sé?, ¿Quiero saber?, ¿Qué aprendí?

Fuente: elaboración propia usando el software Atlas Ti 9.

Disposición de datos: se efectuó con el proceso de triangulación, cuyo objetivo fue generar las primeras conclusiones a partir de las categorías principales “que sé”, “que quiero aprender” y que aprendí”, mediante la comparación y relación de los datos por semejanza o contraste. Durante el proceso de reflexión se integró toda la información recogida a través del video de la técnica SQA de los alumnos, considerando el criterio de experto (el docente titular de la asignatura), como se muestra en la figura 2. Red de códigos Lo que sé - Lo que quiero saber - Lo que aprendí respectivamente.



Figura 2: Red de códigos ¿Que sé? - ¿Qué quiero saber? - ¿Qué aprendí?

Fuente: elaboración propia usando el software Atlas. Ti 9.

En la figura 2, se presenta las categorías emergentes “¿Qué sé?”, los estudiantes señalan que tienen conocimiento de que existen los destinos turísticos mundiales, y que esos destinos cuentan con atractivos turísticos que los hacen interesantes para que lo turistas los visiten, de igual manera indican los destinos turísticos mundiales cuentan con características que son importantes identificar sin embargo no tienen conocimiento de ellas. También presentan para la categoría emergente “¿Qué quiero aprender?”, los alumnos indican que quieren identificar los destinos turísticos mundiales, sus principales atractivos, sus características sociales, características históricas, características geográficas, características culturales, divisas, “¿Qué aprendí?” los estudiantes señalan que hoy conocieron los diferentes destinos turísticos de los 5 continentes, además conocieron los principales atractivos turísticos de los destinos, también conocieron las diferentes características culturales entre las cuales destacaron las costumbres y tradiciones, traje típico, así como la gastronomía de las regiones, dando importancia a la historia que caracteriza al destino turístico, de igual manera mencionaron que fue importante conocer las características geográficas dentro de las cuales consideraron clima orografía e hidrografía así como la ubicación cartográfica así como también el tipo de moneda y datos relevantes de los factores sociales entre los que destaca población e idioma predominante.

Extracción y verificación de conclusiones: En esta parte se analizaron las reflexiones y similitudes encontradas en las categorías principales “lo que sé”, “lo que quiero aprender” y “lo que aprendí”, desde la existencia de conceptos, la identificación de destinos turísticos mundiales, principales atractivos y características, que permitieron llegar a las conclusiones de esta investigación, en la figura 3 Nube de descriptores semánticos, muestra las respuestas de los alumnos, la nube nos proporcionó una visión de los datos que se recolectaron en las distintas fases del aprendizaje y crear una clasificación del saber de los Destinos Turísticos Mundiales.



Figura 3: Nube de descriptores semánticos - Lo que sé - Lo que quiero saber

Fuente: elaboración propia usando el software software Atlas. Ti 9.

En la figura 4. Se observa una nube de etiquetas elaborada con Atlas. Ti 9, obtenida a partir de las respuestas de los alumnos, la nube nos proporcionó una visión de los conocimientos adquiridos de los Destinos Turísticos Mundiales hoy al concluir el periodo.



Figura 4: Nube de descriptores semánticos - Lo que aprendí

Fuente: elaboración propia usando el software Atlas. Ti 9

Como se puede observar en la nube de palabras, en primer lugar, se encuentra de la categoría lo que quiero saber - Identificar Características Culturales de los Destinos Turísticos Mundiales. Por otro lado, se observa de la categoría lo que sé - Destinos Turísticos, ya que los alumnos mencionan el concepto de Destino Turístico o bien algún Destino Turístico Mundial Popular. Para llegar a esta representación se realizó una categorización y codificación de los datos, sintetizándolos y agrupándolos en relación con los conceptos teóricos que organizan y estructuran nuestra clasificación de los Destinos Turísticos Mundiales. Sin embargo, para esta investigación la nube de palabras nos permitió conocer los atributos entorno a los conocimientos previos, las expectativas y el aprendizaje significativo.

## CONCLUSIONES

Los resultados del análisis cualitativo de esta investigación evidenció que los estudiantes presentan conocimientos previos del concepto Destinos Turísticos, Atractivos Turísticos, y algunas características principales que se consideran de los destinos turísticos; y a su vez “Lo que quieren aprender” los alumnos manifiestan identificar y conocer los mismo, así como las características principales de los destinos, por lo que incorporar la estrategia didáctica a partir de la elaboración de materiales audiovisuales con la herramienta Flipgrid, permitió a estos adquirir conocimientos nuevos sobre los Destinos Turísticos Mundiales de los cinco continentes reafirmado el aprendizaje significativo.

Es importante resaltar que el Flipgrid, como estrategia didáctica de aprendizaje para la asignatura destinos turísticos mundiales, resultó ser de gran apoyo al docente para hacer atractivo de aprendizaje, mediante el entorno virtual, sin embargo, es importante destacar que una actividad depende totalmente de los participantes, por lo tanto, es necesario identificar las habilidades para la integración de Flipgrid en el grupo de alumnos.

En este sentido se sugiere valorar la estrategia didáctica propuesta con el objetivo aplicarla en otros grupos de la asignatura con la finalidad de reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje y contribuir al desarrollo de los estudiantes de la Licenciatura en Gestión y Desarrollo Turístico.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Abarzúa, A., & Cerda, C. (2011). Integración curricular de TIC en educación parvularia. *Revista de Pedagogía*, 32(90), 13-43. <https://www.redalyc.org/pdf/659/65920055002.pdf>.
- Álvarez, L., Rendón, J. M., & Rosas, J. L. (2006). El alumno normalista: entre la mimesis y resistencia. *Reencuentro. Análisis De Problemas Universitarios*(9), 14-17. <https://reencuentro.xoc.uam.mx/index.php/reencuentro/article/view/168>.
- Arias Ferrer, L., Egea Vivancos, A., & Monroy Hernández, F. (2019). Evaluación de recursos audiovisuales para la enseñanza de las Ciencias Sociales en Educación Secundaria. *Revista Fuentes*, 21(1), 25-38.
- Cruz Alvarado, M. A., Sandí Delgado, J. C., & Víquez Barrantes, I. G. (2017). Diseño de situaciones educativas innovadoras como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 8(2), 99-115. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6632895>.
- Flipgrid (2023) <https://info.flip.com/es-us.htm>
- García Aretio, L. (2020). Los saberes y competencias docentes en educación a distancia y digital. Una reflexión para la formación. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(2), 09-30. <https://doi.org/10.5944/ried.23.2.26540>.
- Gómez-Rojas, J. P. (2015). Las competencias profesionales. *Revista Mexicana de Anestesiología*, 38(1), 49-55. <https://www.medigraphic.com/pdfs/rma/cma-2015/cma151g.pdf>.
- Heredia Soberanis, N. G. (2018). Las experiencias en el aula. Una alternativa para aprender de la práctica docente. *Estrategias de enseñanza aprendizaje para la docencia universitaria. experiencia desde el aula*, 7-21.
- Hernández Doria, C. A., Gómez Zermeño, M. G., & Balderas Arredondo, M. (2014). Inclusión de las tecnologías para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje en ciencias naturales. *Actualidades Investigativas en Educación*, 14(3), 1-19. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44732048010>.
- Hidalgo Benites, L. E., Villaba Condori, K. O., Arias Chávez, D., Berrios Espezua, M., & Cano, S. (2021). Aula invertida en una plataforma virtual para el desarrollo de competencias: Caso de estudio curso de investigación aplicada. *Campus Virtuales*, 10(2), 185-193.
- Milla Gámez, M. F., & Orellana Corea, C. L. (2022). Estilos de aprendizaje preferidos por estudiantes de Pedagogía: adaptabilidad a espacios virtuales de aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(6), 706-719.
- Prieto, M., Mijares, B., & Llorent, V. (2014). Roles del docente y del alumno universitario desde las perspectivas de ambos protagonistas del hecho educativo. *Revista Electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, 18(9), 273-279. <http://ojs.urbe.edu/index.php/redhecs/article/view/2459>.
- Rivero Cárdenas, I., Gómez Zermeño, M., & Abrego Tijerina, R. F. (2013). Tecnologías educativas y estrategias didácticas: criterios de selección. *Tecnologías educativas y estrategias didácticas: criterios de selección*(3), 190-206. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4620616>.
- Sánchez García, A. G. (2007). La relación maestro-alumno: ejercicio del poder y saber en el aula universitaria. *Revista de Educación y Desarrollo*, 7, 21-27. [https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu\\_desarrollo/antteriores/4/004\\_Sanchez.pdf](https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/antteriores/4/004_Sanchez.pdf).
- Tobón, S. (2008). La formación basada en competencias en la educación superior: El enfoque complejo. Obtenido de Grupo Cife: [https://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1LVT9TXXFX-1VKC0TM-16YT/Formaci%C3%B3n%20basada%20en%20competencias%20\(Sergio%20Tob%C3%B3n\).pdf](https://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1LVT9TXXFX-1VKC0TM-16YT/Formaci%C3%B3n%20basada%20en%20competencias%20(Sergio%20Tob%C3%B3n).pdf).

Tourón, J. (2021). El modelo flipped classroom: un reto para una enseñanza centrada en el alumno. *Revista de Educación*(321), 11-14. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/205183/touron.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Villacres Arias, G. E., Espinoza Freire, E. E., & Rengifo Ávila, G. K. (2020). Empleo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación como estrategia innovadora de enseñanza y aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(5), 136-142. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/1691?articlesBySameAuthorPage=2>.

Walss Auriolos, M. E. (2021). Diez herramientas digitales para facilitar la evaluación formativa. *Tecnología, Ciencia y Educación*(18), 127-139. doi: <https://doi.org/10.51302/tce.2021.575>.