



UNAE

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Carrera:

Especialización para profesores de Bachillerato Técnico

GUÍA DE INFORMACIÓN TURÍSTICA INTERACTIVA DE LA PROVINCIA DE SANTA ELENA COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE EN LA ESPECIALIDAD DE VENTA E INFORMACIÓN TURÍSTICA EN ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA MANGLARALTO.

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Especialista en Pedagogía para Profesores de Bachillerato Técnico

Autor (es):

Lcda. Mariuxi Marilin León Carriel

CI: 1204401135

Tutor:

Dr. Juan Carlos Brito Román

CI:1716036122

Azogues, Ecuador

30-septiembre-2020

Resumen

El presente proyecto de aplicación se elaborará con el objetivo de diseñar una guía de orientación e información turística de la provincia de Santa Elena como recurso didáctico para los estudiantes de la Unidad Educativa Manglaralto, por lo cual se requiere la aplicación del método inductivo. El procedimiento seleccionado es el Design Thinking (Pensamiento de Diseño), mismo que basa su accionar en cinco pasos: empatizar la comprensión de las necesidades; definir la información a utilizar, idear la visión el cual se quiere obtener, generar los prototipos del fin que se quiere obtener, testear la solución a desarrollar.

El proceso de Design Thinking se compone de cinco etapas, no es lineal, por tanto, en cualquier momento se podrá ir hacia atrás o hacia delante si se lo ve oportuno, incluso se podrá saltar a etapas no consecutivas. Comenzará en la recolección de mucha información, generando una gran cantidad de contenido, donde crecerá o disminuirá esto dependerá de la fase en la que se encuentre. Optando por ser aplicada la línea de investigación, realizada con las técnicas e instrumentos, se basará en la indagación cualitativa y cuantitativa el cual será la observación, encuesta y entrevista a los estudiantes del área de turismo de la Unidad Educativa Manglaralto, la encuesta se realizó por medio de Google Forms, el aplicativo da la facilidad de mostrar resultados de forma gráfica y realizar el respectivo análisis de la información obtenida.

El resultado esperado del presente proyecto es: Trabajar de manera sistemática con los estudiantes del área de turismo de la Unidad Educativa Manglaralto, a fin de crear una herramienta tecnológica que les permita conocer más sobre la historia, gastronomía, cultura y lugares turísticos de la provincia de Santa Elena de una manera entretenida, didáctica e interactiva, con óptima información sobre todos los puntos de interés culturales, históricos y patrimoniales.

La implementación de este recurso didáctico permitirá potenciar el conocimiento de los estudiantes y contribuir a la formación para la ciudadanía y la identidad regional. Por otra parte, el proyecto incidirá sobre la mejora de la difusión y la calidad de los servicios turísticos, con lo cual se conseguirá incentivar a los turistas a visitar la provincia y desarrollar fuentes de empleo, que oferten productos en el ámbito turístico y cultural.

Palabras claves: Unidad Educativa, información turística, aplicación móvil, estudiantes, docentes, herramienta tecnológica.

Abstract

This application project will be developed with the goal of designing an orientation guide and tourist information for the province of Santa Elena as a didactic resource for students of the Manglaralto High School, for which the application of the inductive method is required. The selected procedure is Design Thinking, which bases its actions on five steps: empathize the understanding of needs; define the information that we are going to use, devise the vision that we want to obtain, generate the prototypes of the end that we want to obtain, test the solution that we want to develop.

The Design Thinking process contains five stages, it is not linear, therefore, you can go backwards or forwards if you see fit, you can even jump to non-consecutive stages. It will start by collecting a lot of information, generating a large amount of content, where this will grow or decrease will depend on the phase you are find. The Research Line was applied with the techniques and instruments; it will be based on qualitative and quantitative inquiry, which will be the observation, survey and interview of the students of the tourism area of the Manglaralto Educational Unit. The survey was made through Google Forms, this application provides the facility to display results graphically and perform the respective analysis of the information obtained.

The expected result of this project is to work systematically with students of the tourism area of the Manglaralto school, to create a technological tool for students to learn more about the history, gastronomy, culture and tourist places of the Santa Elena Province in a friendly, educational and interactive way, with optimal information on all cultural, historical and heritage sites.

The implementation of this didactic resource will enhance the knowledge of the students and contribute to the knowing for citizenship and regional identity. The project will affect the improvement of the dissemination and quality of tourist services. This will encourage tourists to visit the province and develop jobs that offer products in the tourist and cultural field.

Keywords: High School, tourist information, interactive guide, students, teachers, technological tools.

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	1
ABSTRACT.....	2
TABLA DE CONTENIDO.....	3
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	5
ÍNDICE DE FIGURAS	5
ÍNDICE DE ANEXOS	6
INTRODUCCIÓN	7
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	8
1.2. JUSTIFICACIÓN.....	9
1.3. OBJETIVOS.....	10
1.3.1. <i>Objetivo General</i>	10
1.3.2. <i>Objetivos Específicos</i>	10
2. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	10
2.1. ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	11
2.2. BASES TEÓRICAS.....	11
2.2.1. <i>Recurso Didáctico</i>	11
2.2.2. <i>Importancia de los materiales didácticos en el aula</i>	12
2.3. LOS MEDIOS DIDÁCTICOS Y LOS RECURSOS EDUCATIVOS	12
2.4. FUNCIONES DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS.....	13
2.5. EMPLEO DE DIFERENTES MATERIALES Y MEDIOS DIDÁCTICOS	14
2.6. LA SELECCIÓN DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS.....	14
2.7. LAS IMÁGENES DIGITALES	15
2.8. EL MODELO DE OBJETO DIGITAL EDUCATIVO	17
2.9. ¿QUÉ ES UN OBJETO DE APRENDIZAJE (OA)?	17
2.10. PRINCIPIOS DE DISEÑO ESTRUCTURAL DE OBJETOS DE APRENDIZAJE	18
2.11. PRINCIPIOS DE INTERFAZ PARA DISEÑOS MÓVILES	21
2.12. REQUERIMIENTOS PARA CODIFICAR UNA APP IONIC.....	22
2.13. DISEÑO DE APLICACIÓN PARA DISPOSITIVO MÓVIL SMART PHONE.....	23
2.14. PRUEBAS DE LA PRIMERA VERSIÓN (PROTOTIPO).....	24
2.15. LANZAMIENTO DE VERSIÓN FINAL.....	24
2.16. FASES DEL MODELO DE DESARROLLO EN CASCADA	25
2.17. PRINCIPALES ATRACTIVOS Y RECURSOS TURÍSTICOS DE LA PENÍNSULA DE SANTA ELENA.....	26
2.18. TURISMO ARQUEOLÓGICO.....	26



2.19.	TURISMO ORNITOLOGÍA.....	30
2.20.	TURISMO DE SOL Y PLAYA.....	31
3.	METODOLOGÍA	34
3.1.	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	34
3.2.	POBLACIÓN, MUESTRA O PARTICIPANTES	36
3.3.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	36
4.	ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	38
4.1.	RESULTADOS DE LISTAS DE CONTROL DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN MÓVIL (APP INTERACTIVO).....	45
5.	PROPUESTA	57
5.1.	PRECISIÓN O DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA	57
5.2.	OBJETIVO DE LA PROPUESTA	57
5.3.	METODOLOGÍA DE LA INTERVENCIÓN	58
5.4.	DETALLE DE LA PROPUESTA.....	59
5.5.	ADAPTACIÓN DE CONTENIDOS.....	71
5.6.	APLICACIÓN DE LA PROPUESTA	76
5.7.	CRONOGRAMA DE LA INTERVENCIÓN	76
6.	ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	77
7.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	82
7.1.	CONCLUSIONES.....	82
7.2.	RECOMENDACIONES.....	83
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	84
	ANEXOS	88

Índice de Ilustraciones

ILUSTRACIÓN 1: RECURSOS DIDÁCTICOS Y EL CONOCIMIENTO FUENTE: (MORENO, 2004).....	15
ILUSTRACIÓN 2: MUSEO REAL ALTO (FUENTE: COMPLEJO CULTURAL REAL ALTO, 2019).....	27
ILUSTRACIÓN 3 LOS AMANTES DE SUMPA (FUENTE: GORAYMI, 2020).....	28
ILUSTRACIÓN 4 MUSEO VALDIVIA (FUENTE: GORAYMI, 2020).....	29
ILUSTRACIÓN 5 MUSEO PALEONTOLÓGICO MEGATERIO.....	30
ILUSTRACIÓN 6 ISLOTE DEL PELADO.....	30
ILUSTRACIÓN 7: SARCORAMPHUS PAPA.....	31
ILUSTRACIÓN 8: PRESENTACIÓN DE APLICACIÓN MÓVIL A DOCENTES	96
ILUSTRACIÓN 9: PRESENTACIÓN DE ELEMENTOS DE MENÚ DE APLICACIÓN MÓVIL.....	96
ILUSTRACIÓN 10: PRESENTACIÓN DE ACTIVIDADES TURISTICAS EN LA PROVINCIA DE SANTA ELENA	97
ILUSTRACIÓN 11: PRESENTACIÓN DE ACTIVIDADES EVALUATIVAS (EJERCICIOS) DE LA APLICACIÓN MÓVIL ...	97
ILUSTRACIÓN 12: ENCUESTA A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA MANGLARALTO.....	98
ILUSTRACIÓN 13: ENCUESTA A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA MANGLARALTO.....	98

Índice de Figuras

FIGURA 1: LAS ETAPAS DEL MODELO EN CASCADA (FUENTE: PABLO DOMÍNGUEZ, 2020)	25
FIGURA 2: MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS (FUENTE: ENCUESTA).....	39
FIGURA 3: UTILIZACIÓN DE MATERIALES O RECURSOS DIDÁCTICOS	40
FIGURA 4: NIVEL DE CONOCIMIENTOS SOBRE LOS ATRACTIVOS TURÍSTICOS Y PATRIMONIO CULTURAL.....	41
FIGURA 5: CONOCIMIENTOS DE LOS LÍMITES GEOGRÁFICOS DE LA PROVINCIA DE SANTA ELENA	42
FIGURA 6: CONOCIMIENTO DE LA CANTIDAD DE CANTONES QUE TIENE LA PROVINCIA DE SANTA ELENA (FUENTE: ENCUESTA)	43
FIGURA 7: CONOCIMIENTO DE LAS COMUNAS DE LA PARROQUIA MANGLARALTO	44
FIGURA 8 APLICACIÓN MÓVIL (APP INTERACTIVO) EN EL ÁMBITO EDUCATIVO DE LA INSTITUCIÓN	45
FIGURA 9 LOS OBJETIVOS DE APRENDIZAJE ESTÁN EXPLÍCITOS Y EL PROPÓSITO BIEN DEFINIDO.....	46
FIGURA 10 MATERIA DE ESTUDIO EN APLICACIÓN MÓVIL (APP INTERACTIVO)	47
FIGURA 11 MATERIA DE ESTUDIO EN APLICACIÓN MÓVIL (APP INTERACTIVO)	48
FIGURA 12 LA APLICACIÓN ES ADECUADA PARA SU USO INFORMÁTICO	49
FIGURA 13 EL ALUMNO COMPRENDE LA PRESENTACIÓN EN PANTALLA Y PUEDE ACTUAR SIN CONFUSIÓN... ..	50
FIGURA 14 VELOCIDAD DE PROCESAMIENTO DE LA APLICACIÓN MÓVIL.....	51
FIGURA 15 VELOCIDAD DE PROCESAMIENTO SIN FALLOS NI RETRASOS DE LA APLICACIÓN MÓVIL	52
FIGURA 15 LA INTERFAZ GRÁFICA ES SENCILLA Y DE FÁCIL USO.....	53
FIGURA 16 CALIDAD DE AMPLIACIÓN DEL MAPA EN LA APLICACIÓN MÓVIL	55
FIGURA 17 ADECUACIÓN DE LA MATERIA EN EL CONTENIDO GRAFICO DE LA APLICACIÓN MÓVIL.....	56
FIGURA 18: PRESENTACIÓN DEL APLICATIVO MÓVIL DE LA GUÍA TURÍSTICA INTERACTIVA.....	59
FIGURA 19: MENÚ	59
FIGURA 20: CAPTURAS DE PANTALLA DE SECCIÓN HISTORIA.....	60



FIGURA 21: PRESENTACIÓN DE SECCIÓN DATOS.....	61
FIGURA 22: PRESENTACIÓN DE SECCIÓN DIVISIÓN ADMINISTRATIVA.....	61
FIGURA 23: PRESENTACIÓN DE SECCIÓN GASTRONOMÍA.....	62
FIGURA 24: CAPTURAS DE PANTALLA DE SECCION LUGARES	62
FIGURA 25: CAPTURAS DE PANTALLA DE SECCIÓN ACTIVIDADES	63
FIGURA 26: CAPTURAS DE PANTA DE SECCIÓN TURISMO ORNITOLÓGICO.....	64
FIGURA 27: CAPTURAS DE PANTALLA DE SECCIÓN TURISMO DE AVENTURA.....	64
FIGURA 28: CAPTURAS DE PANTALLA DE SECCIÓN SOL Y PLAYA	65
FIGURA 29: CAPTURAS DE PANTALLA DE SECCIÓN MITOS Y LEYENDAS	65
FIGURA 30: PRESENTACIÓN DE SECCIÓN MAPA TURÍSTICO.....	66
FIGURA 31: CAPTURAS DE PANTALLA DE SECCIÓN MATERIAL DE APOYO.....	67
FIGURA 32: CAPTURAS DE PANTALLA DE SECCIÓN ATRACTIVOS TURÍSTICOS.	67
FIGURA 33: CAPTURAS DE PANTALLA DE LÍNEAS DE TIEMPO.....	68
FIGURA 34: CAPTURAS DE PANTALLA DE MAPAS CONCEPTUALES	68
FIGURA 35: CAPTURA DE PANTALLA DE PREGUNTAS.	69
FIGURA 36: CAPTURAS DE PANTALLA DE EJERCICIO ORDENAR AVES.....	69
FIGURA 37: CAPTURAS DE PANTALLA DE EJERCICIO CRUCIGRAMA.....	70
FIGURA 38: CAPTURAS DE PANTALLA DE EJERCICIOS SOPA DE LETRAS	70
FIGURA 39: CAPTURA DE PANTALLA DE SECCIÓN GLOSARIO	71

Índice de Anexos

ANEXO 1: CUESTIONARIO DE ENCUESTA.....	88
ANEXO 2: LISTAS DE CONTROL DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN MÓVIL (APP INTERACTIVO)	89
ANEXO 3: LISTAS DE CONTROL DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN MÓVIL (APP INTERACTIVO)	91
ANEXO 4: LISTAS DE CONTROL DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN MÓVIL (APP INTERACTIVO)	93
ANEXO 5: EVALUACIÓN DEL APLICATIVO A DOCENTES	96
ANEXO 6: ENCUESTA A ESTUDIANTES	98
ANEXO 7: PRESENTACIÓN DE APLICACIÓN MÓVIL A ESTUDIANTES	99

INTRODUCCIÓN

Actualmente el mundo tiene una visión más amplia sobre el uso de las tecnologías, estas permiten descubrir que no existen límites para obtener información, y mucho más cuando el factor busca comunicar el Turismo. Esto es posible gracias a las herramientas y aplicaciones tecnológicas el cual se encuentran a la vanguardia con lugares, recomendaciones e incluso información específica de atractivos que jamás hemos visitado, pero únicamente estamos separados por un clic.

Es por esto que mediante el proyecto de investigación busca desarrollar un aplicativo móvil interactivo de información turística de la provincia de Santa Elena como recurso didáctico que sirva a los docentes para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes de la especialidad de Venta e Información Turística de la Unidad Educativa Manglaralto, el mismo será un apoyo para poder reforzar conocimientos.

El presente trabajo está distribuido de la siguiente manera:

Capítulo I. **El problema.** En esta sección se abarca sobre el análisis respectivo de la problemática, la justificación respectiva del proyecto de investigación, el planteamiento de los objetivos.

Capítulo II. **El Marco Teórico Referencial,** en este capítulo se trata de describir las bases teóricas del tema de investigación.

Capítulo III. **Metodología,** Este capítulo está formado por la modalidad de investigación utilizado, nivel de investigación, la población, muestra, así como también, el proceso de recolección de información.

Capítulo IV. **Los Resultados,** en este capítulo se presentan los resultados con sus respectivos análisis e interpretación de datos, de igual forma se presenta la propuesta del trabajo de investigación.

Capítulo V. **Conclusiones y Recomendaciones,** En este capítulo se emiten las conclusiones y recomendaciones de acuerdo al desarrollo del trabajo de investigación.

1.1. Planteamiento del problema

Actualmente la educación ya no debe sustentarse sobre la antigua concepción de enseñanza-aprendizaje, como norma debe estar orientada a un modelo activo y participativo, el cual permite establecer nuevas estrategias para el aprendizaje: un “aprendizaje significativo” (Hernandez, 2017). Para lograr este aprendizaje es necesario que la metodología utilizada sea interactiva, vivencial y cuente con recursos didácticos y tecnológicos apropiados (Mariñez & González, 2013). En la Unidad Educativa Manglaralto ubicada en la provincia de Santa Elena, actualmente se encuentran matriculados 586 estudiantes matriculados legalmente, entre ellos 227 en Educación General Básica Superior, y 359 estudiantes pertenecientes al Bachillero Técnico, distribuido en las especialidades de Cultivo de Peces, Moluscos y Crustáceos, Producción Agropecuaria y Venta e Información Turística.

Los docentes que imparten clases en primero, segundo y tercer bachillerato en la especialidad de Venta e Información Turista de la unidad Educativa, lo hacen de manera tradicional como: dictados, tareas individuales, exámenes escritos y orales; valorando solo la participación del docente. Por tal motivo, la falta de recursos didácticos innovadores está limitando a los estudiantes, quien se convierten en sujetos pasivos dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

En una parte se identifica el escaso conocimiento de los recursos turísticos de la provincia de Santa Elena, así como también, el perfeccionamiento de las competencias laborales propias de las figuras profesionales, percibiendo estos desafíos en la comunidad educativa es importante preguntarse ¿Cómo potenciar los conocimientos en el área de turismo de los estudiantes de la Unidad Educativa Manglaralto?

Para esto se debe iniciar con la presentación de Santa Elena, la cual posee lugares turísticos de los cuales cabe recalcar los siguientes:

- ✓ En **Sacachún** se halla la figura de San Biritute. De acuerdo con la fábula de los oriundos, si no llovía durante los incipientes días del invierno, los granjeros confiarían en San Biritute, pondrían pequeñas raciones de explosivo en su cuerpo y lo prenderían con fuego. Si se hace correctamente, llovería y los cultivos crecerían.
- ✓ **El Museo de Amantes de Sumpa** de Santa Elena. Es una exhibición arqueológica donde se encontraron los esqueletos de dos humanos de la ciencia de Las Vegas. Los restos datan de hace 5500 o 6000 años.
- ✓ **Museo Casa León** es una exhibición privada y vivienda del artista León Ricaurte. En este pequeño museo hallará ruinas antiguas de la cultura Chorrera que se remontan



de 800 A.C. Es un divino hospedaje boutique con una bella playa y lindas vistas. Cada residencia está decorada a su manera única.

- ✓ **La Chocolatera** está situado adentro de la Base Naval de Salinas, en este sitio, dos corrientes oceánicas confluyen, estimulando la arena por encima desde el fondo, proporcionando al agua un aspecto de chocolate, de ahí su seudónimo.

1.2. Justificación

El presente proyecto de aplicación se justifica en fortalecer el aprendizaje en la especialidad de Venta e información Turística, a través de la elaboración de una guía de orientación e información turística que involucre los recursos multimedia (tecnologías) y didácticos adecuados y permita difundir una correcta información de los atractivos turísticos naturales y culturales tanto tangibles como intangibles que existen en la provincia de Santa Elena. El objeto de estudio requiere de un mejoramiento creativo e innovador planteado en las aulas de clase hasta las prácticas pre – profesionales.

El proyecto de aplicación posee relevancia social, en primer lugar, el conocimiento del patrimonio turístico, su incidencia sobre la economía del sector y la formación de valores cívicos e identidad y en segundo lugar la reconocida importancia que poseen los recursos didácticos. Dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, de ahí, es preciso aplicar estrategias didácticas donde beneficien a los estudiantes del bachillerato en la especialidad de Venta e Información turística de la Unidad Educativa Manglaralto. Con los resultados que se obtengan desarrollen habilidades y destrezas necesarias en el perfil de salida, justo, solidario e innovador, como lo especifica el currículo oficial (2016) del Ministerio de Educación del Ecuador.

La relevancia práctica del presente proyecto de aplicación se sustenta en el hecho de que, una vez realizada la guía de orientación e información turística con los recursos didácticos necesarios, los estudiantes desarrollarán las competencias establecidas en el pensum académico del Bachillerato Técnico de Servicio, tales como: motivación por estudiar, relajación al momento de resolver ejercicios y sobre todo mejorar el interés por aprender nuevos conocimientos, para asegurar la consecución de los objetivos de la especialidad, estas estrategias estarán sustentados en datos reales que han sido obtenidos aplicando una metodología aprobada.

El proyecto planteado se justifica desde el punto de vista epistemológico, una vez desarrollados los recursos didácticos se aplicará las estrategias creativas e innovadoras en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, factible para realizar la guía de orientación e información turística que requiere la especialidad, fundamentalmente basado a la línea de investigación Didácticas de las materias curriculares y la práctica pedagógica



de la Universidad Nacional de Educación UNAE. El proyecto aplicativo en ejecución motivara a los docentes del área de turismo a la realización de nuevos procesos formativos, así como la construcción de recursos didácticos innovadores.

Con la ejecución del presente proyecto será posible plantear nuevas estrategias relacionadas con la implementación de recursos didácticos para la elaboración de guía de orientación e información turística con los cuales se podrá identificar debilidades que puedan ser fortalecidas desde el punto de vista teórico práctico, a través del proyecto aplicativo será posible potenciar nuevos procesos de formación en la enseñanza de las diferentes asignaturas de la especialidad.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Desarrollar una guía interactiva de información turística de la provincia de Santa Elena como recurso didáctico de ayuda a los docentes para fortalecimiento de los aprendizajes en los estudiantes de la especialidad de Venta e Información Turística de la Unidad Educativa Manglaralto.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Diagnosticar el nivel de conocimiento que tienen los estudiantes de la especialidad de Venta e Información Turística de la Unidad Educativa Manglaralto, de los atractivos turísticos de la provincia de Santa Elena.
- Diseñar un aplicativo móvil de información turística de la provincia de Santa Elena como herramienta tecnológica para el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la especialidad de Venta e Información Turística.
- Validar el aplicativo móvil de información turística de la provincia de Santa Elena por los docentes expertos en el tema.
- Realizar una herramienta de evaluación que permita conocer el grado de satisfacción de los usuarios del aplicativo móvil de información turística de la provincia de Santa Elena.

2. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

2.1. Estado de la cuestión.

Al revisar antecedentes investigativos sobre el tema en diferentes repositorios disponibles, se destaca el trabajo de Sotomayor Vera Keyla Scarlett y Morán Gutiérrez Katherine Isabel de la Universidad de Guayaquil, quienes en su proyecto “Guía cultural del turismo de la provincia de Santa Elena –Ecuador” concluyen lo siguiente:

1. Las PYMES son poco conocidas por los estudiantes de la carrera de comercio exterior, por esta razón se concluye que los docentes deben de instruir su creación y aplicación en el mundo de las distintas actividades comerciales del país con respecto al turismo y el desarrollo económico de una zona o territorio, debido que existen sectores o segmentos el cual pueden ser impulsados económicamente (Sotomayor & Morán, 2013).
2. Se considera que la Provincia de Santa Elena no ha explotado su ámbito económico al 100%, es decir, su riqueza cultural, por esta razón es necesario ejecutar el bosquejo de una PYMES turística para aumentar la riqueza de la zona y del país (Sotomayor & Morán, 2013).
3. Es imprescindible utilizar los conocimientos con respecto a la creación de PYMES para estudiantes de la carrera de comercio exterior, esto aumentara en ellos el espíritu emprendedor y a su vez a la creación de nuevas fuentes de trabajo es por ello por lo que implicara establecer en el país fuentes económicas. (Sotomayor & Morán, 2013).
4. Es importante que docentes de la carrera anteriormente mencionada de la facultad de filosofía propicien a los estudiantes el interés por conocer cómo se crean las PYMES, esto lo lograrán a través de la intercomunicación dentro del salón de clases con el entendimiento de los conocimientos sobre este tema, de modo que los docentes actualizaran el pensum académico y preparando a los estudiantes a establecer nuevos métodos de ingresos económicos (Sotomayor & Morán, 2013).

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Recurso Didáctico

Los Recursos Didácticos son aquellas herramientas utilizadas por el docente para apoyar, complementar, acompañar o evaluar el plan educativo que dirige u orienta. Los Recursos Didácticos comprenden una variedad de métodos, estrategias, instrumentos, materiales, entre otras, iniciando desde la pizarra y el marcador hasta los videos y la era tecnológica (Grisolía, 2010).



2.2.2. Importancia de los materiales didácticos en el aula

Los materiales didácticos dentro del salón de clase tienen influencias positivas en el ámbito de construcción con respecto al aprendizaje, debido que es el proceso de enseñanza al alumno. La importancia de contar con materiales dentro de clase indica las siguientes razones (Juárez, 2015) :

- a. El material didáctico ayuda a tener un ambiente instruido que crea procesos pedagógicos en el estudiante, promoviendo los procesos de lectura y escritura en el adolescente permitiendo tener acceso a la lectura de imágenes y textos (Juárez, 2015).
- b. Autorizar a los docentes que permitan realizar actividades atractivas donde vinculen al contexto del estudiante, además de actividades lúdicas que permitan la participación del alumno de distintas maneras (Juárez, 2015).
- c. Beneficiar a la intervención del estudiante en su propio proceso de aprendizaje, el material didáctico desafía y plantea incógnitas para hacer realizar descubrimientos que estimulan al alumno crear y participar en nuevos ambientes para poder indagar sus conocimientos (Juárez, 2015).
- d. Incentivar el desarrollo de habilidades sociales, como la intercomunicación con otros, el compartir, esperar turno, saber ganar y perder, tomar las mejores decisiones, trabajar en equipo (Juárez, 2015).
- e. Proveer un ambiente agradable que ayuden el aprendizaje significativo dentro y fuera del salón de clases, a su vez desarrolle y estimule las inteligencias múltiples (Juárez, 2015).
- f. Beneficia la planificación correcta de actividades que provean aprendizajes significativos y creativos a través de la interacción con el medio (Juárez, 2015).

2.3. Los medios didácticos y los recursos educativos

Considerando que cualquier material puede utilizarse en determinadas ocasiones como recurso para proporcionar procesos de enseñanza y aprendizaje (por ejemplo, con unas piedras podemos trabajar los elementos de mayor y menor con los estudiantes de preescolar), pero a causa, no todos los materiales que se manejan en la educación son creados de manera didáctica, es por esta razón se distingue los siguientes conceptos de medio didáctico y recurso educativo (Marqués, 2011).

- **Medio didáctico** es cualquier recurso elaborado con la intención de proporcionar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por ejemplo, un libro de texto o un programa multimedia que permite hacer prácticas de formulación química (Marqués, 2011).



- **Recurso educativo** es un contexto educativo explícito, que tiene la finalidad didáctica o facilitar el desarrollo de las distintas actividades formativas. Los recursos educativos se utilizan en una situación de enseñanza y aprendizaje pueden ser o no medios pedagógicos. Un vídeo puede ayudar a comprender qué son los volcanes y su dinámica será un material didáctico (pretende enseñar), en cambio un vídeo cuya finalidad es un reportaje de Geografía Nacional sobre volcanes del mundo a pesar de poder utilizarse como técnica educativa, no es un material didáctico (sólo pretende informar) (Marqués, 2011).

2.4. Funciones de los materiales didácticos

Los materiales didácticos cumplen una función de mediación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, esta función general tiene la finalidad de separar las distintas funciones específicas que, en ocasiones, el profesorado no percibe en su totalidad, debido a esto aumenta su incidencia en las técnicas educativas. A continuación, se presenta algunas de las funciones indicadas por diferentes autores (Diz & Fernández, 2015):

- **Innovadora**, al insertar un nuevo recurso en la enseñanza, aunque en ocasiones puede tratarse únicamente de un cambio superficial y no de una verdadera innovación.
- **Motivadora**, captando la atención del alumnado.
- **Estructuradora de la realidad**, cada material tiene formas específicas para representarla.
- **Configuradora del tipo de relación** el alumnado defiende los contenidos de aprendizaje, cada recurso facilita una explícita actividad de tipo mental.
- **Controladora** contenidos a impartir.
- **Solicitadora** el material como guía metodológica, constituyendo la acción formativa; y demostrativa, debido que los materiales forman parte de una condición estructural básica de la comunicación cultural pedagógica.
- **Formativa, global o estrictamente didáctica** el material ayuda al aprendizaje de determinadas condiciones, dependiendo de las particularidades del propio material, pero también depende del uso que se haga de él.
- **De depósito del método y de la profesionalidad** necesariamente es el recurso lo que cierra el currículum y se adapta a las necesidades del profesorado, más a las necesidades del alumnado, esto explica por qué fracasan los materiales excesivamente innovadores.



- **De producto de consumo** se compra y se vende, aunque de forma singular, trata de un producto de consumo obligado debido que se vende usualmente en régimen de oligopolio (Diz & Fernández, 2015).

A todos estos cargos podríamos añadir, sin duda, proporcionar facilidad de tareas a los docentes, cuando no de reemplazo del propio/a docente, que rotundamente se desarrolla con el uso de las plataformas tecnológicas y enseñanza programada (Diz & Fernández, 2015).

2.5. Empleo de diferentes materiales y medios didácticos

Cada material didáctico ofrece determinadas ayudas y posibilidades de uso en el desarrollo de las actividades de aprendizaje. De esta manera, un material multimedia por sí mismo no es mejor que un libro tradicional, estas son las características del contexto de aprendizaje que indiquen cuál es más beneficioso en cada caso.

Las diferencias entre los distintos materiales son determinadas por sus elementos estructurales:

- **El sistema de simbólico**, utiliza para transferir la información: textos, voces, imágenes estáticas, imágenes en movimiento... diferencias, que, en un contexto determinado de aplicación, tienen alcances pedagógicos (Marqués, 2011) .
- **El contenido** muestra y la forma en que lo realiza: la información se gestiona, su estructuración, los manuales didácticos se utilizan (introducción con los organizadores previos, subrayado, preguntas, ejercicios de aplicación, resúmenes, entre otras) (Marqués, 2011).
- **La plataforma tecnológica (hardware)** sirve de soporte y procede como instrumento de mediación para permitir al material. Tendremos en cuenta las infraestructuras requeridas y las habilidades de los estudiantes (Marqués, 2011).
- **El entorno de comunicación** con el usuario proporciona explícitos sistemas de mediación en los métodos de enseñanza y aprendizaje (interacción que forma, pragmática que facilita) (Marqués, 2011).

2.6. La selección de los materiales didácticos

Una competencia clave para todo docente es la capacidad de elegir materiales didácticos con criterios pedagógicos bien estructurados y coherentes con sus principios metodológicos y las necesidades de cada estudiante. De manera específica, los materiales deben utilizarse



y seleccionarse en relación con las motivaciones, necesidades y capacidades del alumnado y las distintas características de cada uno de los programas de enseñanza y aprendizaje (Rosales, 2009). A qué medida sus características específicas (contenidos, actividades, tutorización...) están en conformidad con determinados aspectos curriculares de contexto educativo (Marqués, 2011).

- Los objetivos educativos que procuramos lograr, consideráramos en qué medida el material nos puede ayudar a ello (Marqués, 2011).
- Los contenidos a conocer utilizan el material, deben tener relación con los contenidos de la asignatura que estamos trabajando (Marqués, 2011).

Las características del alumnado manipularán: capacidades, estilos cognitivos, intereses, conocimientos previos, experiencia y habilidades requeridas para su empleo.

- Las características del contexto (físico, curricular) desarrollamos nuestra docencia y donde consideramos emplear el material didáctico que se ha decidido seleccionar (Marqués, 2011).
- Las habilidades didácticas que diseñamos deben seguir la secuenciación de los contenidos, las actividades se pueden mostrar, la metodología asociada a cada una, los recursos se pueden emplear, entre otros (Marqués, 2011).

La selección de los materiales que se va a utilizar será contextualizada en el marco del diseño de una intervención educativa concreta, considerando todos estos aspectos y teniendo en cuenta cada elemento curricular donde se presente. Sin olvidar, por supuesto, un criterio esencial como es el del conocimiento y dominio de uso por parte del profesorado (Marqués, 2011).



Ilustración 1: Recursos didácticos y el conocimiento Fuente: (Moreno, 2004)

2.7. Las imágenes digitales

En la actualidad las imágenes digitales en el aula forman parte del proceso de enseñanza–aprendizaje logrando una constante interactividad en el alumnado, despertando la



curiosidad, generando mensaje y adquiriendo conocimientos. Lévy (1997) refiere que las TIC ha transformado en ámbito del conocimiento de manera dinámica e innovadora estimulando a la sociedad en búsqueda de información y desarrollando en el ser humano habilidades socio motriz de gran importancia en el ámbito educativo (Lévy, 1997).

Las imágenes son recursos didáctico enriquecedor para la enseñanza y la comunicación, un material positivo que aportar despertar el interés en el aula, en algunos casos es un estilo de aprendizaje dominante en muchos estudiantes es lo visual.

Las capacidades para descubrir con exactitud el mundo visual, cumplir transformaciones y diversas reformas a los conocimientos iniciales propias, y regenerar aspectos de la práctica visual propia, inclusive en ausencia de provocaciones físicas apropiados son centrales para la inteligencia espacial. (Gardner, 1993, pág. 141).

Las capacidades de adquirir aprendizaje a través de las proyecciones de forma visual, en algunos niños y adolescentes es la forma más apropiada para asimilar conocimientos y experiencias propias, destacando con mayor relevancia unas de las inteligencias como es la espacial, desarrollándose con mayor exactitud en medio de su entorno, asemejando e incrementado la capacidad de visualizar las cosas que pasan a nuestro alrededor y la manera de orientación en el espacio (Yépez, 2017). Las tecnologías cumplen un propósito importante en desarrollar la inteligencia espacial – visual por la complicidad que implica el método inductivo.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)

En el siglo XXI es el protagonista, gracias a muchas personas consiguen acceso a la información y por ende a la educación, Actualmente es múltiple las opciones que existen y se crean continuamente sobre plataformas educativas de forma presencial, el modo B – Learning o conocido como aprendizaje mixto semipresencial, o el e-learning, es modalidad en línea mediante el uso de las TIC (Nájar Sánchez, 2016).

Las TIC, son parte de un cambio social tan significativo donde impacto directamente en la evolución de la humanidad dando paso a realizar actividades que jamás se hubiese pensado antes, pero actualmente es la realidad el cual vivimos. Cabero considera: son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada sino, lo más significativo, de manera interactiva e interconexiónadas, permitiendo conseguir nuevas realidades comunicativas (Cabero, 1998).



En la actualidad, nuestra sociedad se encuentra inmersa en la llamada era de la postmodernidad, caracterizada por la sucesión de continuos cambios sociales, económicas, políticos, culturales, ideológicas, tecnológicos, que plantean nuevas exigencias, demandas y desafíos al ámbito educativo, lo cual hace necesario redefinir el papel del profesorado, como piedra angular de la calidad de la educación, y a su vez, el planteamiento de nuevos enfoques metodológicos, herramientas y estrategias didácticas que den protagonismo al estudiante como sujeto activo, participativo, autónomo, creativo y reflexivo en la construcción de su propio conocimiento. En este nuevo escenario, las TICs juegan un papel preponderante, ellas están presentes en las aulas, emergiendo nuevos modelos de aprendizaje en el estudiantado; en este contexto el profesorado debe asumir un nuevo rol como guía, mediador, facilitador de ese aprendizaje constructivo en el discente, creando el ambiente propicio para que se genere el aprendizaje significativo, relevante y funcional. (Chuquizuta, 2016).

2.8. El modelo de Objeto Digital Educativo

Actualmente la producción de contenidos de temas digitales educativos considera como referencia el modelo de «Objeto Digital Educativo» o sus siglas (DLO, Digital Learning Object), se trata de un contenido sobre soporte digital dado que tiene 3 características básicas (Gil & Varas, 2016):

- Facilitar un positivo aprendizaje del usuario (Gil & Varas, 2016).
- Ser independiente de los demás debido que tiene significado propio por sí mismo (Gil & Varas, 2016).
- Admitir una composición modular de grado creciente, es decir, se puede componer con otros objetos para dar lugar a otro más complejo (Gil & Varas, 2016).

Un ejemplo de Objeto Digital Educativo muy fundamental sería una imagen que transporte metadatos agrupados teniendo las respectivas indicaciones sobre su uso pedagógico. Otro ejemplo más complejo de este modelo sería la manipulación de varias pantallas donde el usuario debe arrastrar y colocar los objetos correspondientes al escenario, escoger la respuesta correcta, insertar por teclado una palabra en el casillero vacío, entre otros (Gil & Varas, 2016).

2.9. ¿Qué es un Objeto de Aprendizaje (OA)?

Un Objeto de Aprendizaje (OA) es un material digital educativo que resulta de la combinación de varios elementos multimedia además tiene la funcionalidad de ser didáctica explícita. El



nivel más pequeño es el OA cuya función didáctica explícita se encuentra dentro del diseño de enseñanza. Mediante este objeto se pueden adjuntar una o varias actividades de enseñanza y su evaluación. De manera opcional se pueden insertar mapas mentales y métodos de evaluación del conocimiento previo, considerando la cobertura curricular aproximada siendo este un elemento de una asignatura en el ámbito educativo (Villegas, 2012).

2.10. Principios de diseño estructural de objetos de aprendizaje

Para la construcción de base de la estructura de un recurso se pueden mencionar principios, a continuación se detallara:

- **Objetos y secuencias.** Cada Secuencia de Aprendizaje (SD) estará desarrollada por varios Objetos de Aprendizaje (OA) que son establecidos en principio de manera secuencial teniendo la posibilidad de acceso directo a distintos elementos de la secuencia (Villegas, 2012).
- **Información e interacción.** Cada Objeto de Aprendizaje (OA) es capaz de estar formado por un componente de información y otro de interacción, además facilita información que el estudiante pueda procesar para después tratar de resolver la intercomunicación aplicando lo aprendido (transferencia) (Villegas, 2012).
- **Independencia.** El objeto de Aprendizaje puede ser capaz de ofrecer al estudiante la información suficiente para solucionar la intercomunicación sin necesidad de analizar otras fuentes. En este caso el OA será más independiente y autónomo. Sin embargo, se considera de manera intencionada a fin de omitir cualquier tipo de información que no sea suficiente y obligar al estudiante busque previamente en otro sitio. Se indica como ejemplo el caso de los distintos materiales elaborados por editoriales donde el estudiante debe indagar en el libro de texto. También existen materiales elaborados que tiene la función de procesar los diversos proyectos de investigación o webquests donde la investigación se busca en ciertos sitios de internet, esto se trataría de manejar el recurso digital como un recurso más dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje (Villegas, 2012).
- **Variedad de actividades.** Al bosquejar una sucesión didáctica se debe afirmar una lista variada de los distintos tipos de actividades en torno a un mismo contenido: nombramiento simple, completar los diversos cuadros de texto, relacionar ítems, entre otros. Es más beneficioso un paquete de JClick que abarque distintos tipos de movimientos en torno a un argumento de un paquete que contenga solo ejercicios del mismo tipo (Villegas, 2012).



- **Simplicidad.** Los materiales muy complejos que no se han acreditado porque son muy pesados de «mover» con el hardware o la conectividad que se encuentre disponible. Asimismo, porque no trabajan adecuadamente o porque requieren una curva de aprendizaje larga y acentuada por parte del estudiante antes de comenzar a obtener los primeros frutos. Incluso porque las magníficas animaciones de introducción que implicaban ser interesantes al principio se convierten en algo tedioso tras reiterados accesos el minimalismo en el diseño de recursos educativos en muchas ocasiones es un valor deseable con intención de evitar las situaciones citadas (Villegas, 2012).
- **Esfuerzo cognitivo.** Se debe considerar la calidad didáctica de las distintas actividades interactivas comenzará por las metodologías mentales donde el estudiante desarrolla durante su interacción con el recurso. Cabe mencionar que es fácil, es decir el estudiante reflexiona sobre lo que debe pasar por la mente durante la determinación de un resultado exitoso de la tarea propuesta: observar; orientarse en el tiempo y espacio; estimar distancias y tiempos; distinguir, determinar, marcar, tener presente; manifestar, narrar, reformar, memorizar, cotejar, excluir, catalogar; conceptualizar; tratar conceptos; corresponder, instituir; percibir, demostrar, personificar, convertir, transformar; realizar cálculos matemáticos mentales; solucionar problemas sencillos; emplear reglas, leyes, ordenamientos, técnicas; deducir, predecir; elegir la información importante; resumir, globalizar, abreviar; comparar; obtener hipótesis, sacar; provocar, popularizar; inferir lógicamente; organizar; estudiar la información críticamente; evaluar; percibir; edificar, establecer; convertir, sospechar; formular, notificar, presentar de forma estructurada; distribuir, argumentar, resolver; solucionar problemas nuevos; proyectar aspiraciones, seleccionar métodos de trabajo, crear; investigar; desenrollar, evaluar necesidades, conocimientos y resultados; distinguir, entre otros. El objeto de aprendizaje es una variedad de los distintos procesos mentales que tiene el estudiante teniendo un resultado exitoso con respecto a la adecuada secuencia, además de los diversos niveles de conocimiento sobre este. Cabe mencionar que el enfoque no puede resultar interesante en las diversas actividades mecánicas indicando variedades de palabras en una sopa de letra, crucigrama o juegos del ahorcado a su vez decidan proponer algún giro donde obligue a otro proceso cognitivo adicional. Por ejemplo: contribuir sólo las definiciones para averiguar las palabras en una sopa de letras (Villegas, 2012).
- **Feedback inmediato.** El estudiante recogerá información inmediata y breve sobre el resultado de su interacción (Villegas, 2012).



- **Contador de aciertos/fallos.** El contador de fallos consiente en excluir el empleo por parte del estudiante de las capacidades del pensamiento o una simple aleatoriedad en la resolución de las tareas evaluables. Al concluir el recurso debe mostrar la estadística final o registrar estos datos para su posterior consulta por parte del docente (Villegas, 2012).
- **Refuerzo significativo.** Al finalizar con éxito un objeto de aprendizaje, con autonomía del tiempo empleado y del número de errores, el estudiante recibirá una ayuda adecuada a la dimensión del éxito (Villegas, 2012).
- **Análisis de respuestas.** Se solicitar observar un adecuado análisis de respuestas en aquellas actividades más abiertas, por ejemplo, completar casilleros vacíos mediante el teclado. Es preciso pronosticar la mayoría de las posibilidades: sinónimos, variedades ortográficas, entre otros (Villegas, 2012).
- **Tratamiento del error.** Es preciso garantizar que el estudiante pueda regresar y colocar un nuevo intento tras cometer un error. El feedback sonoro será breve, reservado y diferenciando tanto para aciertos y errores. Se obviarán los refuerzos positivos repetidos, exagerados y gratuitos porque terminan resultando tediosos. La ayuda contextual o pista a fin de solucionar el problema sólo se visualizará cuando el estudiante lo solicite tecleando en el icono correspondiente o cuando se cometa varios fallos consecutivamente (Villegas, 2012).
- **Uso individual/colectivo.** Las aplicaciones permiten que el estudiante interactúe individualmente con ellas, así mismo se pueden observar cómo se resuelven por parejas o incluso desde la Pizarra Digital Interactiva en grupos pequeños o grandes (Villegas, 2012).
- **Tiempo de uso.** La sucesión didáctica debe especular una duración aproximada de 10 minutos. Esto proporcionará su óptima aplicación en un consejo de aula considerando el tiempo de preparación del recurso y la diferencia de ritmos del estudiantado. La práctica en el salón de clase impone una rápida excedencia del recurso evitando tener que pasar muchas páginas o pantallas previas (Villegas, 2012).
- **Predominio de la interacción.** De manera prioritaria de adquisición de la investigación por parte del estudiante al permitir que los recursos multimedia será la intercomunicación, es decir, en las páginas de presentación de la información. La comprensión también se puede obtener a partir de la experimentación, considerando el método de ensayo-error, evadiendo la medida de posible presentación de la información como un libro de texto. Ejemplo: se puede mostrar una imagen con franjas sensibles la tabulación de la información de cada parte (Villegas, 2012).



- **Aleatoriedad.** Para tener una intercomunicación, con la misma estructura formal, se efectuará cierta dosis de aleatoriedad en la exposición de contenidos. Ejemplo: Una oferta de suma con sumandos distintos en cada caso, con ello se impedirá que el recurso se extinga rápidamente tras varios intentos sucesivos. Además, se sugiere al estudiante que ya ha culminado volver a comenzar de nuevo sin caer en la repetición monótona y aburrida (Villegas, 2012).
- **Propuestas complementarias.** Con la finalidad de potenciar las posibilidades del recurso y acentuar la dimensión productiva del aprendizaje, se pueden diseñar propuestas de trabajo fuera del propio objeto o sucesión. Estas propuestas provocan la transmisión bidireccional: Indicando que se aprende en la determinación del recurso, es decir se aplica después a la propuesta y viceversa (Villegas, 2012).

2.11. Principios de interfaz para diseños móviles

A diario nuestra herramienta más utilizada hoy día no deja de ser un móvil. Todo esto se debe a la gran variedad de aplicaciones que se adaptan a nuestra vida ahora y lo fácil de acceder a ellas (Cuello & Vittone, 2013).

En total unas siete para desarrollar las aplicaciones móviles:

- **Singularidad:** Una interfaz de usuario clara es la delicia de cada usuario y un componente para permitir que su aplicación móvil suba la escalera del éxito. Elimine el desorden de su dispositivo móvil y su aplicación se convertirá en la favorita de los usuarios. Se trata de un diseño claro atrayendo a mucho de los usuarios.
- **Estructura de aplicación:** Las aplicaciones móviles están basadas en componentes y son los elementos básicos el cual se construyen un proyecto. Deberán encontrar todo lo necesario de forma fácil y útil. Asegúrate que no está todo ‘desperdigado’ y este categorizado y agrupado en elementos similares para encontrar lo que buscas rápidamente.
- **Contexto:** Los usuarios interactúan con la aplicación ya sea a través de la ventana de la pantalla del teléfono o del visor de un auricular. Necesitas determinar el contexto en el que el ‘toque’ será el modo de interacción y cuándo usar los comandos de voz o los botones de control.
- **Gestos:** Lo importante que se debe resaltar es los gestos tienden a ser similares en las distintas culturas y experiencias. Por ejemplo, al momento de “eliminar”, sin importar la nacionalidad o habilidad con dispositivos móviles, los participantes trataron de arrastrar el objeto fuera de la pantalla.



- **Consistencia:** Un punto importante es la coherencia dentro de la aplicación. Coherencia significa orden y eso lo necesitas en tu aplicación sin ninguna duda. Y hay que hacerlo con todos los elementos de la aplicación.
- **Comunicación:** El diseño de interacción es un proceso en el cual los diseñadores se centran en crear interfaces atractivas con comportamientos lógicos e intuitivos. El diseño interactivo exitoso utiliza la tecnología y los principios de una buena comunicación para crear la experiencia de usuario deseada (Softcorp, 2019).
- **Tolerancia:** La aplicación permite a los usuarios deshacer acciones realizadas y además de las notificaciones indicadas. Esto significa que los usuarios pueden darle a alguna opción y equivocarse.

2.12. Requerimientos para Codificar una App Ionic

Para desarrollar aplicaciones Ionic se requiere una computadora personal de escritorio o portátil. Esta puede ser una computadora con sistema operativo, sean estos: Windows, Mac o Linux.

Ionic: Es un framework de aplicaciones móviles popular que ayuda a construir aplicaciones móviles híbridas. Ionic es un grupo de tecnologías el cual están cuidadosamente empaquetadas y administradas juntas. La interacción entre estas tecnologías es en última instancia crea la resultante aplicación y proporciona una buena experiencia para el desarrollador y el usuario (Envato, 2020).

Las aplicaciones Ionic usa tecnologías web, también se necesita herramientas de desarrollo web. Esto incluye un navegador web (preferiblemente Google Chrome) donde se ejecutar o depurar nuestras aplicaciones, y un editor de texto tal como Visual Studio Code (IDE para escribir o editar el código).

Visual Studio Code: Es un editor de texto completo, ligero y de código abierto que admite un gran número de extensiones para todo tipo de desarrolladores. Características como scripts de compilación, entornos, depuración y muchas más, combinadas con su rol de editor de texto eficaz, son especialmente valiosas para los nuevos desarrolladores (Microsoft, 2019)

Si se tiene poco conocimiento de programación o se está empezando en el desarrollo de aplicaciones es un Entorno de Desarrollo Integrado (IDE) muy apto para llevar a cabo la programación usando un lenguaje ya empaquetado en un conjunto de herramientas dedicado a desarrolladores y un ecosistema capaz de crear rápidamente aplicaciones móviles híbridas como IONIC.



Framework: Es un marco de trabajo o una estructura real o conceptual destinada a ser un soporte o guía para la construcción de algo que expande la estructura en algo útil. En los sistemas informáticos, es a menudo una estructura en capas donde indica qué tipo de programas pueden o deben ser construidos y cómo se interrelacionan (Rouse, 2016).

SDK de Android (Software Development Kit): es el kit de desarrollo de Android, básicamente sin este no podríamos hacer nada, pues nos provee ese conjunto de librerías, clases y herramientas donde crear aplicaciones, a lo largo de los años Google ha mejorado sus servicios y hoy en día cualquier usuario con mínimos conocimientos de informática ya puede preparar su ordenador para el Android SDK (Galán, 2019).

Emulador o Dispositivo: Es fundamental tener una herramienta capaz de probar aplicaciones, Android Studio tiene integrado un emulador, sin embargo, existen otras opciones un poco más rápidas, o bien ejecutar las aplicaciones en un SmartPhone con el Sistema Operativo Android actualizado y con la capacidad de espacio de memoria suficiente para poder ejecutar la aplicación.

2.13. Diseño de Aplicación para dispositivo móvil Smart Phone

Uno de los pasos más importantes en el diseño de aplicaciones se da cuando debes definir el objetivo con el que la creas, para de este modo determinar de manera clara y concisa lo que buscas lograr con ella (Cuello & Vittone, 2013)

Jerome Granados no da 5 consejos profesionales al diseñar aplicaciones móviles que pueden ser utilizados en proyectos de aplicaciones para dispositivos móviles.

1. **Coherencia con tu diseño corporativo:** Lo primero que se debe hacer es alinear el diseño de la aplicación móvil con tu diseño corporativo. Si aún no se tiene un estilo definido al 100%, seguramente existe algún elemento gráfico tales como: tarjetas de visita, la cabecera de tus cartas, tipografía utilizada, colores, los logotipos utilizados en tu página web. Después de todo, la identidad es la primera carta de presentación (Good Barber, 2020)
2. **Escoger el mejor modo de navegación:** El modo de navegación se debe escoger en función del contenido que se va a publicar. Esta aplicación es informativa por tanto la navegación es por slider (desplazamiento) conteniendo botones y menús.
3. **Crear una cabecera:** La cabecera es la parte donde la marca será más visible, se recomienda que a pesar de la pequeña imagen en el logotipo sea de calidad superior.
4. **Selecciona el modelo adecuado para tus secciones:** La idea es adaptar el diseño de cada sección al contenido que se mostrará. El contenido se elabora básicamente de texto, pero está ilustrado con fotos.



5. **Crea la pantalla de bienvenida y el icono:** El icono y la SPLASH SCREEN (pantalla de bienvenida) son el primer elemento que tu usuario final verá cuando descargue la aplicación.

2.14. Pruebas de la primera versión (prototipo)

Una vez que el esquema y la interfaz se fusionen, se tendrá lo que comúnmente es conocido como versión beta de la aplicación. Llega la hora de reunir un grupo de personas el cual opine de forma puntal acerca de tu idea y diseño de aplicación. Esta será la oportunidad perfecta de verificar la fluidez de la interfaz y lo intuitiva que es.

En este punto del desarrollo de aplicaciones es muy común encontrarse con problemas, pero para eso existen los prototipos. Gracias a estos, es posible detectar todos esos inconvenientes que hayamos podido pasar por alto y enfocarnos en su resolución.

A través de las primeras pruebas se buscará dar las puntadas finales al diseño móvil de aplicación y verificar la estructura para que todo funcione sin ningún contratiempo.

2.15. Lanzamiento de Versión Final

Es necesario el planteamiento de una estrategia de lanzamiento de tu diseño de aplicación. Es posible subirlo a un espacio web personal o proporcionado por instituciones educativas. Otra posibilidad es distribuirlo por mensajería por aplicaciones como WHATSAPP o MESSENGER, la aplicación mide aproximadamente 38 MB y ya instalada no es necesario que el usuario tenga acceso a internet, ya que la aplicación estaría alojando los recursos visuales y de texto en el dispositivo móvil.

2.16. Fases del Modelo de Desarrollo en Cascada

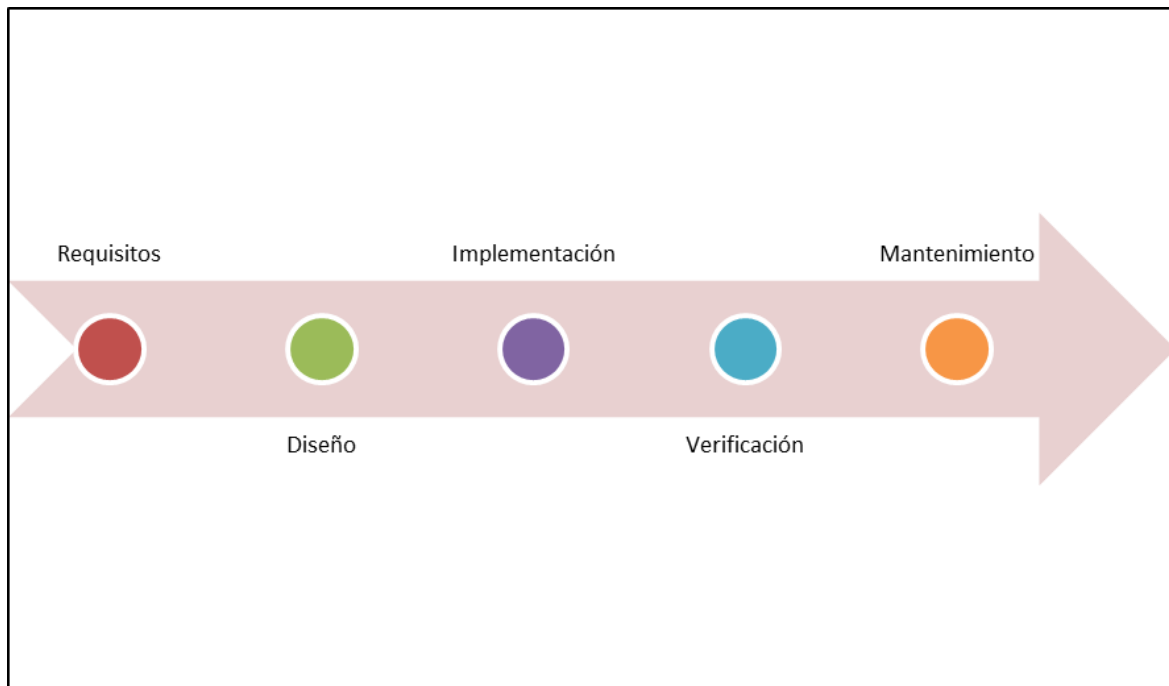


Figura 1: Las etapas del modelo en cascada (Fuente: Pablo Domínguez, 2020)

El modelo de desarrollo en cascada sigue una serie de etapas de forma sucesiva, la etapa siguiente empieza cuando termina la etapa anterior.

Las fases que componen el modelo son las siguientes:

- **Requisitos del software**

En esta fase se hace un análisis de las necesidades del cliente para determinar las características del software a desarrollar, y se especifica todo lo que debe hacer el sistema sin entrar en detalles técnicos.

- **Diseño**

En esta etapa se describe la estructura interna del software, y las relaciones entre las entidades el cual lo componen. Es conveniente distinguir entre diseño de alto nivel o arquitectónico y diseño detallado. El primero de ellos tiene como objetivo definir la estructura de la solución (una vez que la fase de análisis ha descrito el problema) identificando grandes módulos (conjuntos de funciones van a estar asociadas) y sus relaciones. Con ello se define la arquitectura de la solución elegida. El segundo define los algoritmos empleados y la organización del código para comenzar la implementación (Domínguez, 2020).

- **Implementación**

En esta fase se programan los requisitos especificados haciendo uso de las estructuras de datos diseñadas en la fase anterior. La programación es el proceso que lleva de la formulación de un problema de computación, a un programa donde se ejecute produciendo los pasos necesarios para resolver dicho problema.

- **Verificación**

Como su propio nombre indica, una vez se termina la fase de implementación se verifica que todos los componentes del sistema funcionen correctamente y cumplen con los requisitos. El objetivo de las pruebas es el de obtener información de la calidad del software, y sirven para: encontrar defectos o bugs, aumentar la calidad del software, refinar el código previamente escrito sin miedo a romperlo o introducir nuevos bugs, etc. (Domínguez, 2020).

- **Instalación y mantenimiento**

Una vez se han desarrollado todas las funcionalidades del software y se ha comprobado que funcionan correctamente, se inicia la fase de instalación y mantenimiento. Se instala la aplicación en el sistema y se comprueba la funcionalidad de manera correcta en el entorno a utilizar.

El mantenimiento del software consiste en la modificación del producto después de haber sido entregado al cliente, ya sea para corregir errores o mejorar el rendimiento, las características o actualizar la información.

El propósito de esta fase es mantener el valor del software a través del tiempo. Para llevar a cabo correctamente la fase de mantenimiento, se necesita trazar un plan de antemano que nos permita actuar en los escenarios posibles donde puedan producirse durante esta fase (Domínguez, 2020).

2.17. PRINCIPALES ATRACTIVOS Y RECURSOS TURÍSTICOS DE LA PENÍNSULA DE SANTA ELENA

2.18. Turismo arqueológico

COMPLEJO CULTURAL REAL ALTO

Con una historia cercana a los 30 años, el Complejo Cultural Real Alto ofrece a sus visitantes la posibilidad de observar uno de los asentamientos agro-alfareros, con aldea y centro ceremonial, más antiguos del continente. Este complejo cultural se trata de un sitio arqueológico que muestra la forma en cómo las relaciones sociales determinaron la lógica urbanística de los antiguos habitantes de la Península de Santa Elena. Localizada en la Costa del Ecuador, la sociedad Valdivia se complejizó desde hace 6.000 años. El Centro Cultural Real Alto (CCRA) es un espacio dirigido a la difusión de los diferentes estudios



arqueológicos que demostraron dónde se inició la más antigua Revolución Neolítica de América (CCRA, 2019).

La construcción de los primeros edificios del CCRA fue uno de los resultados que generó el proyecto “Medición del Impacto Ambiental de la Refinería Jaime Roldós Aguilera” planificado en la década de los 80 y liderada por la Corporación Estatal Petrolera Ecuatoriana (CEPE). Esta medición de impacto fue llevada a cabo por el Centro de Estudios Arqueológicos y Antropológicos (CEAA) de la ESPOL bajo la dirección del Dr. Jorge G. Marcos. El Complejo Cultural Real Alto (CCRA) tiene un alto valor didáctico histórico, social y cultural. Está compuesto por un museo de sitio (El Mogote), una vivienda etnográfica, un huerto experimental, un área de laboratorios y otra de hospedaje para investigadores y estudiantes. A estas construcciones se suma el Sitio Arqueológico REAL ALTO, famoso a nivel internacional por tratarse de las primeras aldeas agro-alfareras, con centro ceremonial, del continente americano, representadas por la cultura Valdivia (4400-1700 A.C.) (CCRA, 2019).

El Sitio es de gran importancia para entender el proceso de neolitización de América, no solamente por su largo desarrollo socioeconómico, bien documentado en el yacimiento, sino por su antigüedad. Su disposición y función varió a través del tiempo convirtiéndose, en las fases medias y tardías de Valdivia, en un Recinto Ceremonial de importancia regional (CCRA, 2019).



Ilustración 2: Museo Real Alto (Fuente: Complejo Cultural Real Alto, 2019)

MUSEO DE LOS AMANTES DE SUMPA

El Museo Los Amantes de Sumpa está ubicado en la Provincia de Santa Elena, su propuesta museográfica invita a los visitantes a adentrarse en la vida y costumbres de los antiguos peninsulares. El museo de sitio lleva el nombre Los Amantes de Sumpa, debido al entierro de dos esqueletos que se encuentran abrazados y forman parte del cementerio de los



habitantes de la Cultura Las Vegas, catalogado como uno de los más antiguos del continente americano, hacia el 6.000 a.C (GoRaymi , 2020).

El museo ha logrado la vinculación entre la comunidad, su pasado ancestral y las tradiciones artesanales que se mantienen como el trabajo con tejidos con algodón criollo, paja toquilla, fundición de metal y elaboración de tinajas en madera. Para mantener la memoria de estos oficios se realizan talleres y actividades educativas durante el recorrido en un entorno donde además están plantas nativas como el algodón, la naranja y el zapote. Está ubicado en la Calle del Universo y Av. Rafael Balseca diagonal a iglesia de mormones, Vía La Libertad - Salinas. Su horario de atención es todos los días excepto el miércoles, de 09h00 a 12h30 y de 15h00 a 17h30 (GoRaymi, 2020).



Ilustración 3 Los Amantes de Sumpa (Fuente: GoRaymi, 2020)

MUSEO DE VALDIVIA

El lugar está a algo más de media hora a través de la Ruta del Spondylus, desde la capital Santa Elena, en la provincia del mismo nombre. Este museo presenta más de 200 piezas arqueológicas pertenecientes no solo a la cultura Valdivia sino también a la Chorrera, Machalilla, Guangala y Manteño-Huancavilca todos estos objetos son representativos de los primeros pueblos que habitaron en esta parte del continente (GoRaymi, 2020).

Este museo cuenta con casas etnográficas construidas con los materiales y técnicas de la época, un yacimiento arqueológico visitado por expertos nacionales y extranjeros y un centro ceremonial. Con la idea de mejorar las instalaciones y volverlas más interesantes para el público, además de optimizar la presentación y preservación de las piezas arqueológicas, la infraestructura del museo de Valdivia será cambiada por parte del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (GoRaymi, 2020).



Ilustración 4 Museo Valdivia (Fuente: GoRaymi, 2020)

MUSEO PALEONTOLÓGICO MEGATERIO

En la provincia de Santa Elena se encuentra ubicado el Museo de corte Paleontológico del Ecuador, presenta una propuesta museística moderna y relevante de la provincia de Santa Elena, que combina lo científico y educativo con la exposición de restos de Megafauna del Pleistoceno Tardío (50.000 a 8.000 a.C.), encontrados en el sector Tanque Loma del Cantón La Libertad, en uno de los yacimientos de fósiles más grande e importante de América del Sur.

Tiene una gran relevancia científica el descubrimiento de los fósiles en La Libertad porque es digno de estudio el grupo de animales extintos y se considera que los megaterios son los principales animales en poblar América (Museo Paleontológico Megaterio, 2019).



*Ilustración 5 Museo Paleontológico Megaterio
(Fuente: Museo Paleontológico Megaterio, 2019)*

2.19. Turismo Ornitología

RESERVA MARINA “EL PELADO”

Frente a la línea de costa del Ecuador continental, en las provincias de Manabí y Santa Elena, existen varios islotes que enriquecen el paisaje y, a la vez, son sitios ideales de refugio y anidación de aves marinas. Uno de éstos es el islote El Pelado, localizado frente a la playa de Ayangue. Esta circunstancia, más el hecho de varias investigaciones revelaron la existencia de una gran cantidad de peces e invertebrados en sus ambientes rocosos, motivaron su declaratoria como Reserva Marina. En la actualidad, esta área se ha convertido en un importante destino para buceadores y amantes de la vida silvestre marina (Sistema Nacional de Áreas Protegidas del Ecuador, 2020).



*Ilustración 6 Islote del Pelado
(Fuente: Sistema Nacional de Áreas Protegidas del Ecuador, 2020)*

BOSQUE PROTECTOR CERRO BLANCO – AVITURISMO

El Bosque Protector Cerro Blanco está situado en la Cordillera Chongón Colonche, protege una extensión de 6.078 ha de bosque seco tropical. El bosque es el hábitat de aves tumbesinas y cuenta con un registro oficial de 221 especies observadas entre las cuales destacan el esquivo Gallinazo Rey (*Sarcoramphus papa*), y dos especies emblemáticas en peligro de extinción: el Papagayo de Guayaquil (*Ara ambiguus guayaquilensis*) y el Gavilán Dorsigrís (*Pseudastur occidentalis*). El Bosque Protector es administrado por la Fundación Pro-Bosque que realiza labores de conservación y educación ambiental, a través del fomento del ecoturismo (GoRaymi, 2020).



*Ilustración 7: Sarcoramphus papa
(Fuente: GoRaymi, 2020)*

2.20. Turismo de sol y playa

La Provincia de Santa Elena se caracteriza por tener una gran infraestructura turística, una refinería de petróleo, un puerto marítimo y un aeropuerto. Además, existen playas de renombre internacional como Salinas, Montañita y la misma Santa Elena. Todas ellas viven del turismo de ecuatorianos y extranjeros gracias a que tienen: hoteles de cinco estrellas, bares, discotecas, autódromo, hipódromo, sitios para practicar buceo, natación, pesca deportiva y surf. También es una provincia donde se celebran campeonatos mundiales de pesca y campeonatos nacionales de voleibol playero. Otros atractivos turísticos cercanos son: Mar Bravo, Punta Carnero, La Chocolatera, Lagunas de Ecuasal y el Museo de las Ballenas. Santa Elena tiene un clima semidesértico, pero con un gran potencial agrícola a lo largo del año, especialmente en cultivos no tradicionales como frutas y vegetales.

MONTAÑITA

Montañita es quizás una de las playas más famosas de Ecuador y reconocida mundialmente por turistas extranjeros ya que, a pesar de ser pequeña, tiene un ambiente alegre y divertido el cual se dice la fiesta no para ningún día.

SALINAS

Es un importante centro turístico debido a sus hermosas y acogedoras playas. Se la conoce por ser uno de los principales balnearios del Ecuador visitado cada año por turistas nacionales e internacionales. Salinas es ideal para la práctica de deportes náuticos como el buceo, surf, vela, voleibol playero, jet ski y pesca deportiva de profundidad. La playa tiene una extensión de 15 kilómetros y la temperatura del agua es cálida. Este balneario se encuentra a 150 kilómetros de Guayaquil y es el centro de diversión por excelencia del país



UNAE

pues tiene fabulosos restaurantes, hoteles y modernas discotecas destinadas a disfrutarse durante todo el año (Ministerio de Turismo, 2019).

AYANGUE

Ayangue es un pequeño poblado ubicado en la península de Santa Elena. Sus playas son conocidas por tener aguas claras y tibias por eso reciben sobrenombre de “Piscinas del Pacífico”. Ayangue, a pesar de no ser inmenso, recibe miles de visitantes de todas las partes del Ecuador. Además, es un excelente lugar para los amantes del buceo que desean sumergirse bajo el agua. También existen botes donde los turistas pueden adentrarse al mar con el fin de observar la majestuosidad de las ballenas gigantes el cual habitan cerca de esta playa. La infraestructura hotelera es buena y el sitio tiene muchos restaurantes donde sirven mariscos frescos y deliciosos (Ministerio de Turismo, 2019).

BALLENITA

La Playa de Ballenita cuenta con infinidad de bondades naturales que la han convertido en un destino turístico reconocido a nivel nacional e internacional. Igualmente, ofrece una variada gama de servicios y atracciones para toda la familia como: ecoturismo, turismo gastronómico y turismo de deportes náuticos. Una de las ventajas de este hermoso pueblo pesquero el cual posee un clima agradable todo el año con muy pocas variaciones y es el epicentro desde el cual se puede observar a las ballenas jorobadas. Ballenita lo tiene todo: gente amable, paisajes inolvidables y sobre todo mucha paz (Ministerio de Turismo, 2019).

LA LIBERTAD

La playa La Libertad es uno de los balnearios llenos de belleza con los que cuenta la costa ecuatoriana. Con varios kilómetros de extensión sus aguas con un clima acogedor. Esto ha alentado a que turistas de todos los rincones de la provincia de Santa Elena y del país entero visiten el lugar. Hay un encantador malecón apto para caminar como familia, además de distracción y sano esparcimiento (Ministerio de Turismo, 2019).

ANCONCITO

La marcada tradición pesquera de los pobladores de Santa Elena hace que existan sitios paradisiacos como la Playa de Anconcito donde la imagen más usual es de gente buceando y barcos de pesca que se pierden en el horizonte. Además, tiene avenidas con restaurantes donde probar las delicias recién sacadas del mar. Anconcito es un lugar para perderse y estar en contacto con la naturaleza (Ministerio de Turismo, 2019).

SAN PABLO



UNAE

La playa San Pablo es el mejor lugar para nadar con los amigos o la familia. Tiene un fondo marino de increíble biodiversidad y belleza, además se puede adentrar a las profundidades buceando. En cambio, en el exterior se pueden divisar fácilmente gran variedad de aves acuáticas y un importante centro de ocio náutico en el que se pueden practicar deportes como remo, vela y surf (Ministerio de Turismo, 2019).

ANCÓN

En el Ecuador existe un lugar paradisíaco, un destino turístico que presenta la provincia de Santa Elena: Ancón. Esta parroquia oferta al turista nacional y extranjero una alternativa de vivir experiencias inolvidables al visitar sus bosques secos tropicales para sentir el contacto directo con la naturaleza. Estos bosques poseen hermosas aves endémicas y migratorias, las personas pueden fotografiar. Ancón también es conocido por tener el primer pozo petrolero del Ecuador. Asimismo, hay una hermosa y exótica playa rodeada de acantilados donde se puede realizar muchas actividades deportivas y de aventura (Ministerio de Turismo, 2019).

CHANDUY

Es uno de los destinos playeros más concurridos por nacionales y extranjeros. Es un verdadero paraíso combinando increíbles paisajes y aguas cálidas prácticamente el año entero, lo que hace feliz a cualquier visitante. Por eso, lo mejor es aprovechar sin prisa esta playa. En una semana de estancia, es posible encontrar actividades para los turistas quienes aprecian la playa con muchas olas y también hay actividades en playas con olas pequeñas; además si se desea descansar sin hacer nada y hay diversas actividades acuáticas. Chanduy ofrece además una extensa gastronomía local con mariscos y platos típicos de la zona (Ministerio de Turismo, 2019).

PUNTA BLANCA

Punta Blanca es una pequeña playa ubicada en la provincia de Santa Elena, a unos 10 kilómetros de Salinas. Es un balneario bonito y paradisíaco ubicado en el litoral ecuatoriano. Punta Blanca ofrece a sus visitantes mucho sol, una amplia playa y un mar tranquilo de increíbles aguas azules. Los turistas que lleguen a este lugar sin duda alguna vivirán una experiencia llena de magia y aventura (Ministerio de Turismo, 2019).

VALDIVIA



La Comuna Valdivia es una parada obligatoria en la Provincia de Santa Elena pues según investigadores aquí fue el primer asentamiento humano del continente americano. Se han encontrado figuras de cerámica del año 5060 antes de Cristo. Los turistas que lleguen a este rincón del país disfrutarán de un clima agradable de alrededor de 25° C. También de una bella playa, un museo y un acuario (Ministerio de Turismo, 2019).

LA RINCONADA

La playa La Rinconada es un destino turístico para las personas que deseen disfrutar de una conexión con la naturaleza. Ofrece un equilibrio perfecto de sol, agua y arena. Los visitantes pueden relajarse tranquilamente pues en La Rinconada hay lugares de hospedaje, restaurantes y senderos ecológicos. La playa es ideal si se practica surf.

LA ENTRADA

La Entrada es una de las 68 comunas de la provincia de Santa Elena, está a dos horas y media de Guayaquil y a 15 minutos de Montañita. Su nombre deriva de su posición geográfica pues está en el límite entre las provincias de Santa Elena y Manabí. Alrededor de 1000 personas viven en La Entrada y sus principales actividades económicas son la pesca y la agricultura. La playa de este sitio es de arena cálida que invita a pasar momentos de sano esparcimiento, así como de realizar largas caminatas. Es un pequeño punto en el mapa con un ambiente tranquilo y lleno de gente trabajadora dispuesta a ayudar a los turistas (Ministerio de Turismo, 2019).

3. METODOLOGÍA

3.1. Diseño de investigación

Se desarrollará el presente trabajo con el enfoque mixto (Cualitativo y cuantitativo), en virtud de que ambos se entremezclan en la mayoría de sus etapas, por lo que es conveniente combinarlos para obtener información que permita triangularla.

TIPOS DE INVESTIGACIÓN

En este proyecto se empezará con la recolección de datos a través de una investigación bibliográfica y de campo, además permitirá conocer los fundamentos básicos para el diseño y elaboración de materiales didácticos y también evaluar los materiales curriculares utilizados por la asignatura de Venta e Información Turística en la Unidad Educativa Manglaralto, así mismo identificar las necesidades de información y conocimiento que tienen los estudiantes, con el fin de plantear estrategias aplicables en el diseño de una guía de



información turística de la provincia de Santa Elena el cual se elaborara en conjunto con los estudiantes.

La investigación bibliográfica es todo aquello que ha sido tomado de un documento existente de proyectos anteriores o de escritores definiendo específicamente teorías fundamentadas ya sea por sus experiencias o por la asunción de axiomas a su vez han sido aceptados académicamente por personas encargados de avalar los documentos, por lo que están plasmados en libros, revistas, periódicos etc.

En el presente proyecto se busca conocer el inventario del patrimonio turístico de la provincia de Santa Elena, así como también realizar un acercamiento a las bases teóricas sobre los fundamentos básicos para el diseño y elaboración de materiales didácticos, en esta primera etapa se recurre a fuentes secundarias que proporcionen un marco teórico respecto al tema a investigar y ayudar a diseñar la guía de información turística de la provincia de Santa Elena.

MÉTODOS

En la actualidad es necesario aplicar métodos, técnicas y/o herramientas alternativas que estén a la altura de los tiempos y permitan contar con opciones para ayudar a identificar y delimitar problemas de investigación de una manera diferente, pero a la vez no rompa o se contraponga con los principios que deben regir todo proceso de investigación científica, ni con sus dos principales enfoques: el cualitativo y el cuantitativo, y sus derivados mixtos o híbridos como se les conoce actualmente (González-Bañales & Parga, 2016).

Dentro de las nuevas alternativas para identificación y solución de problemas que se pueden clasificar como Wicked Problem se encuentra Design Thinking.

DESIGN THINKING

Es una metodología de resolución de problemas especialmente adaptado para la investigación de problemas débilmente definidos, centrado en las personas, centrado en las posibilidades e impulsada por hipótesis de valor (Creatividad Cloud, 2019). Combina empatía por el objeto de estudio (personas) y la inmersión en el contexto de un problema, la creatividad en la generación de ideas y soluciones, y un enfoque experimental basado en datos y en la evaluación de la calidad de las soluciones (Liedtka & Ogilvie, 2017).

El proceso general de la metodología Design Thinking para educadores consta de 5 cinco etapas: Descubrimiento, interpretación, ideación, experimentación y evolución (Creatividad Cloud, 2019).



3.2. Población, muestra o participantes

Se define la población como: “conjunto finito o infinito de personas, casos o elementos, presentan características comunes”, también señala que: “una muestra es una parte representativa de una población, cuyas características deben producirse en ella, lo más exactamente posible (Gonzalez, 2015).

La población objeto de estudio serán los estudiantes del área de turismo el cual se encuentran matriculados en la Unidad Educativa Manglaralto ubicada en la provincia de Santa Elena y que de acuerdo con datos proporcionados por la institución son un total de 165 estudiantes.

3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

ENCUESTA

Malhotra (2016) indicó que, el término encuesta se refiere a: “entrevistas con un gran número de personas utilizando un cuestionario prediseñado. Las encuestas son el medio más flexible para obtener datos de las personas”. La técnica de obtener información de la encuesta se basa en el interrogatorio de los individuos a quienes se les plantea una variedad de preguntas con respecto a su comportamiento, intenciones, actitudes, conocimientos, motivaciones, así como características demográficas y de su estilo de vida (Doreima, Rogerio, Alejandro, & Víctor, 2013). La aplicación de este instrumento permitirá por un lado conocer la experiencia previa de los estudiantes con el uso de material didáctico, su disponibilidad de participación activa en el diseño de la guía, así como también identificar los elementos, formatos y recursos que debe tener la guía de orientación e información turística de la provincia de Santa Elena

ENTREVISTA

La entrevista, desde el punto de vista del método es una manera específica de intercomunicación social que tiene por objeto recopilar datos para una investigación (Morillo, Antías, Pérez, Hernández, & Trejo, 2018).

El investigador manifiesta interrogantes a los individuos capaces de aportar datos de utilidad, formando un diálogo característico, asimétrico, donde una de las partes busca recolectar información y a su vez otra indica que es la fuente de esas averiguaciones. Por estas razones sólo se utiliza, salvo raras excepciones, en las ciencias humanas (Morillo, Antías, Pérez, Hernández, & Trejo, 2018).



Una ventaja esencial de la entrevista son los mismos representantes sociales serían quienes facilitan los datos relativos a sus comportamientos, opiniones, aspiraciones, actitudes y expectativas, siendo este de la misma naturaleza siendo casi imposible de observar desde fuera. Considerando que el mismo individuo involucrado sería quien nos hablara acerca de todo lo que piensa y siente, es decir mencionando todo lo experimentado o programa realizar (Morillo, Antías, Pérez, Hernández, & Trejo, 2018).

OBSERVACIÓN PARTICIPANTE

De acuerdo con Cuadros (2009), La observación participante es una estrategia de investigación cualitativa que permite obtener información y realizar una investigación en el contexto natural. El investigador o la persona quien observa se involucra y “vive” las experiencias en el contexto y en el ambiente cotidiano de los sujetos, de esta manera recoge los datos en tiempo real. En este tipo de observación, el acceso a la situación objeto de ser observada es un factor clave para la interacción y la comunicación con el contexto. “La observación participante, como su nombre indica, consiste en observar al mismo tiempo la participación en las actividades propias del grupo que se está investigando” (Bisquerra, 2004).

INSTRUMENTOS

El Cuestionario es un instrumento de investigación. El mismo que se utiliza, de manera prioritaria, en el desarrollo de una investigación en el área de las ciencias sociales: siendo una habilidad considerablemente aplicada en la investigación de carácter cualitativa (Mora & Vera, 2019).

A si mismo otro de los instrumentos de investigación documental es la ficha bibliográfica, como su nombre lo indica contiene referencias bibliográficas de las fuentes documentales. Mediante este instrumento de registro se apuntan varios elementos que asemejan a los documentos. Debido a estas documentaciones son de diferente naturaleza, los datos varían, considerando que algunos de estos incluyen nombres y apellidos del autor, editorial, lugar de publicación, título del documento, entre otros (Castillo, 2019).

4. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Tomando en consideración el marco teórico, el análisis y discusión de resultados se da a partir de la encuesta realizada sobre los materiales y recursos didácticos utilizados por los docentes, quienes complementan los contenidos de las distintas asignaturas, aplicadas a 88 estudiantes de la Unidad Educativa Manglaralto. Para la recolección y análisis de datos se realizó mediante encuestas, creando el respectivo formulario y elaborar las respuestas en tablas y gráficos.

El análisis de los resultados corresponde al tipo de investigación exploratoria y descriptiva, detallando los datos estadísticos como lo es: frecuencia y porcentaje siendo los datos más relevantes. A continuación, se presenta cada pregunta con su gráfica y su respectiva interpretación de los resultados.

Pregunta 1: ¿Considera Ud. que el programa de estudios de la especialidad de Venta e Información Turística de la Unidad Educativa Manglaralto cuenta con los materiales y recursos didácticos necesarios para su aprendizaje?

Tabla 1

Materiales y recursos didácticos

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	62	70%
No	26	30%
Total	88	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: León, M. (2019)

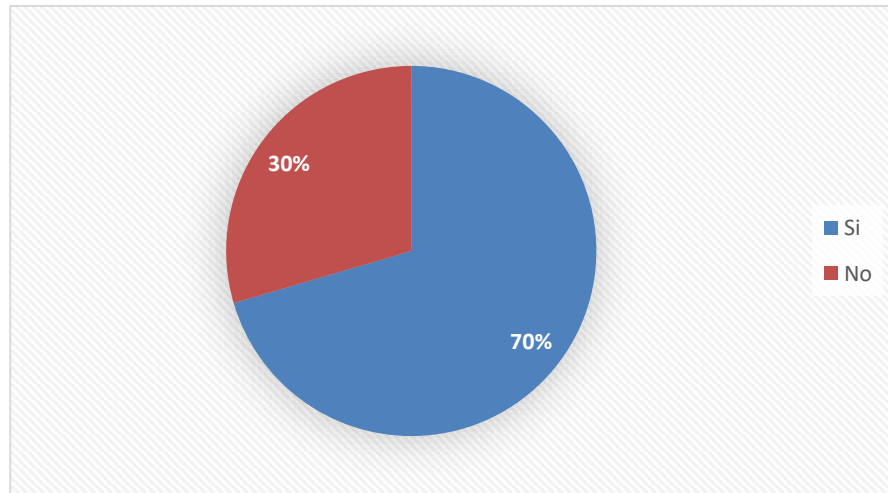


Figura 2: Materiales y recursos didácticos (Fuente: Encuesta)

Elaborado por: León, M. (2019)

Análisis e Interpretación

Según el programa de estudios de la especialidad de Venta e Información Turística de la Unidad Educativa Manglar alto, el 70% de los estudiantes encuestados indican que si cuenta con los materiales y recursos didácticos necesarios para su aprendizaje, mientras el 26% expresa que no cuentan con lo anteriormente mencionado.

Pregunta 2: ¿Utilizan los docentes algún material o recurso didáctico innovador en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Tabla 2:

Utilización de materiales o recursos didácticos

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	6%
Casi siempre	63	72%
Algunas veces	20	23%
Nunca	0	0%
Total	88	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: León, M. (2019)

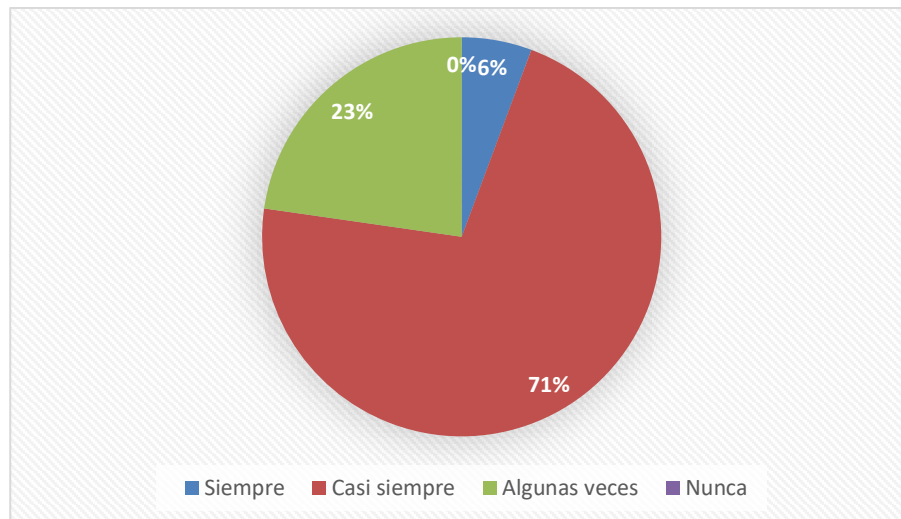


Figura 3: Utilización de materiales o recursos didácticos

(Fuente: Encuesta) Elaborado por: León, M. (2019)

Análisis e Interpretación

Según la información recolectada mediante la encuesta realizada los estudiantes de la unidad Educativa Manglaralto indicaron que el 71% de los estudiantes casi siempre los docentes utilizan algún material o recurso didáctico innovador en el proceso de enseñanza aprendizaje, el 23% menciona que algunas veces lo utilizan y el 6% considera que siempre utilizan estos materiales.

Pregunta 3. ¿Qué nivel de conocimientos considera Ud. tener sobre los atractivos turísticos y patrimonio cultural de la península de Santa Elena?

Tabla 3

Nivel de conocimientos sobre los atractivos turísticos y patrimonio cultural

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	2%
Medio	83	94%
Alto	3	3%
Total	88	100%

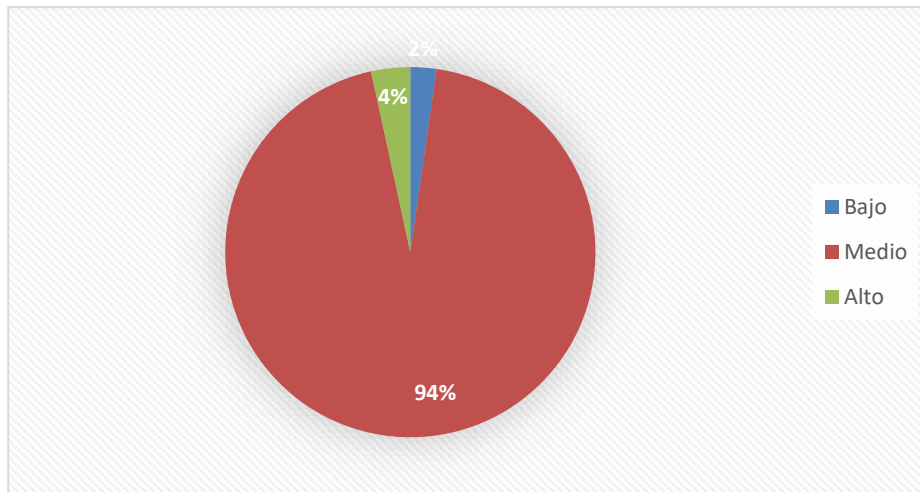


Figura 4: Nivel de conocimientos sobre los atractivos turísticos y patrimonio cultural

(Fuente: Encuesta)

Elaborado por: León, M. (2019)

Análisis e Interpretación

Según la información recolectada sobre el nivel de conocimientos de los atractivos turísticos y patrimonio se menciona, el 94% de los estudiantes encuestados indican que es medio su nivel de conocimientos sobre lo antes mencionado de la península de Santa Elena, el 4% considera que es alto y el 2 % menciona es bajo.

Pregunta 4. ¿Conoce Ud. los límites geográficos de la provincia de Santa Elena?

Tabla 4.

Conocimientos de los límites geográficos de la provincia de Santa Elena

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	7	8%
No	81	92%
Total	88	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: León, M. (2019)

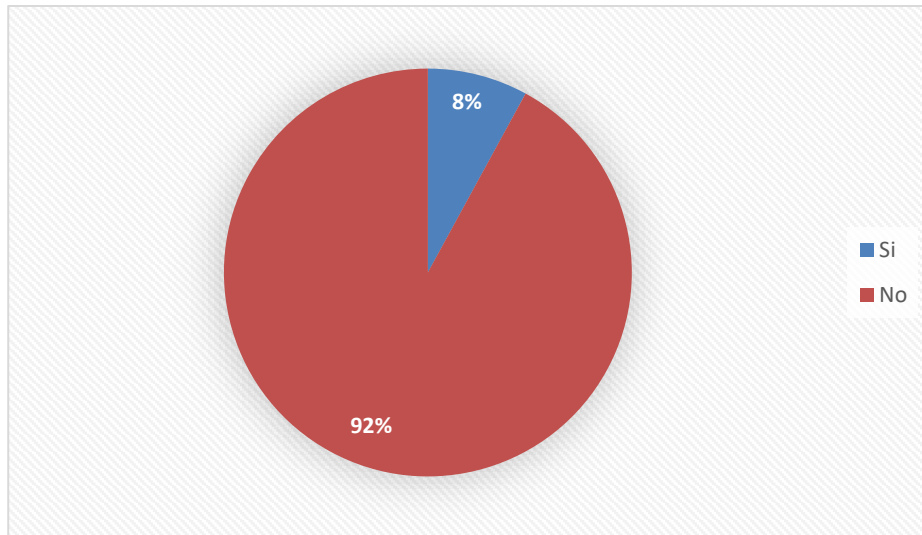


Figura 5: Conocimientos de los límites geográficos de la provincia de Santa Elena

(Fuente: Encuesta)

Elaborado por: León, M. (2019)

Análisis e Interpretación

Según la información recopilada se menciona, el 92% de los estudiantes encuestados indican que no tienen conocimientos de los límites geográficos de la provincia de Santa Elena, el 8% considera que es si tienen.

Pregunta 5. ¿Conoce Ud. la cantidad de cantones que tiene la provincia de Santa Elena?

Tabla 5

Conocimiento de la cantidad de cantones que tiene la provincia de Santa Elena

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	31	35%
No	57	65%
Total	88	100%

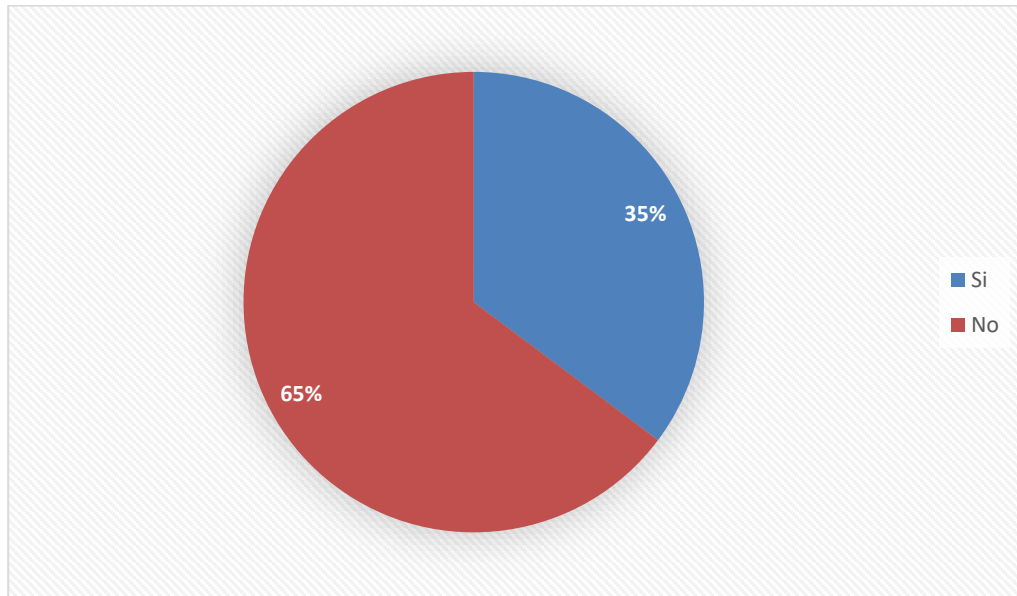


Figura 6: Conocimiento de la cantidad de cantones que tiene la provincia de Santa Elena (Fuente: Encuesta)

Elaborado por: León, M. (2019)

Análisis e Interpretación

Según la encuesta realizada sobre la cantidad de cantones que tiene la provincia de Santa Elena a los estudiantes encuestados se menciona, el 65% de los estudiantes indican no tener el respectivo conocimiento de cantidad de cantones de la provincia, en cambio el 35% considera que si tienen.

Pregunta 6. ¿Conoce Ud. Cuántas comunas tiene la parroquia Manglar Alto?

Tabla 6

Conocimiento de las comunas de la parroquia Manglar Alto

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	9	10%
No	79	90%
Total	88	100%

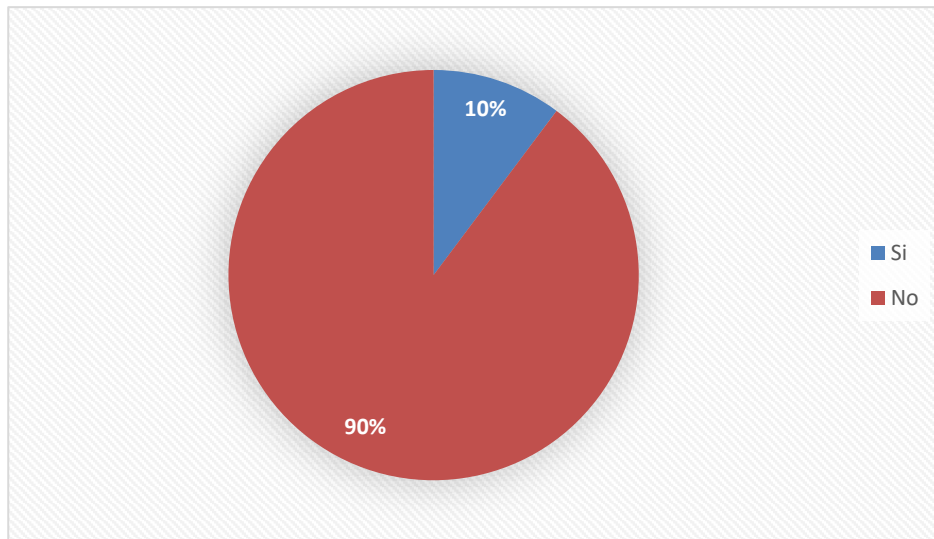


Figura 7: Conocimiento de las comunas de la parroquia Manglaralto

(Fuente: Encuesta)

Elaborado por: León, M. (2019)

Análisis e Interpretación

Mediante la encuesta realizada se menciona, el 90% de los estudiantes encuestados indican que no tienen conocimientos de cuantas comunas posee la parroquia Manglaralto, el 10% considera que es si tienen.



4.1. Resultados de Listas de Control de Evaluación de la aplicación móvil (APP interactivo)

La aplicación móvil (APP interactivo) es útil en el ámbito educativo de la institución.

Tabla 7

Valoración de aplicación móvil en el ámbito educativo

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
5	3	100%
4	0	0%
3	0	0%
2	0	0%
1	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Listas de Control de Evaluación de la aplicación móvil

Elaborado por: León, M. (2019)

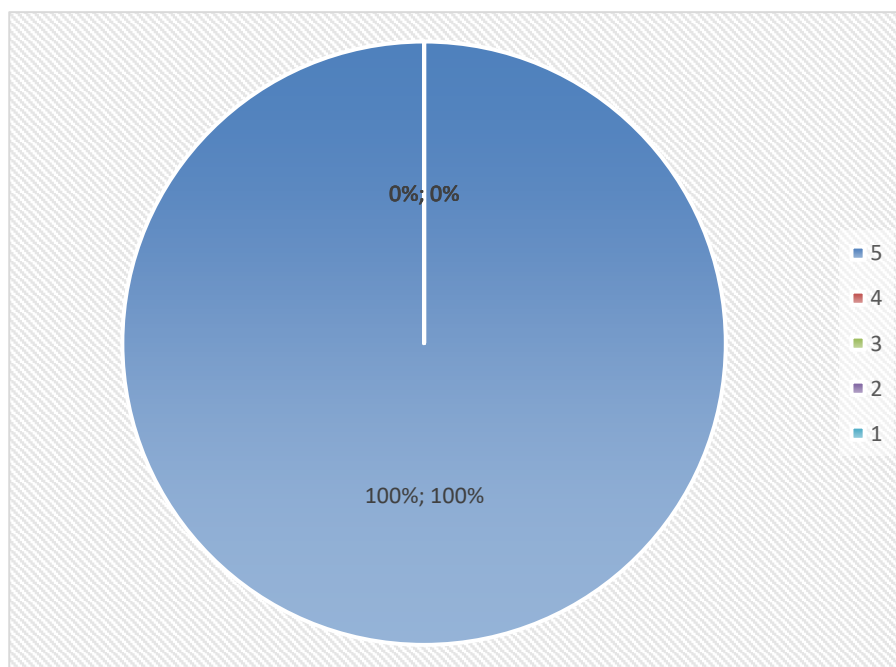


Figura 8 Aplicación móvil (APP interactivo) en el ámbito educativo de la institución

Fuente: Listas de Control de Evaluación de la aplicación móvil, 2020.

Elaborado por: León, M. (2020)



Tabla 8

Valoración de aprendizaje

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
5	3	100%
4	0	0%
3	0	0%
2	0	0%
1	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Listas de Control de Evaluación de la aplicación móvil

Elaborado por: León, M. (2019)

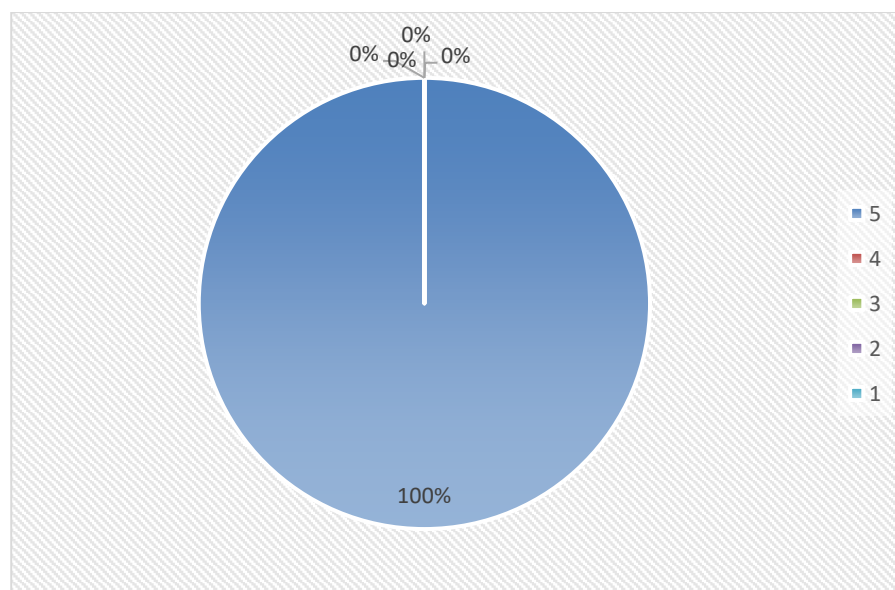


Figura 9 Los objetivos de aprendizaje están explícitos y el propósito bien definido

(Fuente: Listas de Control de Evaluación de la aplicación móvil, 2020)

Elaborado por: León, M. (2020)

La aplicación explica la materia de estudio en forma rápida



Valoración de la aplicación con el tema de estudio

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
5	3	100%
4	0	0%
3	0	0%
2	0	0%
1	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Listas de Control de Evaluación de la aplicación móvil

Elaborado por: León, M. (2019)

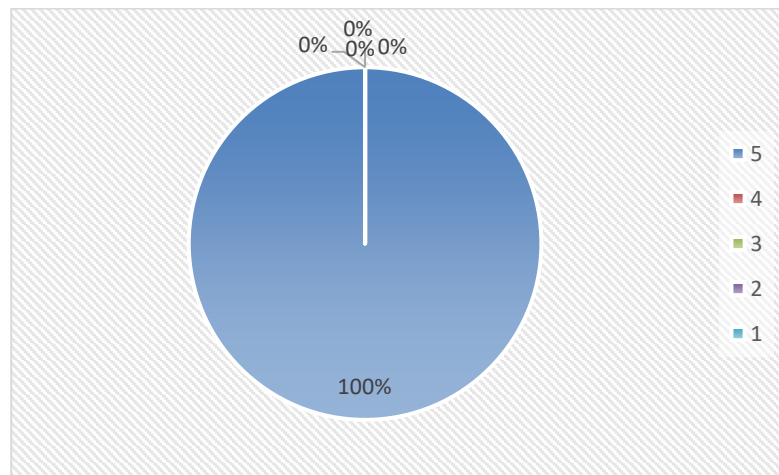


Figura 10 Materia de estudio en Aplicación móvil (APP interactivo)

Fuente: Listas de Control de Evaluación de la aplicación móvil, 2020.

Elaborado por: León, M. (2020)

El contenido es preciso, actual y adecuado a los alumnos a los que está dirigido.



Valoración de la aplicación con el tema de estudio

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
5	3	100%
4	0	0%
3	0	0%
2	0	0%
1	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Listas de Control de Evaluación de la aplicación móvil

Elaborado por: León, M. (2019)

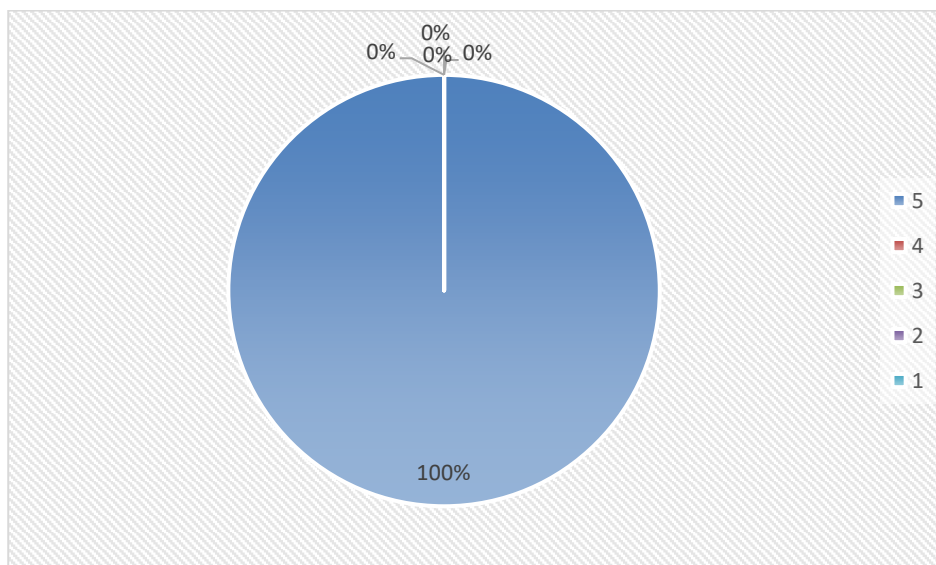


Figura 11 Materia de estudio en Aplicación móvil (APP interactivo)

Fuente: Listas de Control de Evaluación de la aplicación móvil, 2020.

Elaborado por: León, M. (2020)

La aplicación es adecuada para su uso informático.



Criterio de uso informático de la aplicación móvil

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
5	3	100%
4	0	0%
3	0	0%
2	0	0%
1	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Listas de Control de Evaluación de la aplicación móvil

Elaborado por: León, M. (2019)

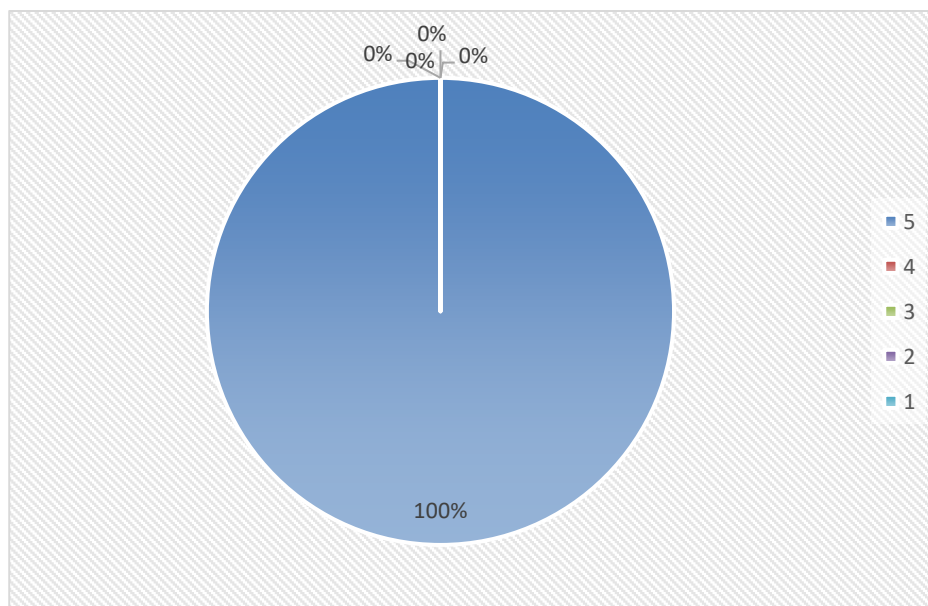


Figura 12 La aplicación es adecuada para su uso informático

(Fuente: Listas de Control de Evaluación de la aplicación móvil, 2020)

Elaborado por: León, M. (2020)

El alumno comprende la presentación en pantalla y puede actuar sin confusión.



Valoración de interfaz de aplicación

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
5	3	100%
4	0	0%
3	0	0%
2	0	0%
1	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Listas de Control de Evaluación de la aplicación móvil

Elaborado por: León, M. (2019)

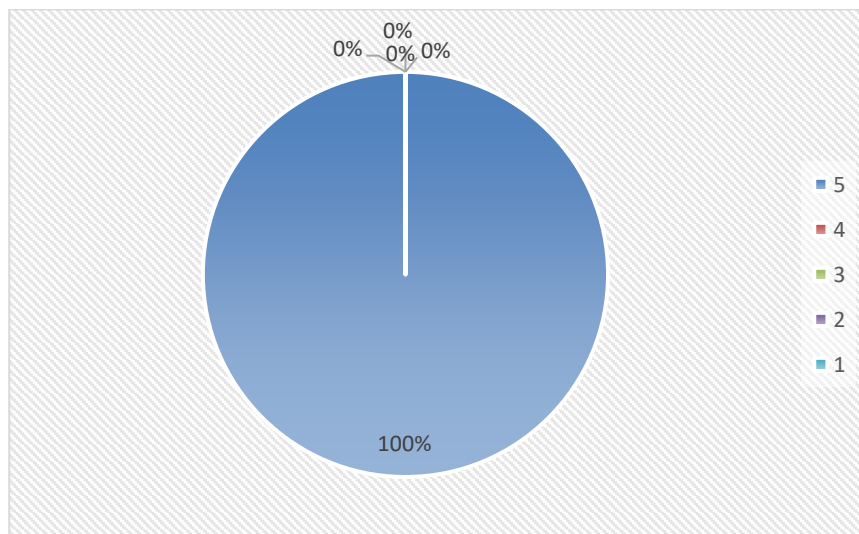


Figura 13 El alumno comprende la presentación en pantalla y puede actuar sin confusión.

(Fuente: Listas de Control de Evaluación de la aplicación móvil, 2020)

Elaborado por: León, M. (2020)



El educando puede finalizar la actividad en cualquier momento y regresar al menú principal.

Tabla 13

Valoración de velocidad de procesamiento entre las actividades y el menú principal

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
5	3	100%
4	0	0%
3	0	0%
2	0	0%
1	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Listas de Control de Evaluación de la aplicación móvil

Elaborado por: León, M. (2019)

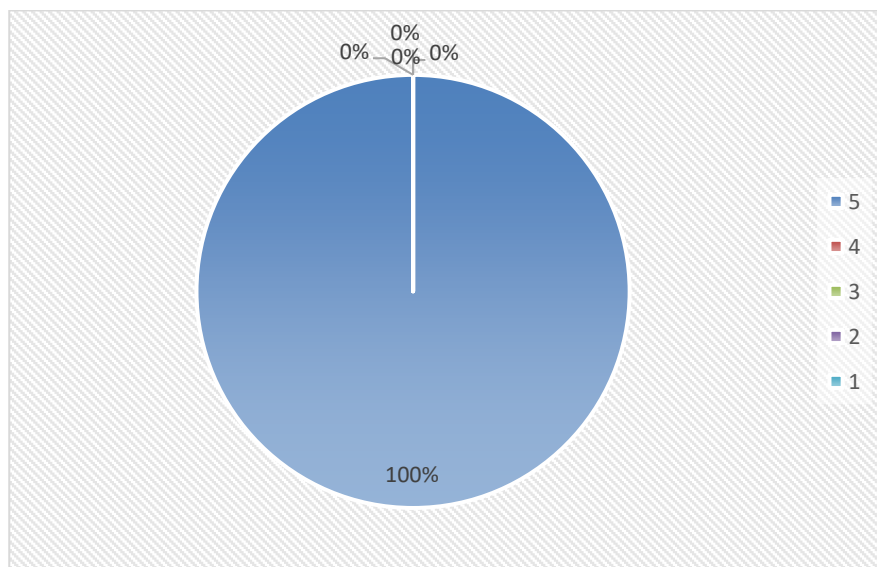


Figura 14 Velocidad de procesamiento de la aplicación móvil

(Fuente: Listas de Control de Evaluación de la aplicación móvil, 2020)

Elaborado por: León, M. (2020)



Tabla 14

Valoración de procesamiento de aplicación móvil sin fallos ni retrasos

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
5	3	100%
4	0	0%
3	0	0%
2	0	0%
1	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Listas de Control de Evaluación de la aplicación móvil

Elaborado por: León, M. (2019)

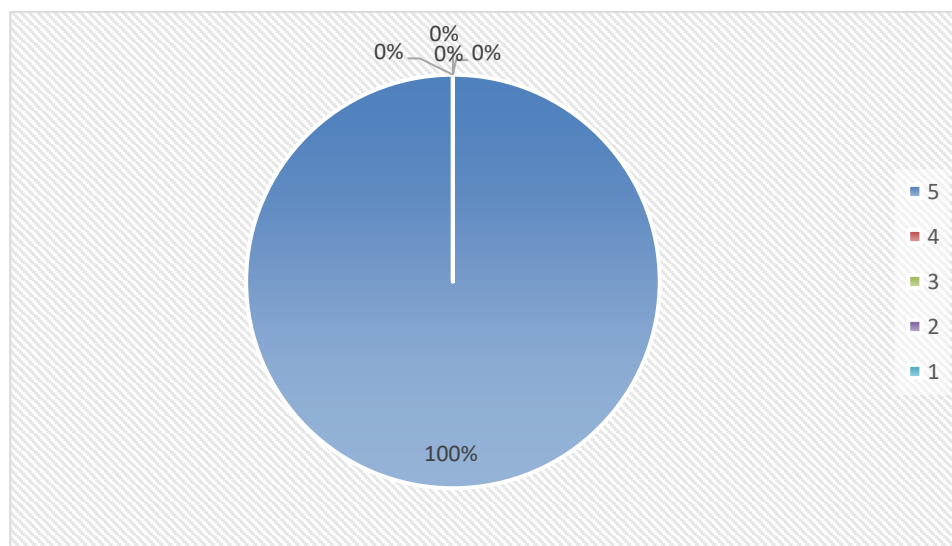


Figura 15 Velocidad de procesamiento sin fallos ni retrasos de la aplicación móvil

(Fuente: Listas de Control de Evaluación de la aplicación móvil, 2020)

Elaborado por: León, M. (2020)



Tabla 15

Valoración de Interfaz amigable.

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
5	3	100%
4	0	0%
3	0	0%
2	0	0%
1	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Listas de Control de Evaluación de la aplicación móvil

Elaborado por: León, M. (2019)

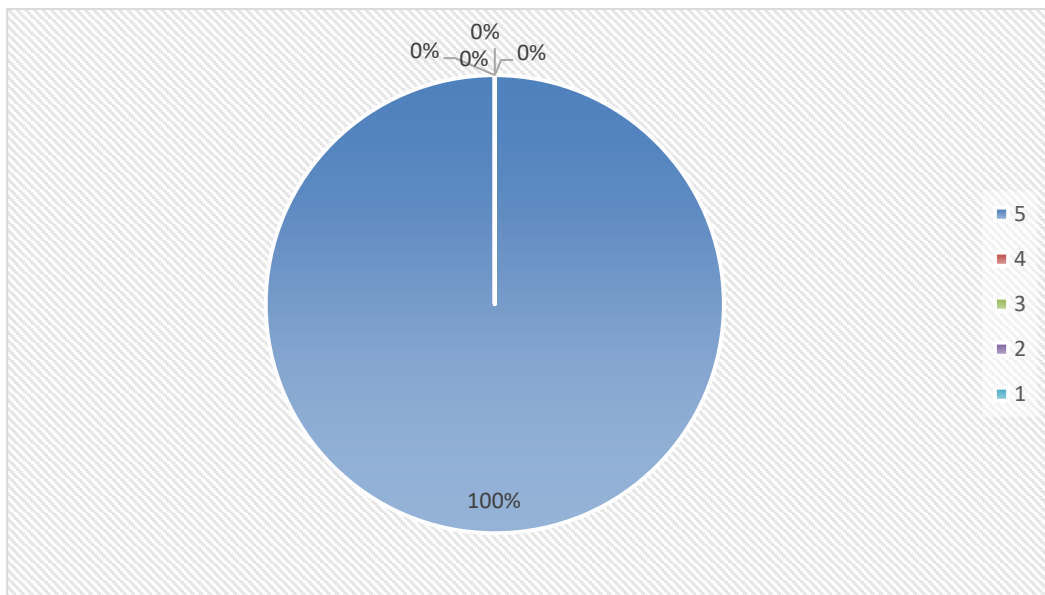


Figura 16 La interfaz gráfica es sencilla y de fácil uso

(Fuente: Listas de Control de Evaluación de la aplicación móvil, 2020)

Elaborado por: León, M. (2020)



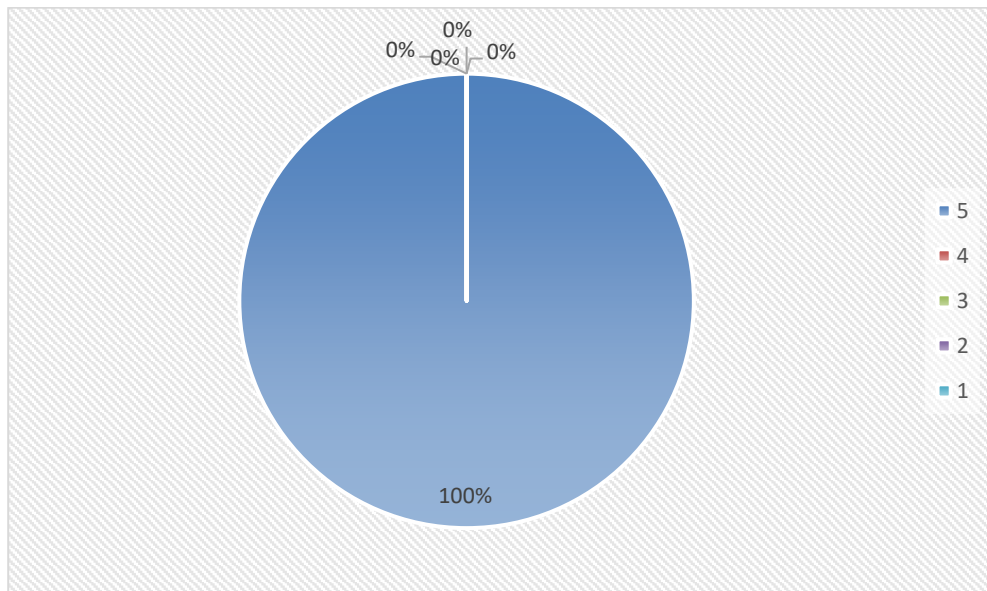
Tabla 16

Valoración de la lógica del menú.

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
5	3	100%
4	0	0%
3	0	0%
2	0	0%
1	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Listas de Control de Evaluación de la aplicación móvil

Elaborado por: León, M. (2019)



La secuencia de los elementos del menú es lógica

(Fuente: Listas de Control de Evaluación de la aplicación móvil, 2020)

Elaborado por: León, M. (2020)



Tabla 17

Valoración de visibilidad del mapa

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
5	3	100%
4	0	0%
3	0	0%
2	0	0%
1	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Listas de Control de Evaluación de la aplicación móvil

Elaborado por: León, M. (2019)

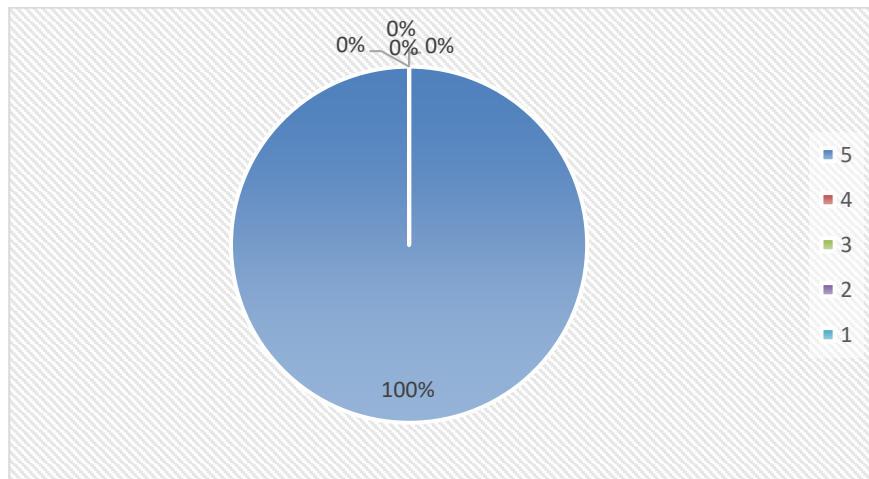


Figura 17 Calidad de ampliación del mapa en la aplicación móvil

(Fuente: Listas de Control de Evaluación de la aplicación móvil, 2020)

Elaborado por: León, M. (2020)



Tabla 18

Valoración de contenido grafico de la aplicación móvil

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
5	2	67%
4	1	33%
3	0	0%
2	0	0%
1	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Listas de Control de Evaluación de la aplicación móvil
Elaborado por: León, M. (2019)

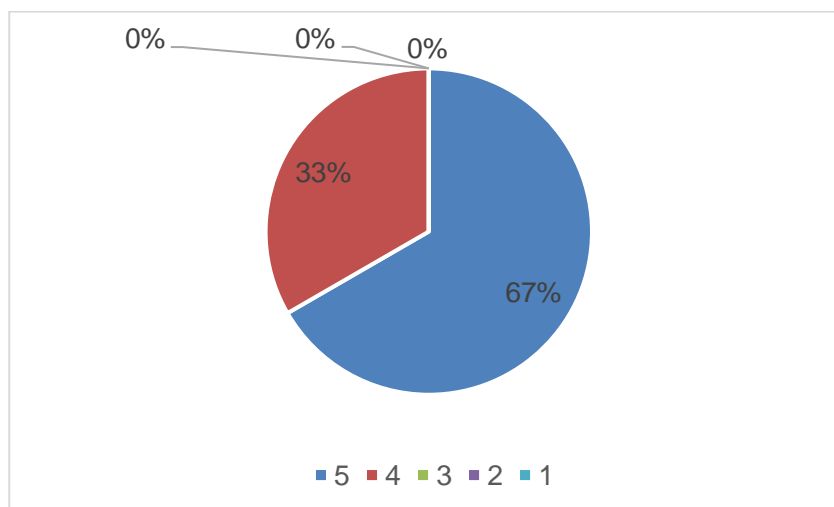


Figura 18 Adecuación de la materia en el contenido grafico de la aplicación móvil

(Fuente: Listas de Control de Evaluación de la aplicación móvil, 2020)

Elaborado por: León, M. (2020)

Análisis e Interpretación:

Se encontró que, en todos los ítems evaluados de uso del aplicativo de la guía de información de los atractivos turísticos y patrimonio cultural de la península de Santa Elena por parte de los usuarios, alcanzan una valoración de 5 puntos, lo que equivale a excelente a consideración de los expertos docentes quienes observaron la lista de control, así también se tomara en cuenta respecto a los contenidos gráficos donde existió una calificación de 4 puntos siendo casi excelente, por lo que se puede apreciar que la aplicación móvil sería idóneo como recurso didáctico dentro y fuera del aula.

5. PROPUESTA

APLICACIÓN MÓVIL

GUÍA INFORMATIVA INTERACTIVA DE LA PROVINCIA DE SANTA ELENA

Las aplicaciones móviles son programas diseñados para ser ejecutados en teléfonos, tabletas y otros dispositivos móviles, que permiten al usuario realizar actividades profesionales, acceder a servicios, mantenerse informado, entre otros universos de posibilidades (Softcorp, 2019).

Además se consideran un tipo de software que codifica en un lenguaje soportado por los navegadores web y cuya ejecución es llevada a cabo por el navegador en internet o de una intranet, contiene elementos permitiendo una comunicación activa entre el usuario y la información, dando el acceso a los datos de manera interactiva, ya que el sitio web se encarga de responder a cada una de las acciones ejecutadas, es decir se puede publicar e interactuar con los contenidos, rellenar y participar en juego o sorteos (wiboo, 2017).

La guía de información turística interactiva ayuda a los docentes a innovar las clases de una forma diferente, de esta manera los estudiantes pueden adquirir más conocimientos sobre las diferentes modalidades turísticas existentes que se practican en la Provincia de Santa Elena como: Turismo ornitológico, Turismo de Cultura, Turismo de Aventura, Turismos de Sol y Playa, además de los distintos Patrimonios Tangibles e Intangibles, estos conocimientos serán útiles para desempeñarse dentro del ámbito Turístico como lo requiere su especialidad.

5.1. Precisión o diagnóstico del problema

Desarrollar un aplicativo móvil interactivo de información turística, permitirá a los docentes utilizarlo como un recurso didáctico para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes de la especialidad de Venta e Información Turística de la Unidad Educativa Manglaralto, tal como se dio en el diagnóstico, los estudiantes no poseen suficientes conocimientos sobre turismo y patrimonio cultural de la provincia de Santa Elena, necesarios en el desarrollo de su carrera profesional. Además, se debe tener en cuenta que es una técnica de enseñanza didáctica de los estudiantes, debido a que la institución no cuenta con este tipo de herramientas.

5.2. Objetivo de la propuesta

Desarrollar un aplicativo móvil interactivo de información turística como herramienta de enseñanza-aprendizaje, que los estudiantes adquieran conocimientos y habilidades que son necesarias en la especialidad de Venta e Información Turística.

5.3. Metodología de la intervención

Para desarrollar la aplicación móvil como guía informativa interactiva de la Provincia de Santa Elena, se eligió una interfaz de fácil acceso que permita a los estudiantes acceder a la información de manera creativa.

El menú de navegación de la App está dividido en once secciones diferentes, cada una enfocada en los aspectos más importantes de la Provincia de Santa Elena como; La Historia, Datos principales de la provincia, División Administrativa, Gastronomía, Lugares, Actividades, Mitos y Leyendas, Mapa con los puntos turísticos, Material de Apoyo, Actividades Didácticas y finalmente el Glosario.

El aprendizaje mediado por dispositivos móviles, centrandose sobre todo en los teléfonos inteligentes o las tablets, las apps o aplicaciones digitales se han convertido en una de las herramientas existentes más extendidas. Las apps, entendidas como programas que se pueden instalar en estos dispositivos, que permiten acceder a diferentes contenidos de cada una de las aplicaciones software. La tipología de aplicaciones software es amplia y diversa, y entre ellas encontramos apps cuyos contenidos específicos se relacionan con elementos propios, pudiéndose utilizar en contextos de enseñanza - aprendizaje (Aroia Kortabitarte & Ibáñez-Etxeberria, 2018).

5.4. Detalle de la propuesta

La aplicación móvil llamada “**Guía Turística**” tiene un peso máximo de 38.31 MB y tiene un logotipo con el nombre Santa Elena Guía Turística Multimedia.

1. Los estudiantes pueden ingresar a **Guía Turística**
2. Encontrará en la opción en su pantalla de su móvil.



Figura 19: Presentación del aplicativo móvil de la Guía turística interactiva
Fuente: M, León (2020)

4. A continuación, encontrara un **MENÚ**:

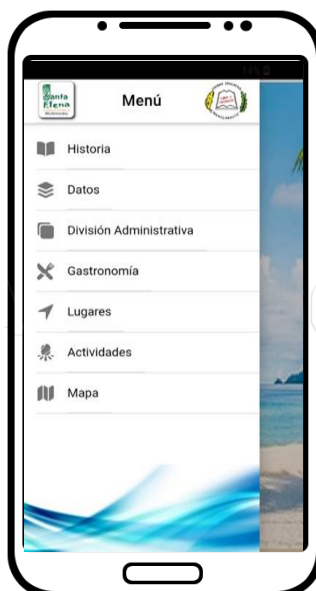


Figura 20: Menú
Fuente: M, León (2020)

Cada una de las secciones del menú de navegación se detalla a continuación:

- En la opción **HISTORIA** podemos encontrar información histórica de la provincia de Santa Elena, los aspectos más importantes de cada cultura, imágenes con artesanías de la época antigua referentes a la cultura, además se plasma puntos específicos que permitan al estudiante adquirir los conocimientos principales correspondientes al origen, surgimiento y desarrollo de las culturas como: Cultura Las Vegas, Cultura Valdivia y Cultura Huancavilca.

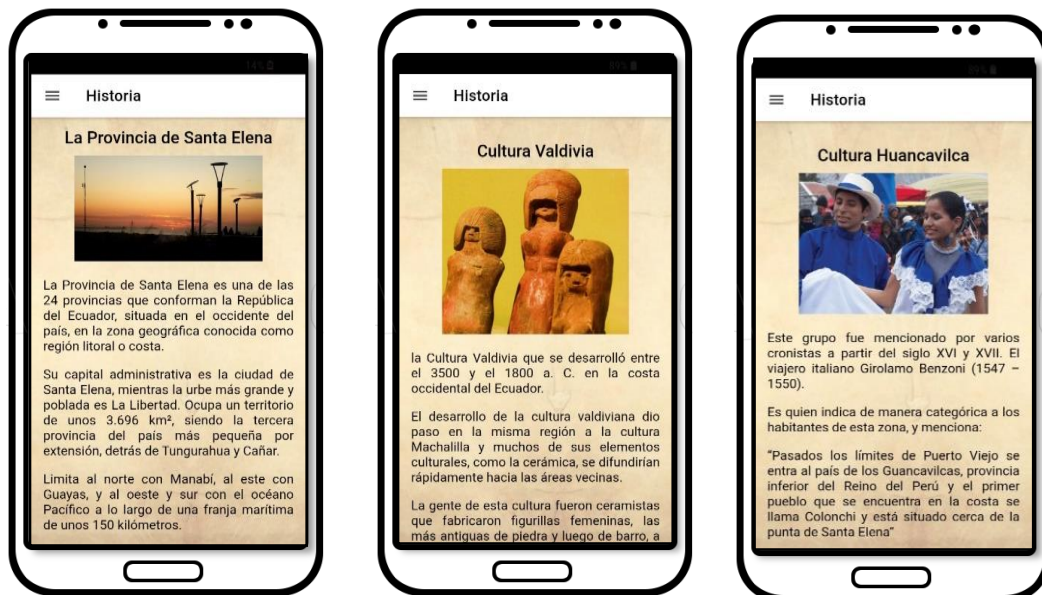


Figura 21: Capturas de pantalla de sección Historia

Fuente: M, León (2020)

- En la opción **DATOS** podemos encontrar información relevante de la provincia de Santa Elena, es decir a sus símbolos provinciales como son; la descripción de la bandera, el escudo y el himno de la provincia, además podemos encontrar información como; coordenadas, número de habitantes, información del clima, código postal, entre otros aspectos.



Figura 22: Presentación de sección Datos

Fuente: M, León (2020)

- En la opción **DIVISIÓN ADMINISTRATIVA** En esta sección se visualiza como se divide la provincia de Santa Elena, es decir los cantones, parroquias urbanas, rurales y comunas con su información principal e imágenes relevantes al lugar descrito.

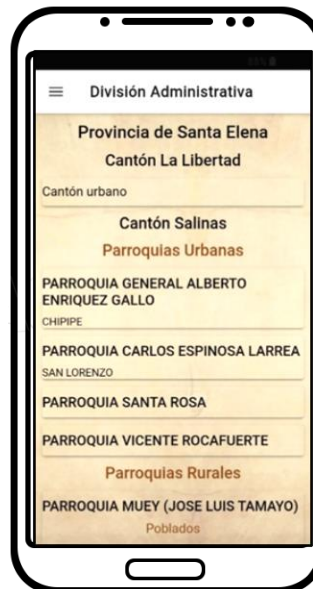


Figura 23: Presentación de sección División Administrativa

Fuente: M, León (2020)



- En la opción **GASTRONOMÍA** podemos encontrar información sobre toda la información referente a la gastronomía, es decir la descripción de cada uno de los platos típicos que se preparan en la provincia de Santa Elena, con los ingredientes y el modo de preparación para que los estudiantes puedan conocer su preparación.



Figura 24: Presentación de sección gastronomía

Fuente: M, León (2020)

- En la opción **LUGARES** se puede visualizar la descripción de todos los lugares turísticos de la provincia de Santa Elena como: Ancón, Ayangue, Curia, Chanduy, Dos Mangas, La Rinconada, La Entrada, Manglaralto, Montañita, Punta Blanca, San Pablo, Valdivia, Salinas, Santa Elena, La Libertad y Anconcito, principalmente ríos, actividades turísticas, gastronomía y museos. Cada uno con su respectiva imagen e información, debido a que detrás de cada lugar existe una historia tradicional.

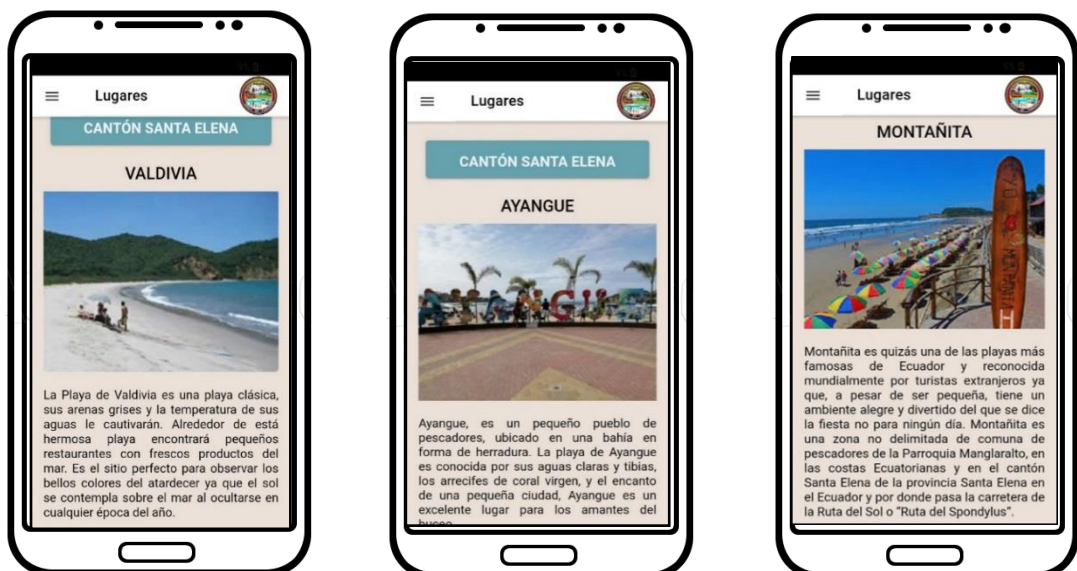


Figura 25: Capturas de pantalla de sección lugares

Fuente: M, León (2020)



- En la opción **ACTIVIDADES** se puede encontrar todas las actividades turísticas recreativas realizadas en la provincia de Santa Elena, donde existe otro menú de turismo arqueológico, turismo ornitológico, turismo de aventura y turismo de sol y playa, cada una detallado los lugares y el deporte que se puede practicar, con el propósito de que los estudiantes tengan conocimiento de las diferentes actividades existentes.

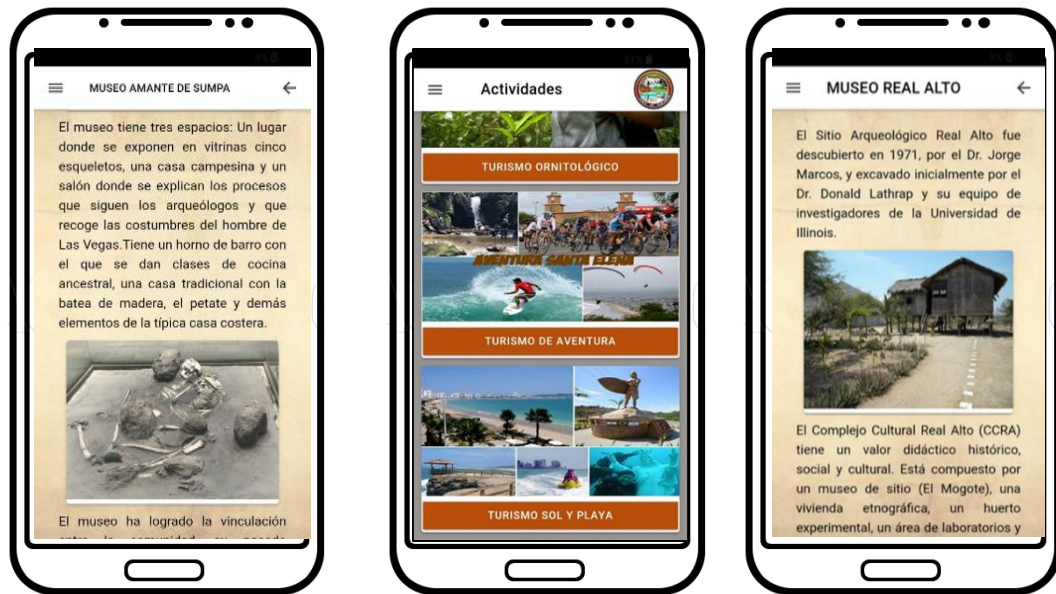


Figura 26: Capturas de pantalla de sección Actividades

Fuente: M, León (2020)

- En la opción **TURISMO ARQUEOLÓGICO** lo puede realizar recorriendo por los museos como: Museo Valdivia, Museo Amante de Sumpa, Museo Paleontológico Megaterio y el Museo Real Alto, donde se prenera más acerca de las culturas.
- En la opción **TURISMO ORNITOLÓGICO** esta actividad se la realiza en los senderos dos mangas y reserva ecológica loma alta – parte de la cordillera Chongon Colonche, los estudiantes adquirirán conocimiento de los tipos de aves más observada por los turistas.

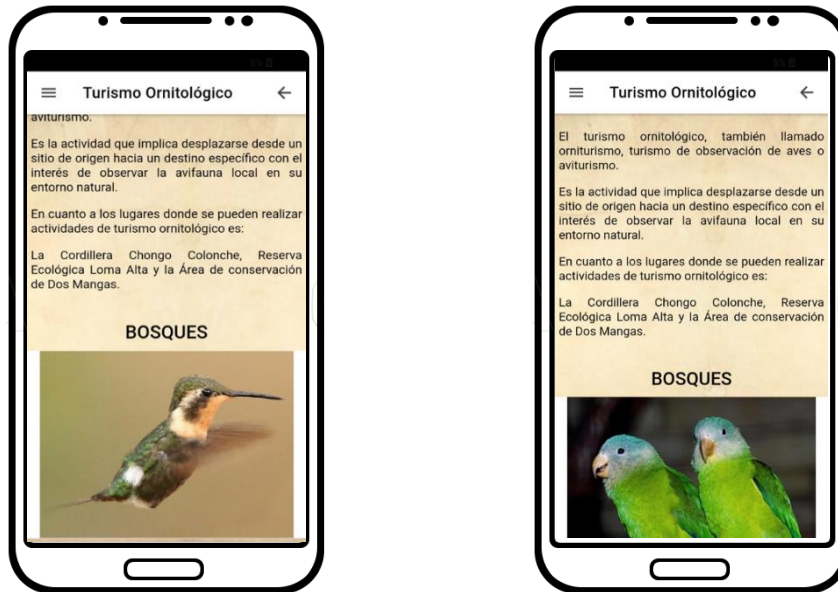


Figura 27: Capturas de pantalla de sección Turismo Ornitológico
Fuente: M, León (2020)

- En la opción **TURISMO DE AVENTURA** los estudiantes conocerán las principales actividades que se realiza en las diferentes comunidades de la provincia de Santa Elena como: senderismo en la cascada de Dos Mangas, senderismo en la Reserva Loma Alta, ciclismo, surf, paracaidismo, snorkeling, buceo, parasailing y observación de ballenas.



Figura 28: Capturas de pantalla de Sección turismo de Aventura
Fuente: M, León (2020)

- En la opción de **TURISMO DE SOY Y PLAYA** detalla los tipos playas más visitada durante todo el año con turista nacionales e internacionales como: Playa Rosada que forma una ensenada, Playa de Ayangue se distingue por su agua cristalina, Playa de Montañita por sus olas, Playa de Salinas de suave oleaje y la Playa de Olón por su abundante vegetación.

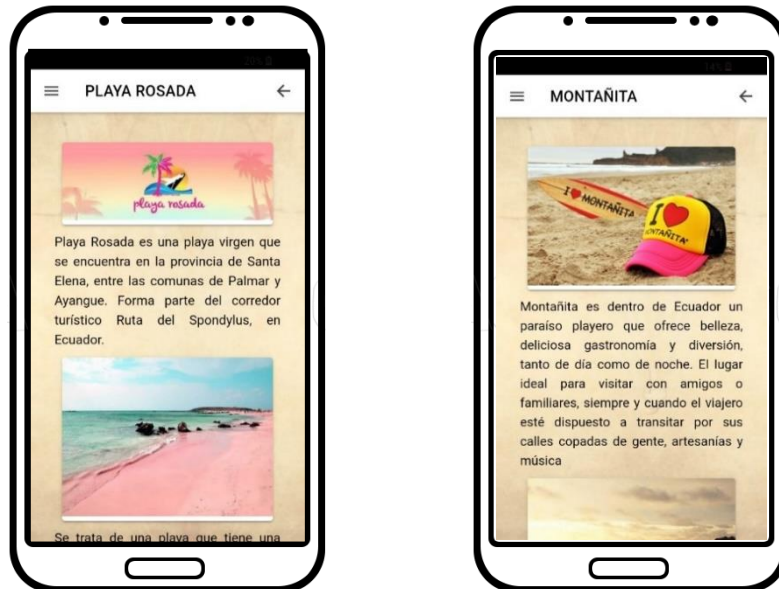


Figura 29: Capturas de pantalla de sección sol y playa
Fuente: M, León (2020)

- En la opción **MITOS Y LEYENDAS** puede encontrar narraciones de los principales cuentos significativos para la provincia de Santa Elena y leyendas históricas del Ecuador como: Leyenda los gigantes de Santa Elena, leyenda del salón palito, mitología ancestral y la leyenda del tin tin.

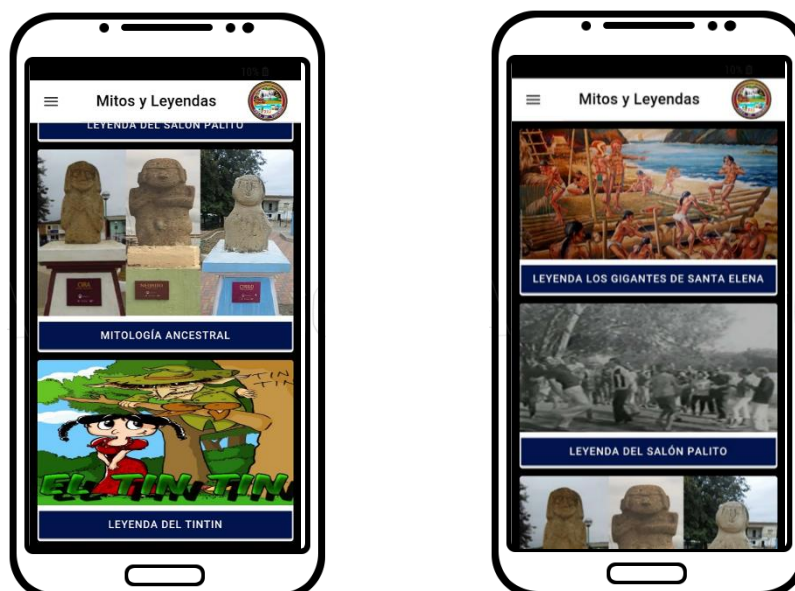


Figura 30: Capturas de pantalla de sección Mitos y Leyendas
Fuente: M, León (2020)



- En la opción **Mapa Turístico** encontramos un mapa, con los atractivos turísticos de la provincia, los museos, las iglesias, sitios de interés y los principales atractivos naturales. Cada uno identificado con la simbología correspondiente. De manera que podamos encontrar los lugares de manera fácil e interactiva con las opciones de minimizar y maximizar.

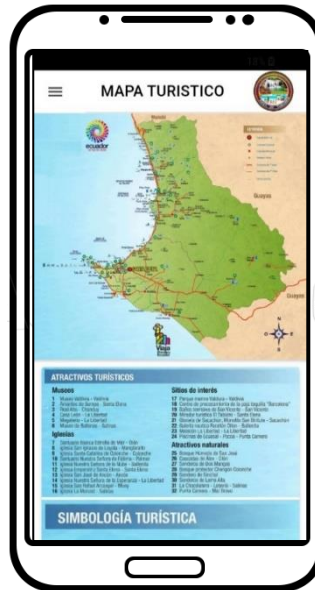


Figura 31: Presentación de sección Mapa Turístico
Fuente: M, León (2020)

En la opción de **MATERIAL DE APOYO** En esta sección encontramos todo el material de apoyo, para complementar el aprendizaje como son; videos de la cultura y tradición de la provincia, lugares turísticos, entre otros. Además, se adjunta material visual con información relevante como links <https://youtu.be/PDxbHmehqJY>, diapositivas con presentaciones en PowerPoint y Prezi como soporte informativo y de refuerzo a los conocimientos y Encontrará libros digitales disponibles en PDF, o puede descargar audio libros sobre diversa información sobre la provincia.

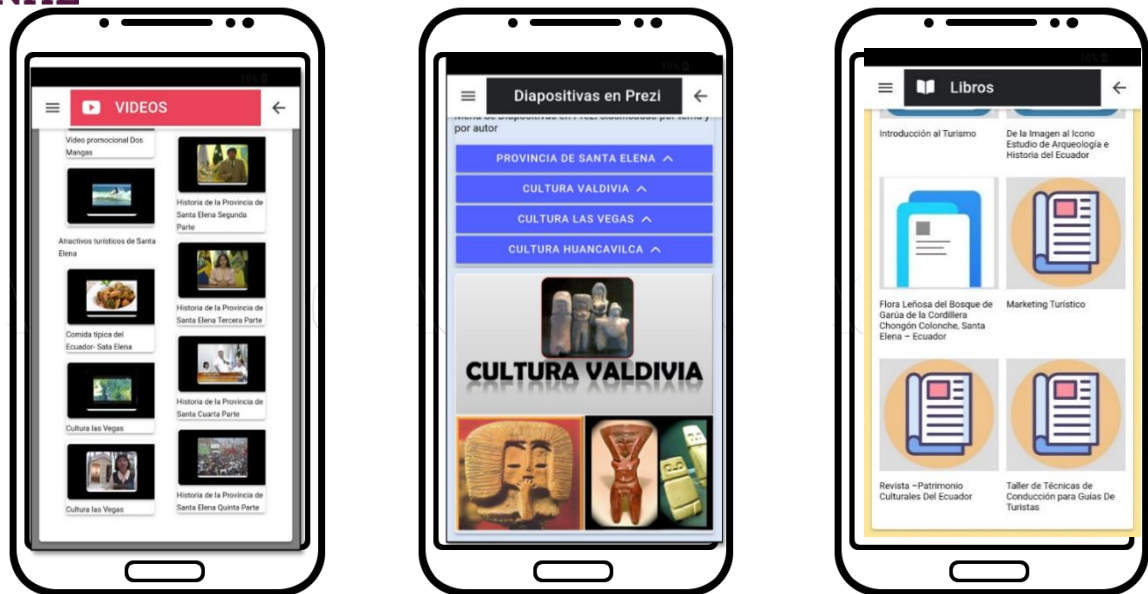


Figura 32: Capturas de pantalla de sección Material de Apoyo

Fuente: M, León (2020)

- En la opción **ACTIVIDADES DIDÁCTICAS** se incluyen actividades que involucra un aprendizaje interactivo, es decir, contienen actividades con la información referente al menú de navegación. Las actividades son principalmente de selección múltiple, línea de tiempo, mapas conceptuales, cuestionario, crucigrama, sopa de letra y ordenar imágenes, la cual permitirá evaluar el conocimiento de los estudiantes utilizando este método de aprendizaje, tal como opciones de evaluación para evaluar conocimientos adquiridos y retroalimentación. A continuación, se detalla:
- En esta actividad de selección múltiple el estudiante podrá optar por una autoevaluación calificada para poder retroalimentar sus conocimientos y así mejorarlos.

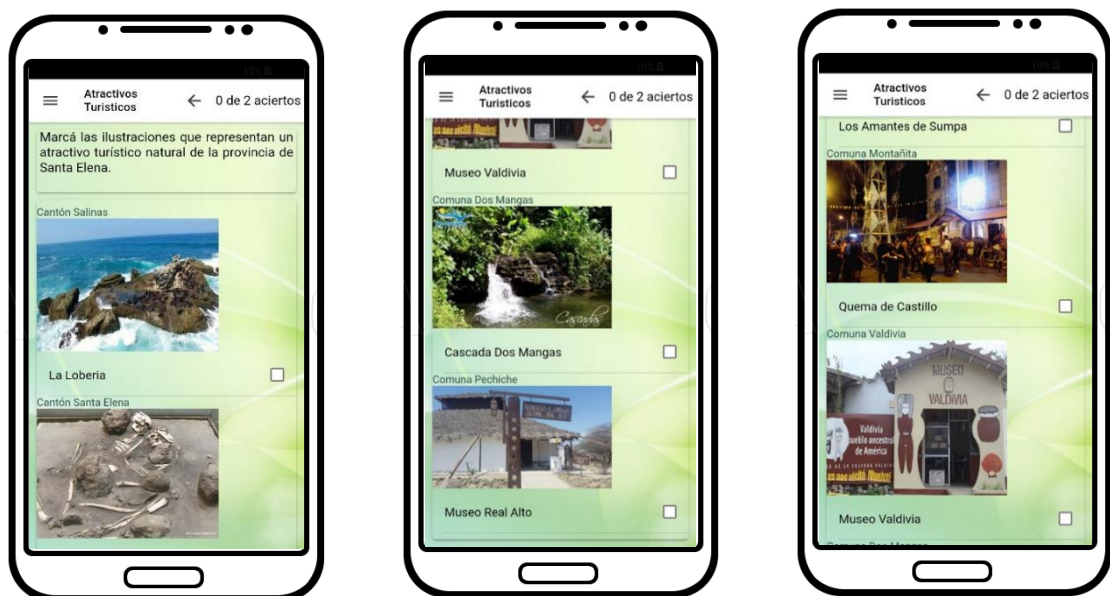


Figura 33: Capturas de pantalla de sección Atractivos turísticos.

Fuente: M, León (2020)

- En estas actividades **LÍNEA DE TIEMPO** ayudará al estudiante mediante resúmenes para fácil comprensión y mejorar la capacidad de atención.

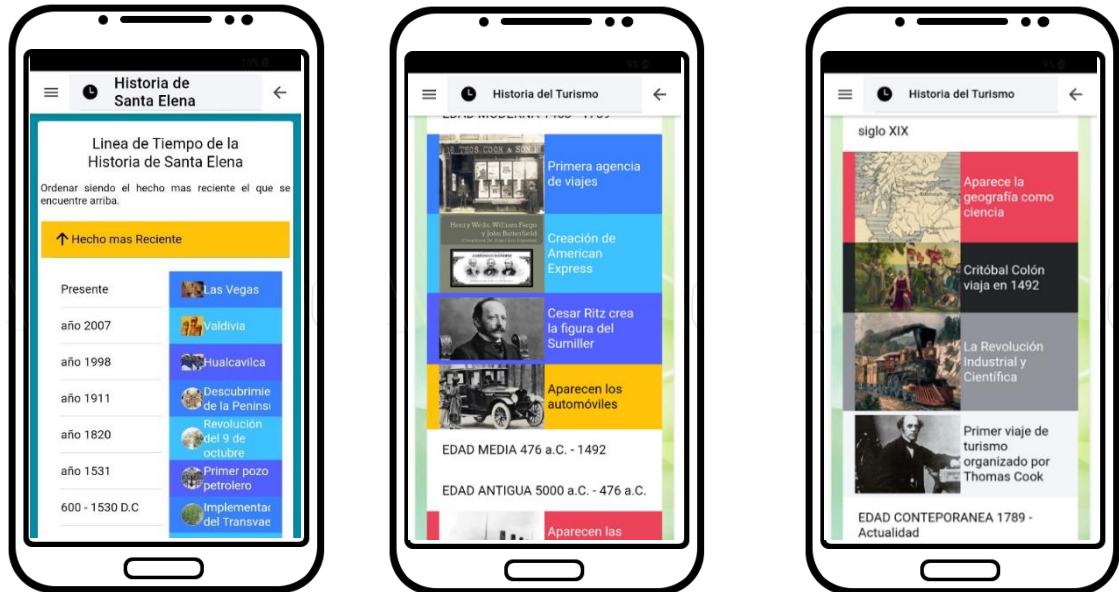


Figura 34: capturas de pantalla de Líneas de Tiempo
Fuente: M, León (2020)

- En estas actividades de **MAPAS CONCEPTUALES** podrá el estudiante encontrar contenido de patrimonio de Santa Elena- donde se localizará datos informativos con el fin de recordar información relevante. Se puede visualizar una actividad interactiva, en la que el estudiante debe seleccionar y ubicar los tipos de patrimonios que se encuentran en el mapa conceptual, es decir poner en práctica los conocimientos adquiridos mediante el uso de la aplicación.

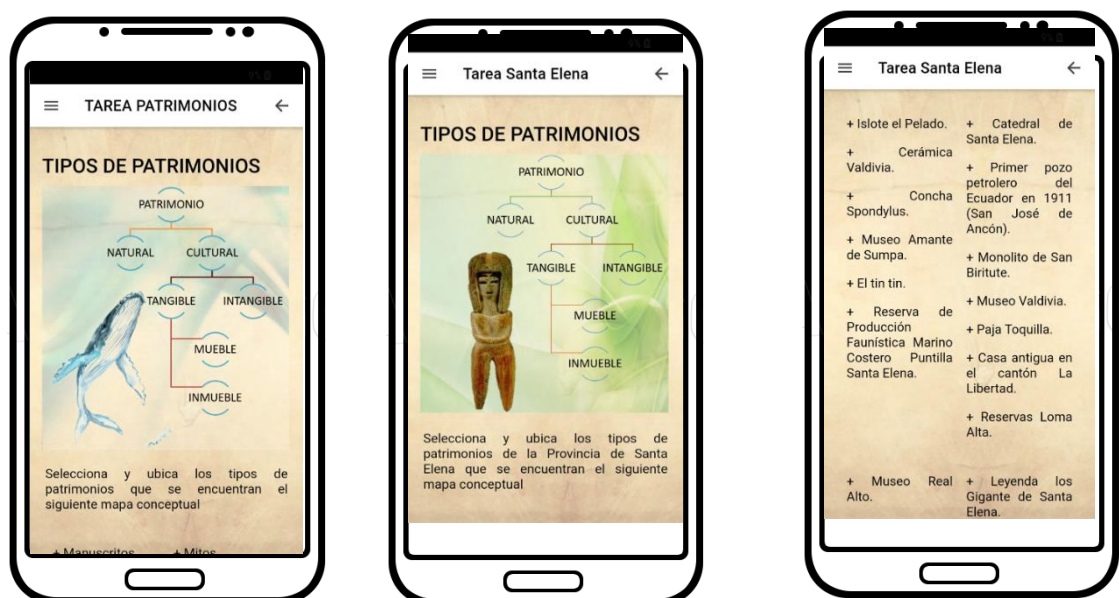


Figura 35: Capturas de pantalla de Mapas Conceptuales
Fuente: M, León (2020)

- En la opción **PREGUNTAS** encontrarán información didáctica para evaluar conocimientos.

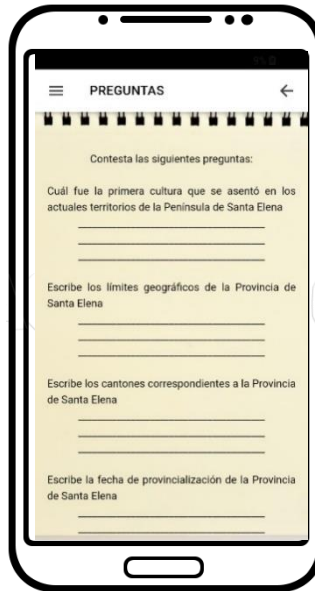


Figura 36: Captura de pantalla de Preguntas.
Fuente: M, León (2020)

- En esta actividad **ORDENAR AVES** podrá el estudiante identifique y reconozca las aves que hábitat en la Cordillera Chongon-Colonche y las más observada por los turista quienes realizan esta actividad turística de avistamiento de aves, información importante para su desempeño profesional en el campo de la mediación de grupos localizada en el área de la Reserva Ecológica Loma Alta y el área de conservación Dos Mangas.

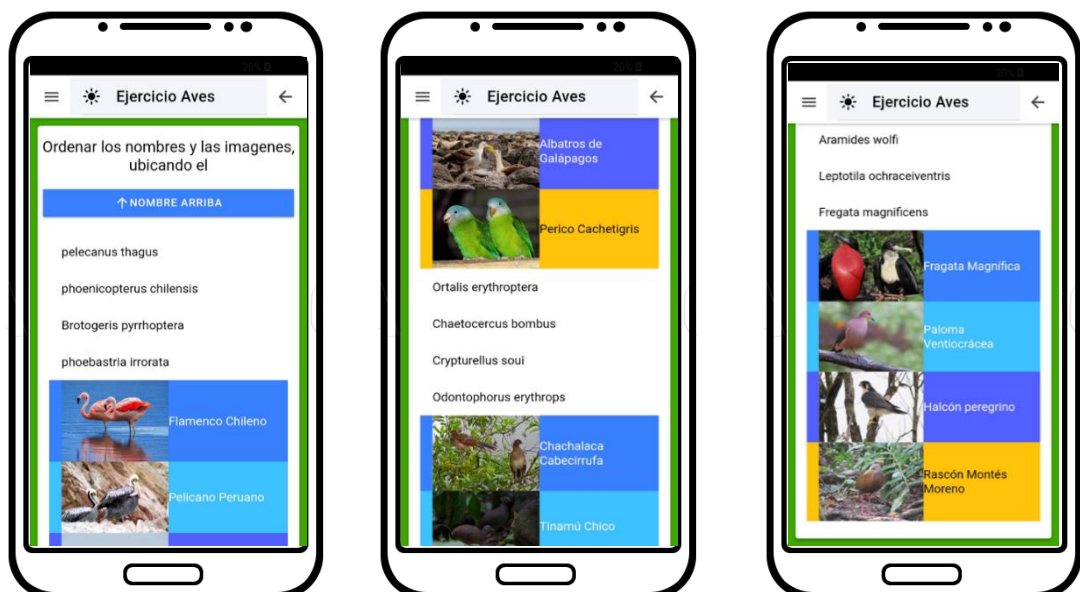


Figura 37: Capturas de pantalla de ejercicio Ordenar Aves
Fuente: M, León (2020)

- En la actividad **CRUCIGRAMA** es un método innovador que ayuda a desarrollar interés por parte del estudiante y podrá mejorar las habilidades de identificar los cantones y las diferentes comunidades localizadas en el perfil costanero de la provincia.

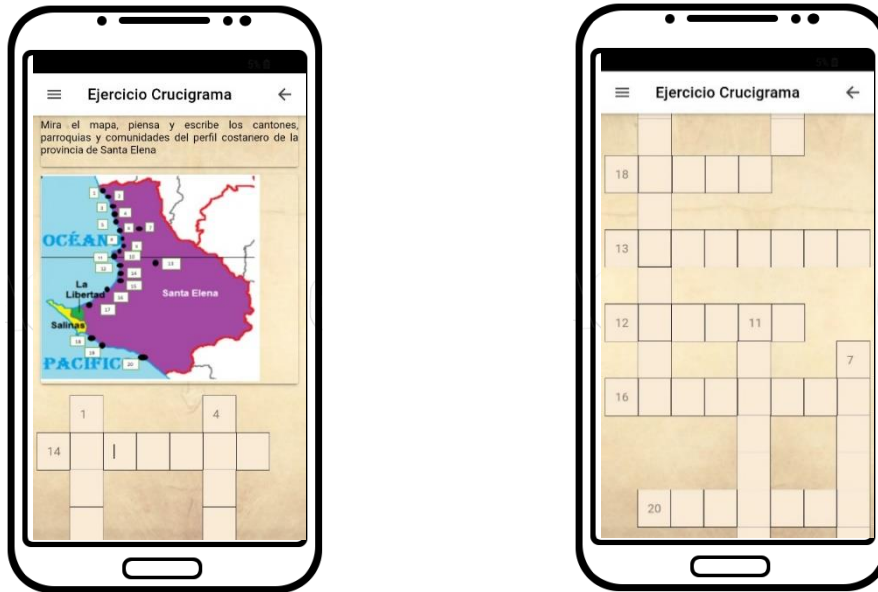


Figura 38: Capturas de pantalla de ejercicio Crucigrama
Fuente: M, León (2020)

- En la actividad SOPA DE LETRA el estudiante podrá familiarizarse con palabras relacionadas con la provincia y trabajar en equipo para fortalecer mucho la relación con los demás compañeros.

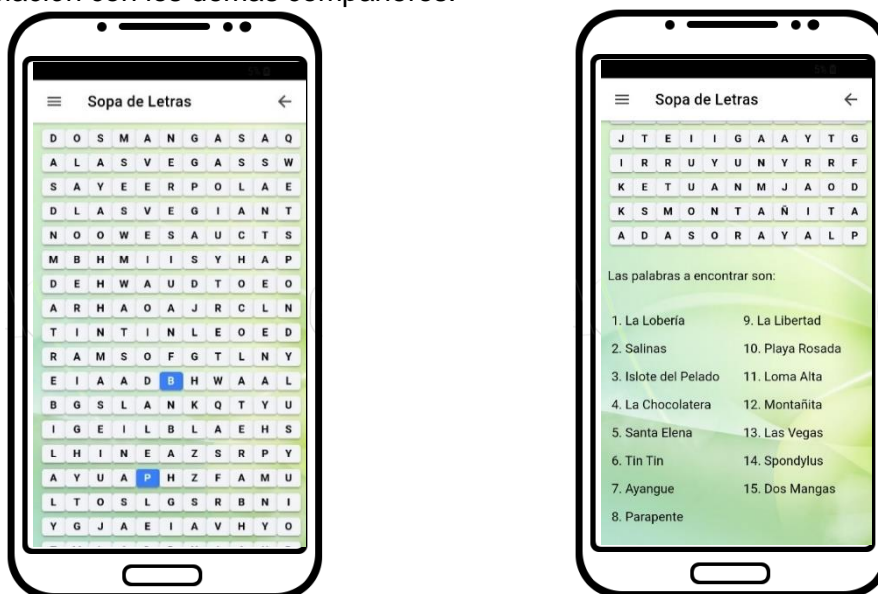


Figura 39: Capturas de pantalla de ejercicios Sopa de Letras
Fuente: M, León (2020)

- En la opción **GLOSARIO** se encuentran las palabras que son utilizadas frecuentemente en la provincia de Santa Elena, o términos característicos del lugar

y vocabularios técnicos de la especialidad de Venta e Información Turística. Ordenados alfabéticamente, por ejemplo, si busca información sobre Destino. Lo puede localizar en la opción de búsqueda “D”.



Figura 40: Captura de pantalla de sección Glosario
Fuente: M, León (2020)

5.5. Adaptación de contenidos

Se adaptarán siete tipos de actividades de aprendizaje en el aula de clase, según los criterios de desempeños del módulo correspondiente al pensum académico de la especialidad. La descripción se encuentra en la siguiente planificación micro curricular para bachillerato técnico:







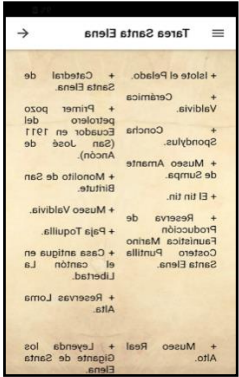
UNIDAD EDUCATIVA MANGLARALTO





PLANIFICACIÓN DE UNIDAD DE TRABAJO

1. DATOS DE REFERENCIA			
FIGURA PROFESIONAL	Venta e Información Turística		
NOMBRE DEL DOCENTE	Lcda. Mariuxi León Carriel		
CURSO	2do. Bachillerato	PARALELO: "B"	AÑO LECTIVO: 2020-2021
NOMBRE DEL MÓDULO FORMATIVO	Destinos y Paquetes Turísticos Nacionales e Internacionales		
OBJETIVO DEL MÓDULO FORMATIVO	Reconocer las particularidades de los destinos y paquetes turísticos del Ecuador y el mundo, para apoyar la gestión en la venta de paquetes y servicios turísticos.		
N° Y NOMBRE DE LA UNIDAD DE TRABAJO	UT6 – Destinos turísticos del Ecuador	N° DE HORAS PEDAGÓGICAS	40 horas
OBJETIVO DE LA UNIDAD DE TRABAJO	Describir las particularidades de los atractivos turísticos priorizados en las 9 zonas turísticas del Ecuador, su ubicación geográfica y formas de promoción en el mercado turístico mundial.		
FECHA DE INICIO		FECHA DE FINALIZACIÓN	

2. DESARROLLO DE LA UNIDAD DE TRABAJO

2. DESARROLLO DE LA UNIDAD DE TRABAJO						
CONTENIDOS					EVALUACIÓN	
PROCEDIMENTALES	CONCEPTUALES	ACTITUDINALES	ACTIVIDADES	RECURSOS	CRITERIOS	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
Identificar los atractivos turísticos relevantes de la provincia de Santa Elena.	Atractivos turísticos naturales y culturales de la provincia de Santa Elena.	Reconocer el valor natural y cultural de los atractivos turísticos del Ecuador.	<p>Marca las ilustraciones que representa un atractivo turístico natural de la provincia de Santa Elena.</p> 	Teléfono Celular (aplicativo móvil interactivo- Guía turística de la provincia de Santa Elena).	Identifica los destinos turísticos existentes en el Ecuador.	Técnica: Observación directa Instrumento: Guía de Observación
Reconocer los procesos históricos de la provincia de Santa Elena y el turismo.	Historia de la provincia de Santa Elena. -Historia del turismo	Identificar las etapas históricas de la provincia y del turismo.	<p>Ordenar la línea de tiempo por año referente a la historia de la provincia de Santa Elena.</p> 	Teléfono Celular (aplicativo móvil interactivo- Guía turística de la provincia de Santa Elena).	Reconoce las etapas históricas de la provincia y de la historia del turismo.	Técnica: Investigación bibliográfica y documental Instrumento: Ficha bibliográfica y documental

			<p>Ordenar la línea de tiempo por siglo referente a la historia del turismo.</p> 			
<p>Identificar el patrimonio natural y cultural (tangible e intangible) de la provincia de Santa Elena.</p>	<p>Patrimonio natural y cultural: identificación, características y ubicación geográfica.</p>	<p>Valorar los diferentes escenarios culturales y naturales que son parte del patrimonio del Ecuador.</p>	<p>Seleccionar y ubicar los tipos de patrimonio de la provincia de Santa Elena que se encuentran en el siguiente mapa conceptual.</p>  	<p>Teléfono Celular (aplicativo móvil interactivo- Guía turística de la provincia de Santa Elena).</p>	<p>Identifica los lugares reconocidos como patrimonio natural y cultural en la provincia, su ubicación geográfica y características.</p>	<p>Técnica: Ejercicio práctico Instrumento: Mapa conceptual</p>

<p>Recordar los tipos de aves que hábitat en la cordillera Chongon-Colonche perteneciente a la provincia de Santa Elena.</p>	<p>Turismo de ornitológicos: tipos de aves que hábitat en el área de conservación Dos Mangas y Reserva Ecológica Loma Alta.</p>	<p>Memorizar los nombres científicos de los tipos de aves más observadas en la actividad turística "avistamiento de aves".</p>	<p>Seleccionar la imagen y ubicar donde corresponde el nombre científico.</p> 	<p>Teléfono Celular (aplicativo móvil interactivo- Guía turística de la provincia de Santa Elena).</p>	<p>Identifica los tipos de aves con su nombre científico.</p>	<p>Técnica: Observación directa Instrumento: Guía de Observación</p>
<p>Memorizar la ubicación correspondiente de los cantones, parroquias y comunidades en el mapa de la provincia de Santa Elena.</p>	<p>División geográfica de la provincia: Cantón Santa Elena, Salinas y Libertad.</p>	<p>Recordar la ubicación de los cantones, parroquias y comunidades en el mapa de la provincia.</p>	<p>Observar el mapa y escribir en el crucigrama la ubicación correspondiente de los cantones, parroquias y comunidades.</p> 	<p>Teléfono Celular (aplicativo móvil interactivo- Guía turística de la provincia de Santa Elena).</p>	<p>Memoriza la ubicación de los cantones, parroquias y comunidades de la provincia.</p>	<p>Técnica: Ejercicio práctico Instrumento: Crucigrama</p>
<p>Identificar las actividades turísticas, destinos turísticos y los patrimonios culturales intangible de la provincia de Santa Elena.</p>	<p>Actividades turísticas: Agua, tierra y aire. Destinos turísticos de la provincia.</p>	<p>Recordar las actividades turísticas relevantes, destinos turísticos más importantes y el patrimonio cultural intangible de la provincia.</p>	<p>Encontrar las palabras relacionada a la provincia en la sopa de letra.</p> 	<p>Teléfono Celular (aplicativo móvil interactivo- Guía turística de la provincia de Santa Elena).</p>	<p>Identificar las actividades turísticas, destinos turísticos y el patrimonio cultural de la provincia.</p>	<p>Técnica: Ejercicio practico Instrumento: Sopa de Letras</p>
<p>Describir las características de los destinos turísticos priorizados de la provincia de Santa Elena.</p>	<p>Atractivos turísticos: Montañita, Salinas, Olón y Ayangue.</p>	<p>Mostrar el interés por investigar acerca de los atractivos turísticos de la provincia.</p>	<p>Realizar trabajos de investigación acerca de los atractivos turísticos de la provincia de Santa Elena.</p> 	<p>Teléfono Celular (aplicativo móvil interactivo- Guía turística de la provincia de Santa Elena).</p>	<p>Caracteriza los destinos turísticos priorizados de la provincia en el mercado turístico del Ecuador.</p>	<p>Técnica: Taller grupal Instrumento: Ficha de Observación</p>



5.6. Aplicación de la propuesta

La aplicación se la realizara adaptando el aplicativo móvil- Guía turística interactiva con los temas relacionado de la unidad de trabajo “Destinos turísticos de Ecuador” del módulo formativo en la asignatura de Destinos y Paquetes Turísticos Nacionales e Internacionales correspondiente a los estudiantes de Segundo Bachillerato de Venta e Información Turística. El tiempo aproximado de la aplicación es aproximadamente de un mes oportuno a la unidad de trabajo.

5.7. Cronograma de la Intervención

Para la aplicación de la propuesta se debe cumplir adecuadamente el debido proceso, y cumplir con lo establecido al desarrollar la aplicación interactiva de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 19

Utilización de materiales o recursos didácticos

	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5
Planeación y diseño de la Aplicación					
Materiales y Recursos Didácticos					
Interacción Educativa					
Evaluación del aprendizaje					
Evaluación del Proyecto					

Elaborado por: León, M. (2019)

6. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La Península de Santa Elena es conocida a nivel nacional por su tradición y recursos turísticos que posee, iniciando con la cultura tradicional, donde se encontró hace muchos años la cultura arqueológica precolombina Valdivia, ellos eran en forma principal cazadores recolectores. Esta cultura es una de las más antiguas del continente americano y se conoce que es esta quien dio inicio de la tecnología de alfarería en Ecuador y se expandió al nuevo mundo eso hace unos 5500 años atrás, esta cultura tenía como característica se sedentarios, el cual disponían de fuentes de alimentación como la agricultura, las principales características de la cultura Valdivia es en primer lugar, como ya se mencionó antes esta inicia con el sedentarismo en el litoral ecuatoriano, en segundo lugar inventaron las ollas de barro cocido, el cual dio un avance revolucionario, el tercer es el desarrollo observado en la cerámica, donde se realzan por figurines, decoraciones, implementando instintos estéticos sofisticados lo cual denota que eran grupos con diferentes preocupaciones a parte de las de obtención y consumo de alimentos.

Las imágenes digitales en el aula forman parte del proceso de enseñanza–aprendizaje logrando interactividad con el alumnado, despertando la curiosidad, generando mensaje y adquiriendo conocimientos. Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han transformado la forma de adquirir conocimiento (Lévy, 1997).

Según lo afirmo Grisolia (2010), un recurso didáctico es cualquier material que esta direccionado a brindar apoyo al docente como para el estudiante en el proceso del aprendizaje debido a esto el presente proyecto plantea el recurso didáctico mediante el cual los alumnos podrán reforzar sus conocimientos mediante el uso de una aplicación de carácter turístico que podría apoyar a otros estudiantes de la misma modalidad del grupo en estudio, reforzando y perfeccionando sus unidades de competencias, como la UC1, UC2 y UC3, la cual refiere a la gestión de servicios de información turística, realizar asistencia y mediación de grupos e informar, coordinar y dar seguimiento a los paquetes turísticos, generando perfiles de un profesional capacitado y competente. Y respecto a los módulos transversales, la aplicación apoyara al desarrollo de destinos y paquetes turísticos nacionales e internacionales, el uso de las TICs.

Con esta base introductoria de nuestros antepasados, se puede volver a fomentar el desarrollo y fuerza en aprender más sobre turismo y características de la provincia de Santa Elena. Pese a que según la información encontrada demuestra que no existe conocimiento sobre limites, cantones y entre otras características de la provincia esto crea un desafío en el desarrollo educativo actual con el cual buscara mejorar y reforzar el conocimiento para de esta manera crear cultura y comunidades que fomenten el orgullo y el deseo de identidad.

Análisis de resultados de la aplicación móvil interactivo

Una vez aplicado la propuesta del aplicativo móvil como recurso didáctico, se procedió al análisis de los resultados de aprendizaje en los estudiantes de la especialidad de Venta e Información Turística de la Unidad Educativa Manglaralto. En tal sentido las respuestas se clasificaron en categorías de análisis, criterios, carencias y potencialidades.

Análisis de resultados de uso de la aplicación móvil.			
Unidad de análisis: Uso del aplicativo móvil en los estudiantes de la especialidad de Venta e Información Turística.			
Categorías de análisis	Criterios de las categorías	Carencias	Potencialidades
Manejan los estudiantes diversas fuentes de información.	a) Tipo de fuentes que emplea (páginas web, documentos indexados y videos disponibles en línea). b) Originales o reproducciones. c) Historia, división administrativa, gastronomía, lugares de interés turísticos, actividades turísticas (turismo arqueología, turismo ornitológico, turismo de aventura), mitos y leyendas, mapa, material de apoyo (diapositivas, videos, libros).	<ul style="list-style-type: none"> ○ El proceso de aceptación e incorporación a su aprendizaje de las fuentes diversas es poco accesible y requiere aclaración y precisión en las orientaciones del docente. ○ Se requiere del trabajo coordinado de todos los docentes que forman parte del área de turismo para potenciar el uso de fuentes diversas 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Comienzan a reconocer diversos tipos de fuentes que le aportan información al aplicativo móvil. ○ Aprecian otras fuentes como páginas web, documentos indexados y videos disponibles en línea. ○ Les parece valiosas utilizar fuentes visuales para obtener información. ○ Comienzan a apreciar la importancia de fuentes audiovisuales para obtener información, tanto video, documentales, páginas web. ○ Se aprecia curiosidad por diversificar y manipular fuentes documentales no habituales para los estudiantes. ○ Amplían la búsqueda de información en sitios web. ○ Amplían y perfeccionan el uso de videos y documentos indexados que trabajan temas turísticos.

<p>Resuelven problemas o preguntas que sean realmente relevantes</p>	<p>a) Comprenden las actividades que se le plantean.</p> <p>b) Comunican las ideas con claridad, tanto de forma oral como escrita.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Aún tienen dificultades con la ubicación de los atractivos turísticos y patrimonios culturales y naturales que posee la provincia, ello indica la necesidad en seguir adquiriendo más conocimiento del mercado turístico. ○ Se debe seguir trabajando en trabajos de campo una vez usado el aplicativo, para ampliar la información y aportar nuevas ideas. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Han mejorado el nivel de información turística que posee la provincia de Santa Elena, importante para desempeñarse en el sector turístico ○ La presentación de los temas ha permitido presentar ampliar sus conocimientos turísticos que requiere la especialidad. ○ Mantienen el entusiasmo para mejorar y potenciar las habilidades necesarias en el campo laboral. ○ Se aprecia mayor interés por conocer más de los lugares turísticos y los patrimonios culturales y naturales. ○ Muestran interés por solicitar información al docente para ampliar sus conocimientos de la especialidad.
<p>Aprenden a usar el aplicativo móvil.</p>	<p>a) Comprenden el uso del aplicativo móvil.</p> <p>b) Trabajan con recursos audiovisuales.</p> <p>c) Pueden explicar la importancia del uso del aplicativo móvil.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Los documentos indexados siguen siendo un recurso importante para el aprendizaje. ○ Se mantiene como dificultad que fuera del aula de clases no se trabaje de forma grupal e individual. ○ Falta de capacidad de almacenamiento de dispositivo móvil. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Además de los documentos indexados, se han ido incorporando paulatinamente otros recursos como los videos, las imágenes, los gráficos y mapas. ○ Se mantienen la disposición a trabajar con recursos diversos como los audiovisuales, las imágenes y documentos indexados ○ Reconocen la importancia de recursos como mapas, gráficas, imágenes y videos.
<p>Desarrollar habilidades académicas, sociales y de tipo personal</p>	<p>a) Posee habilidades académicas para el análisis, la síntesis la comparación, la inducción, la deducción</p> <p>b) Poseen habilidades sociales tales como escuchar, conversar, formular preguntas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Se mantienen en la mayoría de los estudiantes dificultad con la lectura comprensiva de los documentos indexados, lo cual indica necesidad de entrenar esta destreza. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Los estudiantes han adquirido conocimiento turístico por medio del aplicativo, identificando las diferentes modalidades turísticas y logrando clasificarlos con ayuda del docente.

	<p>c) Posee habilidades personales como capacidad de tomar decisiones, facilidad de trabajar en equipo, persistencia y constancia para obtener los resultados deseados, capacidad de comunicación.</p> <p>d) Poseen habilidades pedagógicas para poder Informar, Planificar, Decidir, Realizar, Controlar, Valorar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Es necesario utilizar otros medios para que los estudiantes puedan realizar procesos inducción – deducción y deducción - inducción. ○ La toma de decisiones sigue siendo predominantemente individual, aún se dificulta mucho la toma de decisiones grupales por los constantes cambios de su opinión. ○ Se necesitaron ajustes durante el manejo del aplicativo. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Pueden realizar comparaciones ya que saben identificar la información turística de acuerdo con lo que ellos conocen previamente y lo nuevo que aprenden. ○ Por medio del uso de recursos didácticos, como videos, documentos indexados y actividades didácticas, se logró incentivar el estilo pragmático de los estudiantes. ○ Se interesan por utilizar el aplicativo, aunque algunos estudiantes suelen distraerse por momentos. ○ Al mostrar interés por lo que quieren aprender, y se incrementa la participación y sus intervenciones para conversar sobre los temas docentes. ○ Cuando están interesados en el tema y no entienden levantan la mano y formulan preguntas, lo cual es una estrategia aprendida en el transcurso de los proyectos, antes no preguntaban, aunque se quedaran con dudas. ○ Les gusta trabajar de forma grupal dentro del aula, ya que pueden interactuar entre ellos, activar sus procesos mentales como la comprensión, el pensamiento crítico y el razonamiento. ○ Se realizó la práctica en la asignatura de de Mediación y Asistencia de Grupo de los conocimientos aprendidos del recurso didáctico. ○ Se pudo definir las habilidades necesarias que requiere la figura profesional con el uso del aplicativo móvil.
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



			<ul style="list-style-type: none">○ Como docentes se les ayudo con recomendaciones de la importancia del manejo de información clara y precisa para el turista nacional e internacional.○ Los estudiantes tuvieron la posibilidad de descubrir ellos mismos, las posibles fallas o errores que hayan cometido durante las actividades didácticas dentro del aplicativo.
--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.1. CONCLUSIONES

En la actualidad al desarrollarnos en un mundo tan globalizado y avanzado es oportuno no olvidar las raíces de donde se proviene, ya que esto genera sentido de identidad en cada ser humano, lo cual debe considerarse como un pilar fundamental en el aprendizaje. Como se evidencio en el desarrollo del trabajo de investigación existen falencias notorias dentro de la educación cultural sobre nuestra provincia, donde en vez de quedarnos cruzados de brazos en espera de soluciones o que los estudiantes busquen libros para enterarse y conocer, se busca mediante aplicaciones didácticas a fomentar el conocimiento de tradiciones y cultura, el cual ayudará en su aprendizaje, por lo cual al culminar el desarrollo del estudio investigativo se llegó a la conclusión que:

- Al dar cumplimiento al objetivo principal de la investigación se pudo diseñar un aplicativo móvil de información turística de la provincia de Santa Elena como herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de las asignaturas de Venta e Información Turística en la Unidad Educativa Manglaralto, se logró abrir una puerta para impulsar al crecimiento del aprendizaje y de esta forma poder implementarlo en otras asignaturas del tronco común del Bachillerato Técnico, además, esto será socializado y ayude al crecimiento de la educación.
- Cumpliendo el primer objetivo específico de la investigación se determinó que el nivel de conocimiento que tienen los estudiantes de la especialidad de venta e información turística de la Unidad Educativa Manglaralto, sobre turismo y patrimonio cultural de la provincia de Santa Elena, es escaso y requiere de atención por parte de los docentes, considerando el desarrollo del aplicativo como una herramienta de apoyo para el aprendizaje.
- El diseño de un aplicativo móvil de información turística de la provincia de Santa Elena como herramienta tecnológica para el proceso de enseñanza aprendizaje, consiguiera que los docentes utilicen recursos didácticos no convencionales y los estudiantes pueden tener acceso al conocimiento de una forma mucho más innovadora y estimular la investigación, logrando cumplir el objetivo del módulo formativo de la figura profesional.

- El tercer objetivo se validó el aplicativo móvil de información turística de la provincia de Santa Elena por los expertos en el tema, en este caso siendo los docentes de área, donde se encontró que, el aplicativo cumple con todas las expectativas de enseñanza aprendizaje que requiere para insertarse al campo laboral, obteniendo una calificación favorable en la lista de control de evaluación.
- Finalmente, el cuarto objetivo específico se desarrolló una herramienta de evaluación que permite conocer el grado de satisfacción de los usuarios del aplicativo móvil de información turística de la provincia de Santa Elena, la cual corroborará la calidad del mismo, así también, se podrá identificar el momento oportuno para su actualización y retroalimentación. Y mediante esto, poder brindar un proceso de aprendizaje completo al estudiante mediante el uso de la aplicación.

7.2. RECOMENDACIONES

Las recomendaciones del presente trabajo de investigación es que, se debe alentar a todo el talento existente en el Ecuador pues actualmente las facilidades que brindan las TIC crean el campo perfecto para todos apoyemos en la educación y con esto mejorar índices de aprendizaje con lo cual mejoramos notablemente la capacidad de los nuevos estudiantes y por ende futuro del país, generando personas productivas con una mejor visión del futuro y la era tecnológica que se encuentra en auge.

La aplicación aquí presentada busca integrar valores, conocimientos en cada uno de los estudiantes de las asignaturas de Venta e Información Turística en la Unidad Educativa Manglaralto por lo cual se recomienda realizar un seguimiento del antes y el después y ya con esta información poder presentar un plan para implementación de otras unidades educativas con el mismo giro de enseñanza y porque no, crear como recurso académico, aplicaciones y más materias dentro de los pensum educativos.

Se recomienda también que esta aplicación sea ampliada a dominio público ya que al ser de aprendizaje, el público para este tipo de temas es variado pues, siempre existe algo nuevo por aprender o como el dicho tan conocido "Nadie nace sabiendo" lo cual buscara integrar a toda la provincia de Santa Elena.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aroia Kortabitarte, I. G., & Ibáñez-Etxeberria, A. (2018). Las aplicaciones móviles como recursos de apoyo en el aula de Ciencias Sociales: Estudio exploratorio con el app "Architecture gothique/romane" en Educación Secundaria. *ENSAYOS. Revista De La Facultad De Educación De Albacete*(33(1)), 65-79.
doi:<https://doi.org/10.18239/ensayos.v33i1.1743>
- Bisquerra, R. (2004). *Metodología de la investigación educativa*. Madrid: La Muralla.
- Cabero, J. (1998). Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación: aportaciones a la enseñanza. *Cabero, J. (Ed.): Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación*, 15-38.
- Castillo, I. (2019). *7 Instrumentos de Investigación Documental*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/instrumentos-investigacion-documental/#>
- CCRA, C. C. (2019). *Historia*. Obtenido de <https://www.complejoculturalrealalto.org/2011/04/ccra-historia.html>
- Chuquizuta, D. M. (2016). Estrategias didácticas para facilitar el aprendizaje del diseño y construcción de algoritmos de los estudiantes del III ciclo de computación e informática del I.E.S.T. Público "Perú – Japón", Chachapoyas - 2015. *Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Tesis Doctoral*, 1-104.
- Creatividad Cloud. (23 de 09 de 2019). *Design Thinking, una metodología para innovar en cinco pasos*. Obtenido de <https://www.creatividad.cloud/design-thinking-una-metodologia-para-innovar-en-cinco-pasos/>
- Cuadros, D. (2009). *Investigación cualitativa en el contexto natural: la observación participante*. Barcelona: UIC.
- Cuello, J., & Vittone, J. (2013). *Las aplicaciones*. Obtenido de <https://appdesignbook.com/es/contenidos/las-aplicaciones/>
- Diz, M., & Fernández, R. (2015). Criterios para el análisis y elaboración de materiales didácticos coeducativos para la educación infantil. *Reladej*, 5-6.
- Doreima, N., Rogerio, J., Alejandro, M., & Víctor, E. (08 de 2013). *METODO DE ENCUESTA Y OBSERVACION*. Obtenido de



- Envato. (agosto de 2020). *Comenzando con Ionic*. Obtenido de https://envato.com/?_ga=2.120367360.928315687.1598317276-117637854.1598317276
- Galán, D. (21 de octubre de 2019). *If Geek Then*. Obtenido de <https://ifgeekthen.everis.com/es/los-ide-mas-usados-en-programacion-java>
- Gardner, H. (1993). *Estructuras de la Mente: La Teoría de Las Inteligencias Múltiples*. *Fondo de Cultura Económica.*, 141-142.
- Gil, B. G., & Varas, V. F. (2016). *Criterios de aplicación. Importancia del material didáctico de apoyo en los diferentes procesos de enseñanza aprendizaje para el cuidado de la salud bucodental en la etapa infantil*. . Obtenido de https://ocw.ehu.eus/pluginfile.php/13544/mod_resource/content/4/TEMA%203%20CRITERIOS%20DE%20APLICACION%20DE%20LOS%20MATERIALES%20EDUCATIVOS.pdf
- Gonzalez, C. (13 de 04 de 2015). *Conceptos: Universo, Población y Muestra*. Obtenido de <https://www.cgonzalez.cl/conceptos-universo-poblacion-y-muestra/>
- González-Bañales, D., & Parga, M. (2016). Storyboard como herramienta de apoyo didáctico en el desarrollo de competencias investigativas en estudiantes de educación superior. Caso: delimitación del problema de investigación.
- Good Barber. (2020). *Los 5 mejores consejos para el diseño de apps móviles*. Obtenido de <https://es.goodbarber.com/blog/los-5-mejores-consejos-para-el-diseno-de-apps-moviles-a45/>
- GoRaymi . (2020). *Museo Los Amantes de Sumpa*. Obtenido de <https://www.goraymi.com/es-ec/santa-elena/santa-elena/museos/museo-amantes-sumpa-asken06dq>
- GoRaymi. (2020). *Museo de Valdivia*. Obtenido de <https://www.goraymi.com/es-ec/santa-elena/santa-elena/museos/museo-valdivia-auijjs03g>
- Grisolía, M. (agosto de 2010). *webdelprofesor*. Obtenido de ¿Qué es un Recurso Didáctico?: <http://webdelprofesor.ula.ve/humanidades/marygri/recursos.php>



Hernandez, R. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas.

Propósitos y Representaciones 5(1), 325-347.

Juárez, A. (abril de 2015). *Material didáctico y aprendizaje significativo*. Obtenido de

<http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2015/05/84/Juarez-Anali.pdf>

Lévy, P. (1997). Cibercultura. *Ciencia, Tecnología y Sociedad*, 1-126.

Liedtka, J., & Ogilvie, T. (2017). *Diseñar para crecer: un kit de herramientas de pensamiento de diseño para gerentes*. Plataforma de publicación independiente CreateSpace.

Malhotra, N. (2016). *Investigación de mercados*. México: Pearson Educación de México.

Mariñez, V., & González, L. (2013). *Material didáctico innovador: evaluación y diseño*.

Grupo Editor Orfila Valentini.

Marqués, P. (07 de agosto de 2011). *Los medios didácticos y recursos educativos*.

Obtenido de <http://peremarques.pangea.org/medios.htm>

Microsoft. (4 de diciembre de 2019). Obtenido de Introducción a Visual Studio Code para desarrolladores web: <https://docs.microsoft.com/es-es/learn/modules/develop-web-apps-with-vs-code/1-introduction>

Mora, M., & Vera, R. (Septiembre de 2019). *Las técnicas de aprendizaje en el desarrollo cognitivo del subnivel básica media. Guía de estrategias metodológicas*. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/45941/1/BFILO-PD-LP1-17-496%20MORA%20-VERA.pdf>

Moreno, I. (2004). La utilización de medios y recursos didácticos en el aula. *Departamento de Didáctica y Organización Escolar.*, 1-14.

Morillo, G., Antías, J., Pérez, C., Hernández, C., & Trejo, G. (Enero de 2018). *Instrumentos de recolección de datos en la investigación cualitativa según autores*. Obtenido de <https://baixardoc.com/documents/instrumentos-de-investigacion-segan-autores-en-investigacion--5dcb167c02ca5>

Nájjar Sánchez, O. (2016). Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación. *Praxis & saber*, 7(14), 9-16.

Rosales, C. (2009). Aprendizaje formal e informal con medios. *Pixel-Bit. Revista de Medio*, 29.



Rouse, M. (diciembre de 2016). *Search Data Center*. Obtenido de

<https://searchdatacenter.techtarget.com/es/definicion/Framework>

Softcorp. (2019). *Softcorp*. Obtenido de https://servisoftcorp.com/definicion-y-como-funcionan-las-aplicaciones-moviles/#Que_es_una_aplicacion_movil

Sotomayor, K., & Morán, K. (2013). *repositorio.ug*. Obtenido de

<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/7715/1/Gu%C3%ADa%20cultural%20del%20turismo%20de%20la%20Prov.%20de%20Santa%20Elena.pdf>

Villegas, A. (16 de 07 de 2012). *Diseño de Recursos Digitales de Aprendizaje*. Obtenido de

<http://www.e-historia.cl/e-historia/disenio-de-recursos-digitales-de-aprendizaje/>

wiboo. (2017). *¿Qué son las Aplicaciones Web? Ventajas y Tipos de Desarrollo Web?*

Obtenido de <https://wiboomeia.com/que-son-las-aplicaciones-web-ventajas-y-tipos-de-desarrollo->

[web/#:~:text=Las%20aplicaciones%20web%20son%20un,el%20nombre%20de%20App%20web\).](https://wiboomeia.com/que-son-las-aplicaciones-web-ventajas-y-tipos-de-desarrollo-web/#:~:text=Las%20aplicaciones%20web%20son%20un,el%20nombre%20de%20App%20web).)

Yépez, E. (2 de octubre de 2017). *“Potenciar La Inteligencia Viso-Espacial Para La*

Formación De Los Procesos Cognitivos En Los Niños Y Las Niñas De 4 Años De Edad Mediante La Aplicación De Un Sitio Web De Actividades, Dirigida A Docentes

Del Centro De Desarrollo Infantil “Función Judicial. Obtenido de Instituto

Tecnologico Cordillera:

<https://dspace.cordillera.edu.ec/bitstream/123456789/3154/1/151-DTI-17-17-1751578335.pdf>

ANEXOS

Anexo 1: Cuestionario de encuesta

Estimado(a) estudiante, tu opinión acerca de los materiales y recursos didácticos utilizados por tus profesores como complemento a los contenidos de las asignaturas es muy importante para nuestra institución educativa. A continuación, se presentan una serie de aspectos relevantes en este sentido, conteste el formulario con la mayor objetividad posible, marcando con una equis (X) frente a cada aspecto la respuesta que mejor represente tu opinión.

1. ¿Considera Ud. que el programa de estudios de la especialidad de Venta e Información Turística de la Unidad Educativa Manglar alto cuenta con los materiales y recursos didácticos necesarios para su aprendizaje?

Si

No

2. ¿Utilizan los docentes algún material o recurso didáctico innovador en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Siempre

Casi siempre

Algunas veces

Nunca

3. ¿Qué nivel de conocimientos considera Ud. tener sobre los atractivos turísticos y patrimonio cultural de la península de santa Elena?

Bajo

Medio

Alto



4. ¿Conoce Ud. lo límites geográficos de la provincia de Santa Elena?

Si

No

* Si su respuesta es "Si" Indique Cuales son

5. ¿Conoce Ud. la cantidad de cantones que tiene la provincia de Santa Elena?

Si

No

* Si su respuesta es "Si" Indique la cantidad

6. ¿Conoce Ud. Cuántas comunas tiene la parroquia Manglar Alto?

Si

No

* Si su respuesta es "Si" Indique la cantidad



ASPECTOS	VALORACIÓN				
	1	2	3	4	5
La aplicación móvil (APP interactivo) es útil en el ámbito educativo de la institución.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Los objetivos de aprendizaje están explícitos y el propósito bien definido.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
La aplicación explica la materia de estudio en forma rápida.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
El contenido es preciso, actual y adecuado a los alumnos a los que está dirigido.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
La aplicación es adecuada para su uso informático.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
El alumno comprende la presentación en pantalla y puede actuar sin confusión.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
El educando puede finalizar la actividad en cualquier momento y regresar al menú principal.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
La aplicación se ejecuta sin fallos ni retrasos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
La interfaz gráfica es sencilla y de fácil uso.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



La secuencia de los elementos del menú es lógica.

				x
--	--	--	--	---

El mapa puede ser visto de manera amplia satisfactoriamente.

				x
--	--	--	--	---

Los contenidos gráficos resultan adecuados a los alumnos a los que se dirige.

				x
--	--	--	--	---

Anexo 3: Listas de Control de Evaluación de la aplicación móvil (APP interactivo)

ASPECTOS	VALORACIÓN
----------	------------



1 2 3 4 5

La aplicación móvil (APP interactivo) es útil en el ámbito educativo de la institución.

				X
--	--	--	--	---

Los objetivos de aprendizaje están explícitos y el propósito bien definido.

				X
--	--	--	--	---

La aplicación explica la materia de estudio en forma rápida.

				X
--	--	--	--	---

El contenido es preciso, actual y adecuado a los alumnos a los que está dirigido.

				X
--	--	--	--	---

La aplicación es adecuada para su uso informático.

				X
--	--	--	--	---

El alumno comprende la presentación en pantalla y puede actuar sin confusión.

				X
--	--	--	--	---

El educando puede finalizar la actividad en cualquier momento y regresar al menú principal.

				X
--	--	--	--	---

La aplicación se ejecuta sin fallos ni retrasos.

				X
--	--	--	--	---

La interfaz gráfica es sencilla y de fácil uso.

				X
--	--	--	--	---

La secuencia de los elementos del menú es lógica.

				X
--	--	--	--	---



El mapa puede ser visto de manera amplia satisfactoriamente.

				x
--	--	--	--	---

Los contenidos gráficos resultan adecuados a los alumnos a los que se dirige.

			x	
--	--	--	---	--

Anexo 4: Listas de Control de Evaluación de la aplicación móvil (APP interactivo)



ASPECTOS	VALORACIÓN				
	1	2	3	4	5
La aplicación móvil (APP interactivo) es útil en el ámbito educativo de la institución.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Los objetivos de aprendizaje están explícitos y el propósito bien definido.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
La aplicación explica la materia de estudio en forma rápida.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
El contenido es preciso, actual y adecuado a los alumnos a los que está dirigido.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
La aplicación es adecuada para su uso informático.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
El alumno comprende la presentación en pantalla y puede actuar sin confusión.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
El educando puede finalizar la actividad en cualquier momento y regresar al menú principal.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
La aplicación se ejecuta sin fallos ni retrasos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
La interfaz gráfica es sencilla y de fácil uso.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



La secuencia de los elementos del menú es lógica.

				x
--	--	--	--	---

El mapa puede ser visto de manera amplia satisfactoriamente.

				x
--	--	--	--	---

Los contenidos gráficos resultan adecuados a los alumnos a los que se dirige.

				x
--	--	--	--	---

Anexo 5: Evaluación del aplicativo a docentes

En base a la propuesta planteada guía de información turística interactiva de la provincia de Santa Elena, se realizó la socialización mediante la herramienta zoom con los respectivos docentes de la institución, presentando el aplicativo desarrollado, considerando que esta app tiene un menú con diferentes opciones con respecto a información detallada de la provincia antes mencionada, a su vez de actividades evaluativas para los estudiantes de La Unidad Educativa Manglaralto, permitiendo realizar una autoevaluación sobre los temas que contiene el aplicativo.

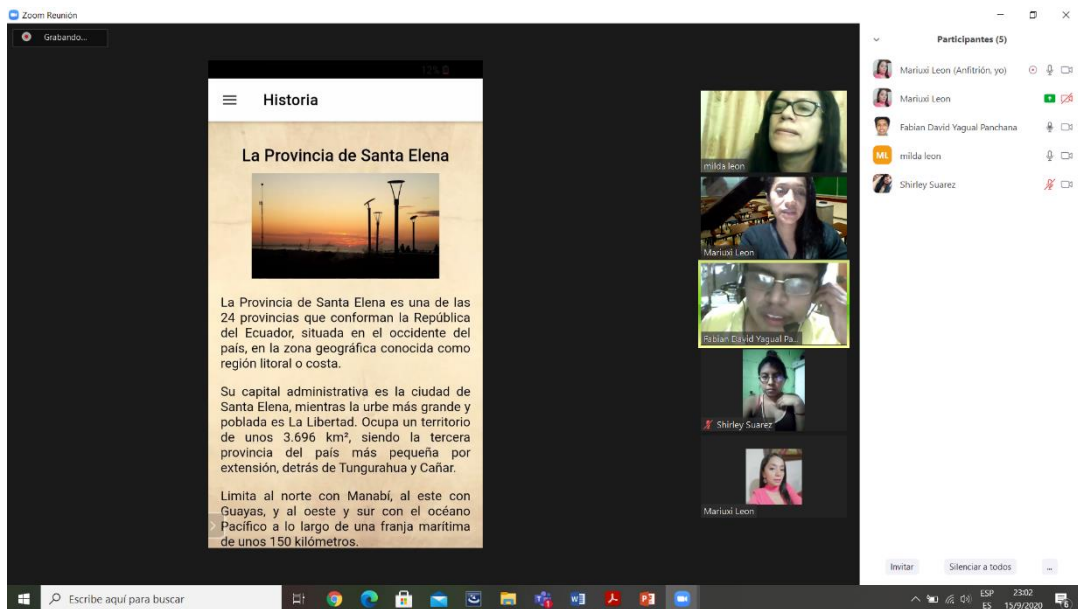


Ilustración 8: Presentación de aplicación móvil a docentes

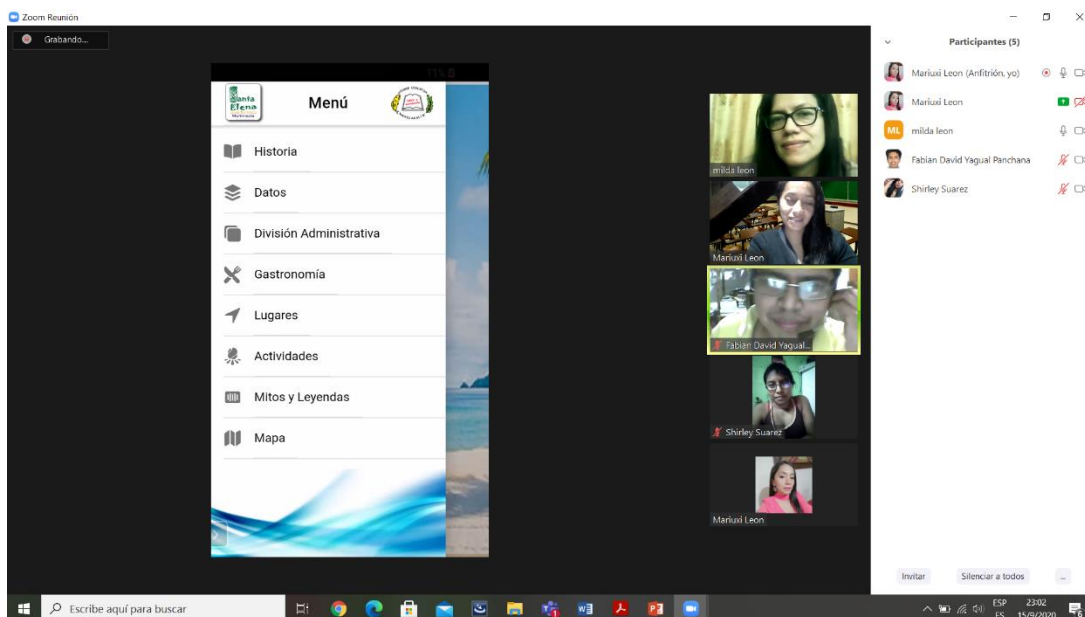


Ilustración 9: Presentación de elementos de menú de aplicación móvil

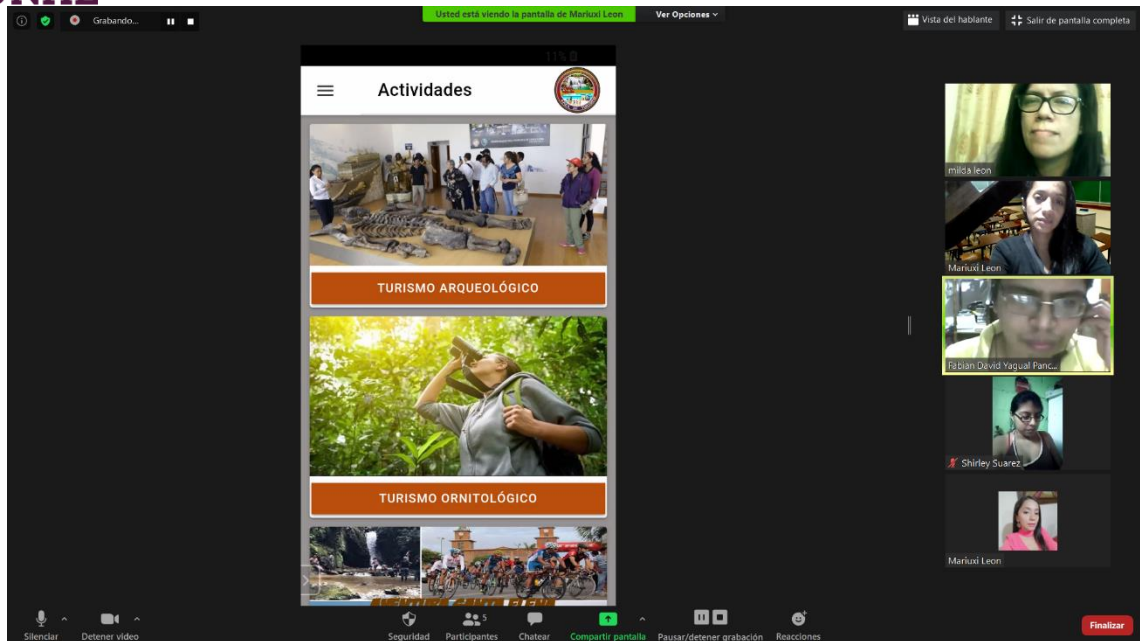


Ilustración 10: Presentación de actividades turísticas en la provincia de Santa Elena

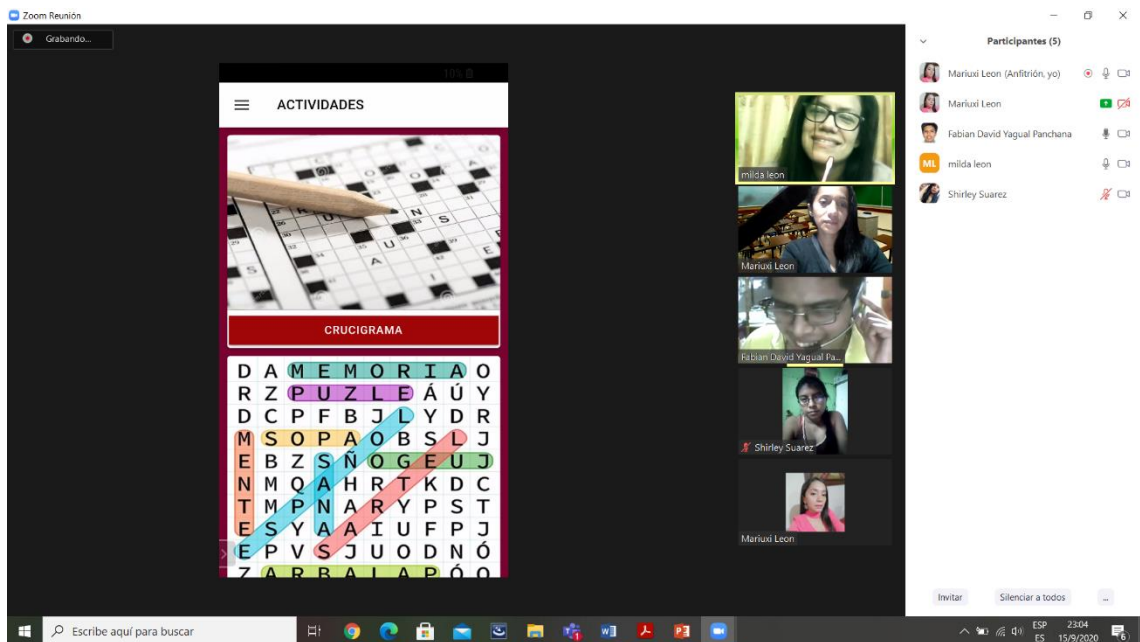


Ilustración 11: Presentación de actividades evaluativas (ejercicios) de la aplicación móvil



Previo al desarrollo de la aplicación se realizó la encuesta a los estudiantes para ver su conocimiento en el área de turismo y a la información geo-política de la provincia de Santa Elena, los resultados serán tomados en cuenta al elaborar la aplicación móvil de acuerdo al resultado del análisis.



Ilustración 12: Encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa Manglaralto



Ilustración 13: Encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa Manglaralto



Posterior al desarrollo de la aplicación se realizó la presentación del mismo a los estudiantes del área de turismo.

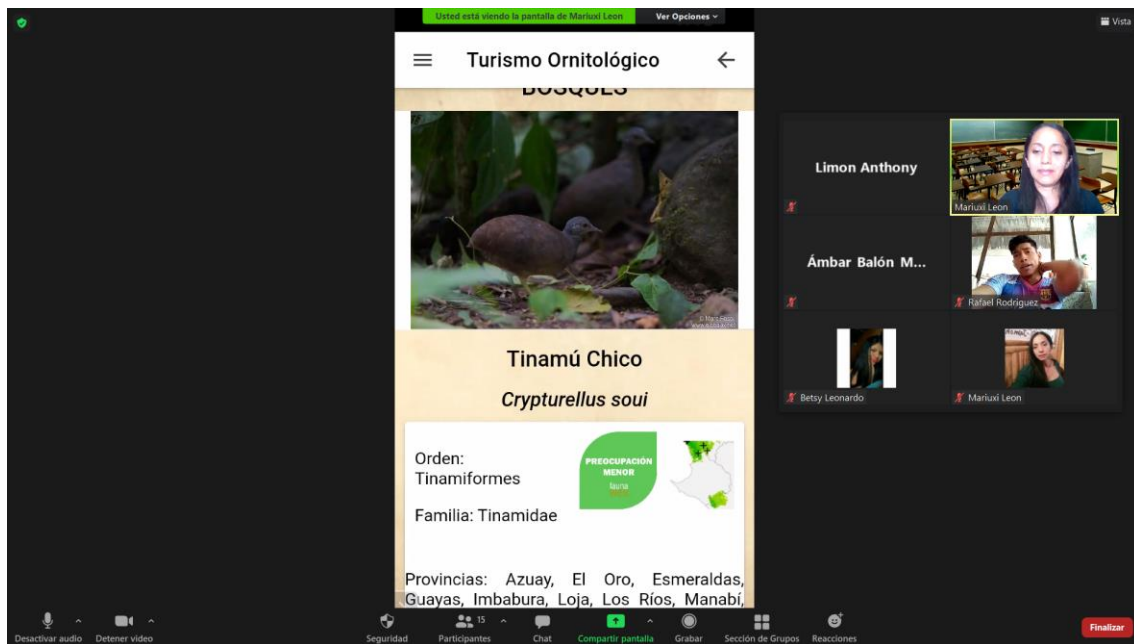


Ilustración 14: Presentación de Aplicativo móvil

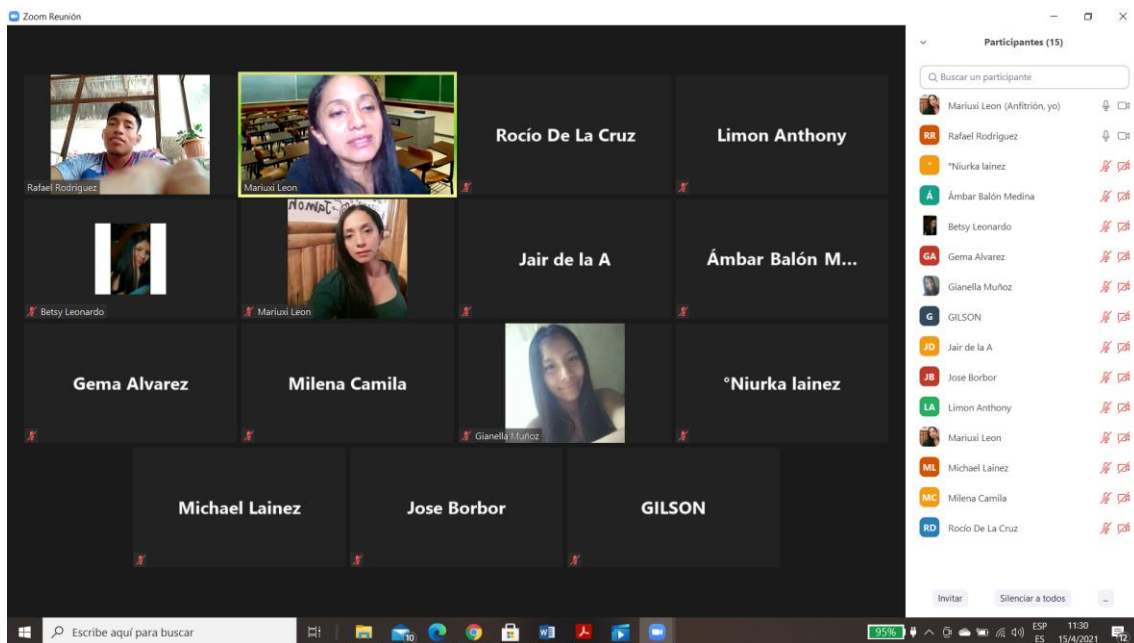


Ilustración 15: Presentación de Aplicativo móvil

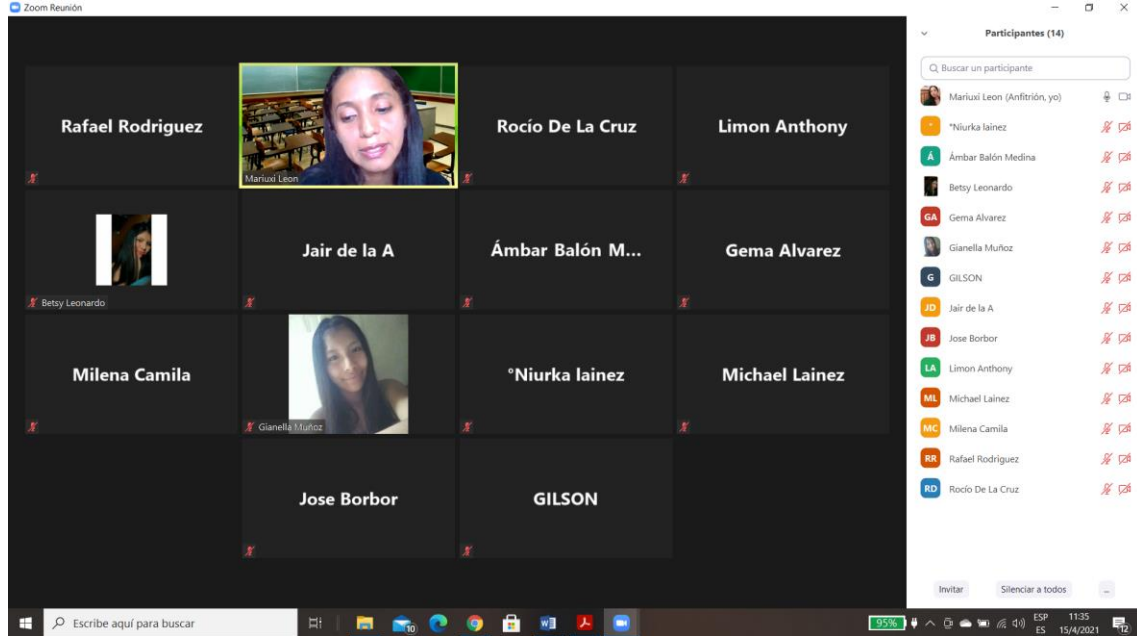


Ilustración 16: Presentación de Aplicativo móvil



UNAE

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el
Repositorio Institucional

Mariuxi Marilín León Carriel en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación **"GUÍA DE INFORMACIÓN TURÍSTICA INTERACTIVA DE LA PROVINCIA DE SANTA ELENA COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE EN LA ESPECIALIDAD DE VENTA E INFORMACIÓN TURÍSTICA EN ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA MANGLARALTO"**, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 30 de septiembre de 2020

Mariuxi Marilín León Carriel
C.I: 1204401135



Cláusula de Propiedad Intelectual

UNA E

Mariuxi Marilin León Carriel, autora del trabajo de titulación "GUÍA DE INFORMACIÓN TURÍSTICA INTERACTIVA DE LA PROVINCIA DE SANTA ELENA COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE EN LA ESPECIALIDAD DE VENTA E INFORMACIÓN TURÍSTICA EN ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA MANGLARALTO", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Azogues, 30 de septiembre de 2020

Mariuxi Marilin León Carriel

C.I: 1204401135



UNA E

Certificación del Tutor

Yo, **Juan Carlos Brito Román**, tutor/a del trabajo de titulación denominado **“GUÍA DE INFORMACIÓN TURÍSTICA INTERACTIVA DE LA PROVINCIA DE SANTA ELENA COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE EN LA ESPECIALIDAD DE VENTA E INFORMACIÓN TURÍSTICA EN ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA MANGLARALTO”** perteneciente a la estudiante: **Mariuxi Marilin León Carriel**, con C.I. **1204401135**. Doy fe de haber guiado y aprobado el trabajo de titulación. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 7% de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Azogues, 30 de septiembre de 2020

Juan Carlos Brito Román

C.I: 1716036122