

UNIVERSIDAD TÉCNICA NACIONAL  
Centro de Formación Pedagógica  
y Tecnología Educativa  
Recinto Liberia

Proyecto de Graduación presentado para optar por el grado de Licenciatura en  
Mediación pedagógica

**Título del Proyecto**

Estrategias de mediación pedagógica lúdica innovadora para un aprendizaje significativo, en los aprendientes de Turismo, Liceo Académico de Cuajiniquil, Circuito Escolar 01, Dirección Regional de Educación de Liberia, durante el año 2020.

**Sustentantes**

Peña Martínez Melissa  
Rodríguez Garay Cristofer  
Vega Alemán Gretel

**Tutor**

Dra. Mélida Carballo Meza

**Lectores**

Ing. Jesús Camacho Hernández  
Lcda. Jennifer Mena Ortiz

**Guanacaste, Costa Rica**

**2020**

## Tabla de Contenidos

CAPÍTULO I.....	6
MARCO INTRODUCTORIO.....	6
Dedicatoria.....	7
Agradecimiento.....	8
Resumen.....	9
CAPÍTULO II.....	10
CUERPO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.....	10
2.1. Introducción.....	11
2.2. Área del estudio.....	13
2.2.1. Delimitación del problema.....	13
2.2.2. Justificación.....	16
2.2.3. Alcance y dimensiones.....	18
Estado de la Cuestión.....	19
Objetivos.....	23
2.2.4. Objetivo General.....	23
2.2.5. Objetivos específicos.....	23
2.3. Marco teórico Referencial.....	24
2.3.1. Estrategias de Mediación Pedagógicas.....	24
2.3.2. Estrategias lúdicas e innovadoras.....	28
2.3.3. Fortalecimiento del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.....	30
2.3.4. Contenidos Curriculares.....	35
2.3.5. Aprendizaje significativo.....	35
2.3.6. Necesidades educativas de los aprendientes.....	37
2.4. Estrategia Metodológica.....	39
2.4.1. Tipo de Enfoque.....	39
2.4.2. Tipo de Investigación.....	40
2.4.3. Preguntas Generadoras.....	41
2.4.4. Definición y caracterización de categorías.....	41
2.4.5. Sujetos y fuentes de información.....	44
2.4.6. Técnica e instrumentos de recolección de información.....	46
2.4.7. Procedimiento para el análisis de los datos.....	50

CAPÍTULO III .....	52
PARTE FINAL.....	52
2.5. Presentación y análisis de los resultados .....	53
2.7.1. Detalle de las personas encuestadas .....	53
2.5.1. Estrategias de Mediación Aplicadas por el docente.....	54
2.5.2. Contenidos Curriculares: Guía Naturalista y Empresario Turístico.....	65
2.5.3. Estrategias pedagógicas lúdicas innovadoras.....	77
2.6. Conclusiones .....	91
2.7. Recomendaciones .....	93
3.1. Referencias bibliográficas .....	94
3.2. Anexos .....	106

### Índice de Tablas

Tabla 1. Clasificación de estrategias.....	27
Tabla 2. Matriz de operacionalización de objetivos y categorías .....	43
Tabla 3. Población Liceo de Cuajiniquil .....	44
Tabla 4. Aprendientes y docentes en la asignatura de Turismo .....	45
Tabla 5. Aprendientes por género y grado académico .....	53
<i>Tabla 6. Características del Docente .....</i>	<i>54</i>
Tabla 7. Contenidos curriculares del sub área Guía naturalista, unidad #1 .....	66
Tabla 8. Contenidos curriculares del sub área Guía naturalista, unidad #2 .....	67
Tabla 9. Contenidos curriculares del sub área Guía naturalista, unidad #3 .....	69
Tabla 10. Contenidos curriculares del sub área Guía naturalista, unidad .....	70
Tabla 11. Contenidos curriculares del sub área Guía naturalista, unidad #5 .....	71
Tabla 12. Contenidos curriculares del sub área Empresario Turístico, Unidad #1 .....	73
Tabla 13. Contenidos curriculares del sub área Empresario Turístico, Unidad #2.....	75
Tabla 14. Plan pedagógico y estrategias lúdicas innovadoras. Décimo. Objetivo 1.....	80
Tabla 15. Plan pedagógico y estrategias lúdicas innovadoras. Undécimo. Objetivo 1.....	83
Tabla 16. Plan pedagógico y estrategias lúdicas innovadoras. Undécimo. Objetivo 2 .....	85
Tabla 17. Plan pedagógico y estrategias lúdicas innovadoras. Undécimo. Objetivo 3 .....	88

### Índice de Gráficos

Gráfico 1. Actividades desarrolladas por el docente según los aprendientes.....	55
Gráfico 2. Tipos de estrategias implementadas.....	57
Gráfico 3. Estrategias utilizadas por el facilitador .....	59
Gráfico 4. Actividades y técnicas Desarrolladas .....	61
Gráfico 5. Actividades desarrollas en clases .....	62
Gráfico 6. Estrategias utilizadas en clases .....	63

### Índice de Fotografías

Fotografía 1. Aplicando las encuestas para conocer las estrategias. ....	116
Fotografía 2. Observación de clase de facilitador Carlos Corea. ....	116
Fotografía 3. Aclarando dudas de la estrategia aplicada. ....	117
Fotografía 4. Formulando las encuestas para conocer las necesidades propuestas.....	117
Fotografía 5. Observación de clase para formular estrategias y conocer las necesidades propuestas .....	118
Fotografía 6. Formulando las encuestas para conocer las necesidades propuestas.....	118

## Índice de Anexos

Anexo 1. Guion de entrevista .....	106
Anexo 2. Guía de observación pasiva.....	107
Anexo 3. Cuestionario Aprendientes.....	109
Anexo 4, Cuestionario Docente.....	112
Anexo 5, Encuestas a Aprendientes en sus edades .....	119
Anexo 6. Promedio sexo de los estudiantes .....	119
Anexo 7. Grado en que se encuentran cursando 57 aprendientes en los niveles.....	119
Anexo 8. Acta Firmada .....	1
Anexo 9. Carta de autorización para uso y manejo de los trabajos finales .....	5
Anexo 10. Boleta de presentación formal .....	7
Anexo 8. Carta de aprobación Tutora .....	8
Anexo 9. Cartas de aprobación Lectores .....	9
Anexo 10. Carta de aprobación del filólogo .....	11
Anexo 14. Folleto de estrategias pedagógicas lúdicas.....	13

## Tabla de abreviaturas

CR: Costa Rica

MEP: Ministerio de Educación Pública

NEC: Necesidades educativas comunes

NEI: Necesidades Educativas Individuales

NEE: Necesidades Educativas Especiales

**CAPÍTULO I**  
**MARCO INTRODUCTORIO**

## **Dedicatoria**

A Dios, padre celestial por permitirnos subir un peldaño más en nuestros logros profesionales, nuestras queridas familias, quienes siempre nos apoyaron, especialmente a nuestros seres tan valiosos; madres, esposos y esposas por llenarse de paciencia y comprensión, por el apoyo incondicional; sin ellos y ellas el camino hubiese sido mucho más arduo, infinitas gracias por valorar nuestros grandes sacrificios y culminar con esta meta que tanto se ha anhelado como comunidad aprendiente.

## **Agradecimiento**

Primero que nada, levantamos nuestra mirada al cielo y damos gracias a Dios por este logro, sin él no somos nada.

A la Universidad Técnica Nacional por ser la institución que nos aceptó como aprendientes para ser educados con amor.

A los mediadores de la Licenciatura en Mediación Pedagógica del CFPTE de sede Guanacaste, por dirigirnos y educarnos durante todo el proceso para romper paradigmas y convertirnos en futuros facilitadores y especialmente a nuestra tutora Mérida Carballo Meza, quien incondicionalmente nos brindó sus conocimientos y apoyo para lograr esta licenciatura.

A la institucional del Liceo Académico Cuajiniquil, por abrir sus puertas para colaborarnos con datos históricos, apertura a sus clases y otros aspectos para el diagnóstico de nuestro proyecto de estrategias innovadoras y a todas las personas aprendientes que nos acompañaron en el proceso de inducción y estrategias.

A todos, muchas gracias, porque con su aporte se enriqueció el contenido, y se logró la realización del proyecto para optar por grado de Licenciados en Mediación Pedagógica.

Peña Martínez Melissa

Rodríguez Garay Cristofer

Vega Alemán Gretel

## Resumen

El presente proyecto hace referencia a las diversas estrategias y actividades que puedan utilizarse como una herramienta de mediación para el favorecimiento del aprendizaje significativo en los aprendientes de décimo y undécimo grado de la asignatura de Turismo en el Liceo Académico de Cuajiniquil. El estudio se fundamenta bajo el enfoque mixto, el cual se caracteriza por ser un proceso de análisis y vinculación de datos cuantitativos y cualitativos desde una perspectiva en conjunto, lo que implica la recolección de información descriptiva y medible. Entre los resultados significativos se evidencia que el proceso de enseñanza-aprendizaje necesita de estrategias que colaboren con la educación, de manera integral con los contenidos curriculares. Por lo tanto, se concluye que es fundamental fomentar estrategias pedagógicas lúdicas que influyan positivamente en el desarrollo de capacidades y habilidades en las personas aprendientes, además de que permita el desarrollo de la labor docente de una manera eficiente y eficaz.

**Palabras Clave:** *Estrategias de mediación, Pedagogía Lúdica, Aprendizaje Significativo, Turismo, Contenidos Curriculares.*

## Abstract.

This project refers to the various strategies and activities that can be used as a mediation tool to promote meaningful learning in tenth and eleventh grade students of the Tourism subject at the Liceo Académico de Cuajiniquil. The study is based on a mixed approach, which is characterized as a process of analysis and linking of quantitative and qualitative data from a joint perspective, which implies the collection of descriptive and measurable information. Among the significant results, it is evident that the teaching-learning process needs strategies that collaborate with education, in an integral way with the curricular contents. Therefore, it is concluded that it is essential to promote playful pedagogical strategies that positively influence the development of capacities and skills in learners, in addition to allowing the development of teaching in an efficient and effective way.

**Key Words:** *Mediation Strategies, Playful Pedagogy, Meaningful Learning, Tourism, Curricular Contents.*

## **CAPÍTULO II**

### **CUERPO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

## **2.1. Introducción**

El mundo actual requiere de profesionales que tengan preparaciones aptas para estar acordes a las necesidades y exigencias que requiere la sociedad, las cuales cada día son más variadas. Por ende, las personas facilitadoras deben estar a la vanguardia para transformar e innovar en la atención de las necesidades educativas.

Los educadores deben contar con elementos que les “permitan una transmisión más eficaz de este tema, metodología apropiada para la enseñanza en los jóvenes, con una estructura acorde con los nuevos retos de la educación moderna, que facilite la comprensión y mayor motivación en los estudiantes” (Naranjo 2013, p.5.).

Este Trabajo Final de Graduación tiene como propósito, el diseño de estrategias pedagógicas lúdicas para el aprendizaje significativo de las personas aprendientes en la asignatura de Turismo, del Liceo Académico de Cuajiniquil, La Cruz, Guanacaste.

La implementación de esas estrategias lúdicas permite el desarrollo de habilidades y capacidades que la persona aprendiente necesita para apropiarse del conocimiento, al obtener aprendizajes significativos y permanentes, mismas que contribuyen al desarrollo de capacidades y competencias requeridas por el mercado laboral de la zona.

Para el desarrollo de esta investigación se analiza los modelos pedagógicos aplicados al proceso de enseñanza-aprendizaje, la pedagogía lúdica y los criterios pertinentes para su construcción. Se identifica los aspectos principales de las estrategias de mediación pedagógica implementadas por las personas facilitadoras

para la conceptualización del aprendizaje en la asignatura de Turismo, la descripción de las líneas de investigación tanto teóricas y metodológicas del proyecto en estudio.

El presente documento se estructura en tres capítulos, el primero, denominado parte introductoria, la cual hace referencia a la portada, hoja de aprobación, dedicatorias y agradecimientos, por parte de las personas investigadoras, además del resumen ejecutivo; el segundo, cuerpo del trabajo de investigación, está conformado por apartados; introducción, áreas de estudios, situación actual del tema, objetivos, marco teórico referencial, marco metodológico, presentación y análisis de resultados, conclusiones y recomendaciones, que dan sustento y justificación a la investigación y; por último, la parte final que expone las principales referencias bibliográficas y anexos que respaldan el proyecto en estudio.

## **2.2. Área del estudio**

### **2.2.1. Delimitación del problema**

El cantón de La Cruz aparece en el mapa, según el Instituto Nacional de Censo (2011), como uno de los cantones con mayor índice de pobreza, especialmente por los indicadores de ingreso per cápita, acceso al albergue digno, vida saludable, y acceso al conocimiento; con una cantidad de 22.644 habitantes, solo el 9.7 % tiene acceso a Internet y el 30% no tiene seguro médico. Sin embargo, a “finales del 2014, el cantón empezó a degustar los beneficios del turismo con la apertura del Hotel Dreams Las Mareas, de 447 habitaciones y más de \$125 millones de inversión” (Acuña, 2015, párr.4). Promoviendo la economía de la zona a través de las diferentes fuentes de empleo.

De acuerdo con García (2015), gerente General del Dreams Las Mareas, de los 500 empleados contratados por el hotel, el 70% de la planilla son oriundos del cantón cruceño” (Citado por Acuña, 2015). Son muchos los espacios turísticos del cantón y de la provincia en general, en donde pueden laborar las personas egresadas de las instituciones en educación que imparten la especialidad del Turismo, tal es el caso del Liceo Académico de Cuajiniquil, que cuenta con aprendientes de décimo y undécimo grado en esta asignatura; para lo cual se requiere de competencias personales y profesionales idóneas, a fin de no estar con personas externas a la región, quienes optan por los cargos de mayor jerarquía, afectando el desarrollo económico comunal y social en general.

El Ministerio de Educación Pública (2006), ha implementado estos programas de turismo para promover el desarrollo de conocimientos, habilidades y destrezas que le permitan a las personas aprendientes el desarrollo de ideas emprendedoras y de gestión empresarial, de modo que no solo se preparen para

desempeñarse como empleados/as, sino para que, también puedan formar sus propias empresas. Constituyendo esto, un eje de desarrollo social, económico y personal, que aporta un valor agregado para la vida en igualdad de oportunidades y acceso. Se evidencia aquí, la relevancia educativa de esta asignatura, ya que su propósito fundamental es “preparar aprendientes con capacidades de conducir, instruir, dirigir y proyectar tareas de carácter técnico, con la finalidad de laborar en las diferentes ramas de los programas de turismo” (Ministerio de Educación Pública (MEP); 2006. p.8).

Siendo las estrategias de enseñanza uno de factores externos más reveladores que afecta el aprendizaje significativo de los aprendientes, ya que es el medio por donde el personal docente facilita la información y el educando lo procesa. Algunas investigaciones determinan que los procesos y la metodología tradicionales realizados por las personas docentes en el aula no contribuyen en la enseñanza-aprendizaje, ya que existe una ruptura entre el conocimiento y la realidad. Para responder a estos retos que estimulan la indagación y construcción de los conocimientos falta mucho por avanzar, especialmente para lograr un aprendizaje significativo.

Por ende, con este proyecto, se busca incentivar a la persona mediadora para que se identifique con las estrategias pedagógicas, proporcionando una nueva visión y desarrollo de los contenidos turísticos, para que, dentro del espacio áulico, se fomente una propuesta holística, de tal manera que el aprendizaje significativo, sea un resultado de esta.

Ante el problema descrito, es urgente diseñar una estrategia innovadora de mediación pedagógica desde un nuevo enfoque lúdico, que permita transformar y

mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la especialidad de Turismo, de la misma manera, incentivar a las personas aprendientes en la generación de competencias acordes con las exigencias de los mercados laborales. Según Jiménez (2002), la lúdica:

*“se ha convertido en la actualidad en una gran herramienta para los maestros que les permite acercarse a las necesidades e interés de los estudiantes, ya que a través de la utilización de procesos lúdicos se logra crear interés y enamorarlos a los diferentes procesos académicos, para llevarlos a obtener un proceso de aprendizaje significativo (citado por Camargo, Cortez y Ramírez, 2017, p. 23).*

Permite abrir una vía para un aprendizaje que “mire hacia la alegría del conocer y de la experiencia cotidiana como fuente de ser y aprender, dar paso a los imaginarios para generar nuevas articulaciones de conceptos y por qué no, nuevas realidades que generen nuevos paradigmas” (Posada, 2014, p.28). En consecuencia, tomando en cuenta lo antes descrito, se plantea como premisa para la presente investigación el siguiente enunciado: Estrategia de mediación pedagógica, que favorece el uso de actividades lúdico e innovadora para lograr aprendizajes significativos en los aprendientes de décimo y undécimo de la asignatura de Turismo del Liceo Académico de Cuajiniquil, Circuito Escolar 01, Dirección Regional de Liberia durante el año 2020.

Estas estrategias se plantean en los contenidos temáticos del plan de estudios: Guía Naturalista y empresario turísticos, planes implementados y establecidos por el facilitador y el centro educativo para las personas aprendientes

de décimo y undécimo, dado que son planes que se adaptan a la realidad actual de la zona.

### 2.2.2. Justificación

La educación es el todo en la vida de los seres humanos; especialmente, es un eje de desarrollo personal, social y económico, “no hay que ver el estudio como una obligación, sino como una oportunidad para ser parte del maravilloso mundo del saber” (Einstein, s.f). Es primordial que la persona facilitadora se encante de la educación, enseñe con amor, tenga una visión holística y despierte ante la importancia de la utilización de estrategias actualizadas y acordes a la realidad, que dan como resultado, aprendientes formados por y para la vida con la intencionalidad de desaprender para reaprender.

Las estrategias desarrolladas por las personas mediadoras en el aula son un pilar fundamental para que las personas aprendientes aprendan. El desarrollo de un aprendizaje significativo, especialmente en los colegios técnicos, académicos costarricenses, forma parte de una nueva modalidad para que los aprendientes conserven y aprovechen sus nuevos conocimientos en los diferentes ámbitos de su vida.

Con el presente Trabajo Final de Graduación se analiza la formación que reciben las personas aprendientes, y se determina nuevas estrategias de innovación educativa, por medio de espacios lúdicos pedagógicos, a fin de que sean una estrategia para fomentar el aprendizaje significativo en las clases de Turismo, como una oportunidad en donde aprendientes y mediadores puedan disfrutar y vivenciar el proceso de aprendizaje, de forma tal que, este resulte ser más llamativo, de la misma manera la persona aprendiente se sienta liberada y no

controlada, es creencia firme que las personas no van a la escuela a aprender, sino a desarrollarse a través de cada experiencia vivida.

De esta manera, “es que las personas Aprendientes, aprehendan el conocimiento requerido, una formación integral, la cual les ayude y afiance en el logro de un mejor desarrollo en el medio que los rodea” (Albarrán, 2003, p. 121). Este proyecto es de vital importancia, ya que es una búsqueda al retorno lúdico, una actitud y herramienta para hacer de la estrategia pedagógica algo vital, una posibilidad de facilitar conocimiento a través de la diversión y momentos alegres, una herramienta didáctica que se desarrolla íntegramente y que pueda combinarse con los demás, dando como resultado una gran oportunidad para que las personas aprendientes, al fin logren interesarse en los distintos contenidos que se les vaya impartiendo, para lograr un aprendizaje significativo.

*Es claro que el turismo ha tenido grandes cambios durante los últimos años, la economía costarricense, a lo largo de la década de los ochenta y noventa, ha sufrido cambios importantes en su sector externo. Por ejemplo, aumento en la inversión extranjera directa y un aumento en el turismo [...] la actividad turística ha crecido, para convertirse en un elemento de importancia dentro de la economía costarricense (Rojas, 2009, p.32).*

Según el Periódico Guanacaste a la Altura (2017) “la actividad turística genera progreso, inversiones, empleo, desarrollo y se ha posicionado como la punta de lanza para la promoción de la identidad costarricense, la creación de emprendimientos y encadenamientos productivos y la superación de los pueblos” (párr. 1).

El turismo continúa desarrollándose como una significativa actividad económica y social. De acuerdo con la Organización Mundial del Turismo (OMT), para el año 2020 se espera 1.600 millones de llegadas de turistas a nivel global, representando un 12% de la economía mundial. Por lo tanto, el país debe responder a un nuevo modelo que enfrente retos de la globalización, de calidad, de desarrollo sostenible y la competitividad (Programa de Turismo Rural MEP, 2006).

Por esta razón es importante que las personas facilitadoras tengan claro que el turismo y sus teorías se han convertido en un motor clave para el progreso socioeconómico costarricense, cultura, diversidad y crecimiento profesional, las personas mediadoras son el imán que reúne integralmente a las personas aprendientes para transmitirles conocimientos, de esta manera, tienen visiones hacia nuevos paradigmas.

### 2.2.3. Alcance y dimensiones

La formulación e implementación adecuada de estrategias pedagógicas idóneas, las personas aprendientes desde la perspectiva lúdica, permite a ellos y ellas, un ambiente de aprendizaje significativo, donde la mediación pedagógica resulte un canal de interacción entre las personas aprendientes y las personas mediadoras en el proceso activo, generando un ambiente propicio para la adecuada formación profesional de las personas aprendientes.

Los aspectos que comprenden este proyecto son el desarrollo de la estrategia lúdica, de acuerdo con los objetivos y temas del II periodo de los programas de Guía Naturalista y Empresario Turísticos del Ministerio de Educación Pública; los cuales se analizan específicamente para definir las actividades lúdicas que se van a proponer para promover un aprendizaje significativo en la asignatura de Turismo del Liceo de Cuajiniquil.

### 2.3. Estado de la Cuestión

Varias son las investigaciones que enriquecen esas teorías, proporcionando matices y maneras de usarla, no es una revisión exhaustiva al respecto, sino solo unas pocas contribuciones que fueron significativas, como reflexiones necesarias para la comprensión del tema y ampliar la perspectiva de este estudio:

Una investigación internacional realizada, en el Liceo de Tecnología Industrial, de Estado de Carabobo Venezuela, en la asignatura de turismo, enmarca la necesidad de aplicar los juegos recreativos con el propósito de incentivar, fortalecer y promover los contenidos en los aprendientes como estrategia didáctica para desarrollar una mejor enseñanza y aprendizaje significativo, con la necesidad de crear actividades que despierte el interés de los aprendientes (Casares, 2013).

*Identifica la necesidad de que los educadores cuenten con elementos que les permita una transmisión más eficaz de este tema. Diseñar una metodología apropiada para la enseñanza [...] en los jóvenes, con una estructura acorde con los nuevos retos de la educación moderna, facilita la comprensión y mayor motivación en los estudiantes para un mejor aprendizaje y cumplimiento con sus metas (Naranjo, 2013, p.45)*

Blanco en el 2007, realiza una tesis sobre las actividades lúdicas como estrategia para la enseñanza de matemática en el tercer ciclo del nivel primario. Los resultados obtenidos en el proyecto son que los aprendientes realizan actividades lúdicas y superan el rechazo, permitiendo fortalecer sus debilidades y potenciando su capacidad cognitiva, procedimental y actitudinal.

Es importante cómo la lúdica estimula cada uno de los sentidos de los aprendientes, siendo ellos mismos constructores mediatos de su formación, a través

de diferentes experiencias vividas; sin embargo, el mediador debe acompañar a este durante ese proceso de enseñanza y formación como lo menciona el autor, que el educador debe romper con esa educación tan lineal y rígida, mediante diferentes actividades y estrategias lúdicas, donde el aprendiente no solo va a adquirir un conocimiento, sino también va a fortalecer un conjunto de aspectos emocionales que anteriormente no mostraba o no había desarrollado.

Chacón (2000), la define como un “conjunto de procesos y secuencias que sirven para apoyar el desarrollo de tareas intelectuales y manuales que se derivan de los contenidos, para lograr un propósito” (p.15). Visto así, para estos autores, las estrategias deben dirigirse a los alumnos, tomando en cuenta los contenidos que sean necesarios para su interés y, a su vez contar con una motivación entre el profesor y los estudiantes.

Las estrategias son “planes para dirigir el ambiente del aprendizaje, de tal manera que se proporcionen las oportunidades para lograrlo, así como los objetivos. Su éxito depende de los métodos empleados, del uso de la motivación, así como de la secuencia (Cooper, 2001, p.26). además de ser pauta que determinar la formación de los aprendientes.

Para el autor, es importante la metodología que se emplea dentro de sus estrategias, afirma, al igual que (Chacón y Huerta), la necesidad que tiene la motivación dentro del desarrollo de las estrategias. Como lo menciona Chacón, las estrategias que se vayan a utilizar en el proceso educativo, deben ser coordinadas para lograr motivación en los aprendientes, en este caso la lúdica se vería como esa ilusión que esperarían los estudiantes cada vez que se incorporen a sus lecciones.

En correspondencia con lo descrito por Naranjo y Farías (2010), concluyen que las estrategias lúdicas favorecen significativamente a los estudiantes que participan en “actividades lúdicas, [...] las estrategias lúdicas utilizadas permiten reforzar y afianzar lo aprendido por los estudiantes, aumentan el proceso de socialización al compartir y cooperar en el equipo y fortalecen el aprendizaje significativo” (p.23).

Se recalca lo que menciona los autores Naranjo y Farias, todos estamos en una misma órbita, la cooperación, el trabajo en equipo, el compartir, permite que el aprendiente se llene de distintas opiniones, culturas, sea menos egoísta, se muestre empático, de esta manera se lograría que se sientan más seguros y con pensamientos divergentes.

Bajo esta misma línea, han surgido a nivel nacional propuestas para impulsar este tipo de estrategias de mediación, tal y como se indica en el estudio realizado por Díaz, quien describe que el “MEP promueve un modelo de aprendizaje lúdico y dinámico [...] que responde a las nuevas reformas curriculares en asignaturas como español, Matemática, Estudios Sociales, Educación Cívica, Educación para el Hogar y Ciencias” (Díaz 2015, párr. 5).

Estos investigadores realizan exploraciones que demuestran que los métodos en conjunto con las actividades lúdicas han ayudado al aprendizaje en los diferentes centros educativos; además, exponen la importancia de la lúdica en el aprendizaje significativo. Todas estas teorías se han desarrollado en diferentes tiempos, lo que deja claro que es un proceso que se ha tratado de integrar en la enseñanza durante un largo periodo. Por lo que, actualmente parece haber tomado

una relevancia significativa las tendencias hacia la modelización y el análisis de las actividades lúdicas.

Los diversos expositores demuestran que la aplicación de actividades lúdicas se da especialmente en las materias básicas de los centros educativos (español, inglés, ciencias, estudios sociales, matemática), lo que, para efectos de este trabajo, viene a impulsar la iniciativa para crear un estudio y diseños de las estrategias pedagógicas en las clases de Turismo en centros académicos.

Con los aportes de esas investigaciones y los distintos procedimientos que se han abordado en aplicar la lúdica como estrategia de aprendizaje, permite obtener ideas innovadoras para la delimitación de este proyecto de investigación y, lo más importante, aportar en la formación de las personas aprendientes.

## **2.4. Objetivos**

### 2.4.1. Objetivo General

Diseñar estrategias pedagógicas lúdicas e innovadoras que puedan utilizarse como una herramienta de mediación para el favorecimiento del aprendizaje significativo en los aprendientes de décimo y undécimo grado que cursan la asignatura de Turismo del Liceo Académico de Cuajiniquil, Circuito Escolar 01, Dirección Regional de Educación de Liberia, durante el año 2020.

### 2.4.2. Objetivos específicos

- Identificar las estrategias de mediación pedagógica implementadas por el docente para el desarrollo de sus contenidos curriculares.
- Analizar los contenidos curriculares del plan de estudio, Guía Naturalista y Empresario turístico para el fortalecimiento del proceso de mediación de los aprendientes de décimo y undécimo.
- Formular estrategias pedagógicas, lúdicas e innovadoras, como una herramienta de mediación para el aprendizaje significativo de los aprendientes, acorde a sus necesidades educativas.

## **2.5. Marco teórico Referencial**

“La educación es el arma más poderosa que puedes usar para cambiar el mundo” (Nelson Mandela).

En este capítulo se presenta un análisis epistemológico de concepciones teóricas, criterios y aspectos inherentes al tema al que se refiere la investigación, los cuales se toman como eje fundamental para establecer las dimensiones en las que se comprende el estudio y, de esta manera ofrecer aportes significativos que permitan desarrollar e implementar las estrategias metodológicas, de acuerdo con las necesidades de la población de los aprendientes de décimo y undécimo del Colegio Cuajiniquil.

### **2.5.1. Estrategias de Mediación Pedagógicas**

Las estrategias de mediación son aquellas que se orienta a direccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje. “La estrategia se refiere a la dirección pedagógica de la transformación de un objeto, desde su estado real hasta un estado deseado y que tiene como propósito vencer dificultades, con una optimización de tiempo y recursos” (Digión, Sosa y Velázquez, 2012, par.10). Acción que facilita el proceso de enseñanza - aprendizaje, mediante la intercomunicación entre los elementos del sistema educativo.

Es decir, la estrategia se considera como una guía de acciones conscientes e intencionales, además de ser una forma inteligente y organizada de resolver un problema de aprendizaje, la cual determina una elección de técnicas, métodos y procedimientos que son necesarias para su actuar, se puede considerar que estos elementos subordinados a la utilización de las estrategias (Ariño y del Pozo, 2013).

Por lo cual, las técnicas son un conjunto de pasos fijos y ordenados, y su correcta ejecución lleva a una solución segura del problema o de la tarea, mediante formas mecánicas; por el contrario, los métodos es una forma de hacer y procedimientos, es la manera de proceder y seguir las instrucciones.

Lo anterior menciona los distintos conceptos entre técnicas, métodos, estrategias, procedimientos, los cuales siempre se combinan entre sí, según la versión de los distintos autores, todos estos conceptos están relacionados para lograr de esta manera la estrategia diseñada por la persona facilitadora. Las estrategias de mediación pedagógicas son la principal arma que la persona facilitadora utiliza, busca de manera óptima que el aprendizaje de las personas aprendientes sea significativo y que los contenidos se asocian con los ya existentes para que de esta manera se esté preparado y se obtenga de manera efectiva los resultados esperados, que la persona aprendiente sea capaz de resolver cualquier situación que surja ante la sociedad y hace que esos conocimientos resulten accesibles y, por lo tanto, útiles.

### **Estrategias de mediación de acuerdo con el procesamiento de información**

Según una investigación realizada por la Universidad de Boyacá, Tunja (Colombia), quienes hablan de estrategias de mediación se refieren a las estrategias de aprendizaje como actividades propositivas, se reflejan en las cuatro grandes fases del procesamiento de la información.

La primer fases es la Fase de adquisición, la cual es la encargada de seleccionar, transformar y transportar la información desde el ambiente al registro sensorial, es más que todo el proceso cognoscitivo de la atención de los

aprendientes. Fase de codificación de la información, facilita la elaboración y organización de la información relacionándola y dándole significados para generar nuevos modelos mentales. Fase de recuperación de la información se encarga de desplegar estrategias de búsqueda en la memoria, estrategias de generación de respuesta (planificación y preparación de la respuesta escrita) y, la Fase de apoyo, en esta fase se activan estrategias Metacognitivas de autoconocimiento y automanejo, estrategias afectivas, sociales y motivacionales (Román y Gallego, 1994).

Todas estas estrategias cumplen un papel importante en el proceso educativo, y es decisión del facilitador cuál de todas da los resultados que se espera, de acuerdo con las necesidades de los aprendientes. Por lo cual, las estrategias de mediación deben planificarse tomando en cuenta los esquemas intelectuales de los estudiantes, apuntando a la motivación del estudiante por aprender y que sea participativo en su proceso, que los conocimientos previos sirvan de enlace para ayudar a que el aprendizaje sea significativo y por consiguientes, las actividades deben estar dirigidas a alcanzar las competencias (Romero, Escorihuela y Ramos, 2009).

### **Tipos de estrategias de mediación**

Existe distintas opciones de estrategias que pueden ser utilizadas por los facilitadores y lograr distintos efectos.

Las estrategias Preinstruccionales por lo general preparan y alertan al estudiante en relación a qué y cómo va a aprender y le permiten ubicarse en el contexto del aprendizaje pertinente. Algunas de las estrategias preinstruccionales típicas son: los objetivos y el organizador previo. Las

estrategias coinstruccionales apoyan los contenidos curriculares durante el proceso mismo de enseñanza o de la lectura del texto de enseñanza. Aquí pueden incluirse estrategias como: ilustraciones, redes semánticas, mapas conceptuales y analogías, entre otras. A su vez, las estrategias **pos** instruccionales se presentan después del contenido que se ha de aprender y permiten al alumno formar una visión sintética, integradora e incluso crítica del material. En otros casos le permite valorar su propio aprendizaje. Algunas de las estrategias pos instruccionales más reconocidas son: pos-preguntas intercaladas, resúmenes finales, redes semánticas y mapas conceptuales (Díaz, 1999).

### Clasificación de estrategias de aprendizaje

Tabla 1. Clasificación de estrategias

Proceso	Tipo de estrategia	Finalidad u objetivo	Técnica o habilidad
<b>Aprendizaje Memorístico</b>	Recirculación de la información	Repaso Simple	Repetición simple y acumulativa
		Apoyo al repaso (seleccionar)	Subrayar
			Destacar
<b>Aprendizaje Significativo</b>	Elaboración	Procesamiento Simple	Palabra clave
			Rimas
			Imágenes mentales
			Parafraseo
	Organización	Clasificación de la Información	Elaboración de inferencias
			Resumir
			Analogías
			Elaboración conceptual
			Redes semánticas

		Jerarquización y organización de la información	Mapas conceptuales
			Uso de estructuras
			Textuales
<b>Recuerdo</b>	Recuperación	Evocación de la información	Seguir pistas
			Búsqueda directa

*Fuente: (basada en Pozo, 1990).*

### **2.5.2. Estrategias lúdicas e innovadoras**

Lo innovador es algo no común, son ideas creativas, imaginaciones que se convierten en realidad, no se quedan allí, sino que van más allá. Es hacer y comunicar relaciones con sentido para ayudarnos a pensar en muchas posibilidades nuevas e inusuales, experimentar de diversas formas y tomar diferentes puntos, guiarnos en la generación y selección de alternativas.

Por ello, la combinación de lo lúdico junto a la pedagogía de acuerdo con Clavijo, (2003), permite:

*La recreación, caracterizada como Educación en y del/para el tiempo libre, intenta generar aprendizajes más que instrumentales y modificar al hombre y su modo de participar en la realidad, procura modificar conductas, hábitos, actitudes. Así mismo, se da en un tiempo liberado de obligaciones exteriores, lo que la convierte en voluntaria u optativa, procura generar una necesidad de participación al profundizar en el trabajo grupal y la autogestión. En síntesis, pretende generar un individuo consciente y comprometido; actor y protagonista de su propio hacer de su historia, lo que la diferencia propiamente de la escuela y la escolaridad tradicionalmente concebidas (p.16).*

La importancia que en la actualidad tienen el componente lúdico y el componente estratégico se debe a que ambos favorecen el aprendizaje eficaz, facilitando su proceso y mejorando las capacidades y habilidades de los participantes acorde a la formación integral del ser humano.

Al surgir nuevas teorías como las estrategias pedagógicas lúdicas, se va incrementado las facetas o componentes que pueden ser fundamentales para el proceso educativo. Por ende, Aguirres (2016), determina que el desarrollo de estrategias pedagógicas lúdicas se compone de:

- Participante: la complejidad del trabajo se centra completamente en la persona aprendiente. Debe hacerse responsable de su proceso de aprendizaje para poder desarrollar autonomía. Debe ser activa y participativa; autoevalúa su propio proceso de aprendizaje teniendo en cuenta sus necesidades, intereses y objetivos.
- Facilitador: Su papel es generar una experiencia en un ambiente estimulante y positivo; planifica las actividades, monitorea y detecta las dificultades y los progresos y al final evalúa y hace los ajustes convenientes.
- Espacio: Oferta lúdica, con actividades didácticas, animación y pedagogía activa. La comprensión de un contenido es sencilla cuando la persona participante está en contacto con el mundo que lo rodea de forma atractiva y divertida.

La capacitación lúdica se desarrolla en una dinámica que articula estructuras psicológicas, cognitivas, afectivas y emocionales mediante la socialización, estructurándose en tres momentos definidos: Planificación – Implementación –

evaluación y corrección (Aguirre, 2016). Si bien es cierto, la Pedagogía Lúdica valora la acción pedagógica ejercida sobre la promoción de relaciones dinámicas entre los sujetos que integran la situación de enseñanza-aprendizaje y que dan sentido y significado a todas las variables que intervienen en el acto educativo: contenidos, metodologías, recursos, espacio y tiempo, son, en suma, mediadores en el proceso de aprendizaje (Citado por Posada, 2014).

A partir de las estrategias pedagógicas lúdicas se fomenta la construcción conceptual y de actitudes, la creatividad y el desarrollo de valores. Es un Aprendizaje basado en competencia, juegos y actividades realizadas por ellos y ellas con la guía y supervisión del mediador, de manera que las personas aprendientes consigan el conocimiento por su propio esfuerzo y experimentación sobre la actividad de cada día, por ende, se desarrolla de una manera más activa, desafiante y con el disfrute de esta.

### **2.5.3. Fortalecimiento del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje**

Se concibe que los procesos de enseñanza-aprendizaje son un “sistema de comunicación intencional que se produce en un marco institucional y en el que se generan estrategias encaminadas a provocar el aprendizaje” (Contreras, 1990:23 citado en Meneses, 2007, p.32). Por medio de estrategias didácticas y métodos de mediación que hace la transformación de los conocimientos mediante las interacciones del mediador y los aprendientes.

En efecto como lo determina Campos y Moya (2011), en este proceso,

*“el estudiante debe apropiarse de las leyes, conceptos y teorías de las diferentes asignaturas que forman parte del currículo de su carrera y al mismo*

*tiempo al interactuar con el profesor y los demás estudiantes se van dotando de procedimientos y estrategias de aprendizaje, modos de actuación acordes con los principios y valores de la sociedad; así como de estilos de vida desarrolladores” (p.2)*

Se considera que en este proceso existe una relación dialéctica entre facilitadores y aprendientes, los cuales se diferencian por sus funciones; el profesor debe estimular, dirigir y controlar el aprendizaje, de manera tal que la persona aprendiente sea participante activo, consciente en dicho proceso.

Sin duda, “el proceso de enseñanza aprendizaje tiene como propósito esencial favorecer la formación integral de la personalidad del educando, constituyendo una vía principal para la obtención de conocimientos, patrones de conducta, valores, procedimientos y estrategias de aprendizaje” (Campos y Moya, 2011, p.2).

Por ello, Ausubel (1989), determina que la estrategia de la enseñanza va desde lo receptivo hasta la enseñanza que tiene como base el descubrimiento por parte del propio educando. Es así como la transmisión del conocimiento se convierte en una práctica social, donde responden principalmente a las necesidades y aspiraciones individuales de los protagonistas, especialmente cuando se habla del sector educativo.

### **Clasificación de métodos de enseñanza**

Para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje es importantes buscar el desarrollo de una enseñanza escolar apta y progresiva en los programas estudio, para ello es necesario clasificar los principales métodos de enseñanza, ya que a

través de esta conceptualización se puede determinar cómo estas influyen en los diversos procesos educativos, los cuales son necesarios para ejercer o crear estrategias pedagógicas capaces de lograr aprendizajes significativos en los educandos

Es así como Vargas (2009), determina los siguientes métodos de enseñanza, basándose en diferentes hilos educativos:

### **En cuanto al razonamiento**

#### Método Inductivo

Es cuando el aprendiente se presenta por medio de casos particulares. Se basa en la experiencia, en la observación y en los hechos al suceder, posibilita en gran medida la generalización y razonamiento globalizado. Orienta, convence a las personas aprendientes de la constancia de los fenómenos y la posibilidad de la generación. Sus estrategias de aprendizaje serían: observación, experimentación, comparación, abstracción y generalización.

.

#### Método Deductivo:

Es cuando las personas aprendientes proceden de lo general a lo particular. Las personas mediadoras presentan conceptos, principios de los cuales van siendo extraídas conclusiones y consecuencias. Son los que tradicionalmente más se utilizan en la enseñanza. Sus estrategias de aprendizaje serían: aplicación, comprobación y demostración

### Método analógico o comparativo

Cuando los datos particulares que se presentan permiten establecer comparaciones que llevan a una conclusión por semejanza. El pensamiento va de lo particular a lo particular.

## **En cuanto a la organización de la materia**

### ·Método Lógico

Cuando los datos o los hechos se presentan en orden antecedente y consecuente, obedeciendo a una estructuración de hechos que va desde lo menos a los más complejos o desde el origen hasta la actualidad (...) el facilitador es el responsable de cambiar la estructura tradicional con el fin de adaptarse a la lógica del aprendizaje de los alumnos.

### ·Método Psicológico

Cuando el orden seguido responde más bien a los intereses y experiencias de las personas aprendientes. Este método intenta más la intuición que la memorización, se basa en la motivación y va de lo conocido a lo desconocido.

## **En cuanto a la concretización de la materia**

### Método Simbólico:

Se da cuando todos los trabajos de la clase son ejecutados a través de la palabra. El lenguaje oral y el lenguaje escrito adquieren importancia decisiva.

Método Intuitivo:

Se intenta acercar a la realidad inmediata de los aprendientes lo más posible. Parte de actividades experimentales.

**En cuanto a las actividades de las personas aprendientes**

Método Pasivo:

Tiene importancia la actividad del facilitador, mientras que las personas aprendientes permanecen en forma pasiva.

Método Activo:

Tiene importancia la participación de las personas aprendientes, se siente motivado. Todas las técnicas de enseñanza pueden convertirse en activas, mientras la persona mediadora se convierte en el orientador del aprendizaje.

**En cuanto al abordaje del tema de estudio**

- Método Analítico: Implica el análisis, es para conocer un fenómeno, es necesario descomponerlo en sus partes.
- Método Sintético: Implica la síntesis, unión de los elementos para formar un todo. (p.5 - 8).

#### **2.5.4. Contenidos Curriculares**

Los contenidos curriculares o académicos son “el conjunto de saberes o formas culturales acumuladas por la humanidad, cuya asimilación y apropiación por parte de los alumnos, se considera valiosa y esencial para su desarrollo y socialización” (Universidad de Colima, s.f). Por lo cual, es necesario el análisis de los mismos cuando se quiere lograr desarrollar de un aprendizaje significativo así en conjunto con las estrategias de mediación.

#### **2.5.5. Aprendizaje significativo**

Para Ausubel (1989) la teoría del aprendizaje significativo es un modelo de *“enseñanza/aprendizaje basado en el descubrimiento, que privilegiaba el activismo y postulaba que se aprende aquello que se descubre. Entiende que el mecanismo humano de aprendizaje por excelencia para aumentar y preservar los conocimientos es el aprendizaje receptivo significativo, tanto en el aula como en la vida cotidiana”* (citado por Rodríguez, 2011, p. 30).

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y, que funcionen como un punto de anclaje a las primeras (Gómez, Molano y Rodríguez, 2015).

Es una teoría de aprendizaje porque esa es su finalidad; aborda todos y cada uno de los elementos, factores, condiciones y tipos que garantizan la adquisición, la asimilación y la retención del contenido que la escuela ofrece al alumnado, de modo

que adquiriera significado para él (Rodríguez, 2010). Ausubel (1989), propone los siguientes principios que se deben seguir para lograr un aprendizaje significativo en los aprendientes:

- Tener en cuenta los conocimientos previos. El aprendizaje significativo es relacional, su profundidad radica en la conexión entre los nuevos contenidos y los conocimientos previos.
- Proporcionar actividades que logren despertar el interés del alumno. A mayor interés del estudiante, este estará más dispuesto a incorporar el nuevo conocimiento en su marco conceptual.
- Crear un clima armónico donde el alumno sienta confianza hacia el profesor. Es esencial que el estudiante vea en el profesor una figura de seguridad para que no suponga un obstáculo en su aprendizaje.
- Proporcionar actividades que permitan al alumno opinar, intercambiar ideas y debatir. El conocimiento ha de ser construido por los propios alumnos, son ellos los que a través de su marco conceptual deben interpretar la realidad material.
- Explicar mediante ejemplos. Los ejemplos ayudan a entender la complejidad de la realidad y a lograr un aprendizaje contextualizado.
- Guiar el proceso cognitivo de aprendizaje. Al ser un proceso donde los alumnos son libres a la hora de construir el conocimiento pueden cometer errores. Es función del docente supervisar el proceso y actuar de guía durante este.
- Crear un aprendizaje situado en el ambiente sociocultural. Toda educación se da en un contexto social y cultural, es importante que los alumnos entiendan que el conocimiento es de carácter construido e interpretativo.

Entender el porqué de las diferentes interpretaciones ayudará a construir un aprendizaje significativo. Recordemos que un **aprendizaje situado** sostiene que el aprendizaje es un proceso de construcción que parte de los saberes previos del individuo, pero que es inseparable de la situación en la que se producen. En otras palabras, el proceso tiene lugar “en” y “a través” de la interacción con otras personas.

#### **2.5.6. Necesidades educativas de los aprendientes**

Las necesidades educativas “son el nuevo término que se emplea dentro de la educación, cuando se trata de dificultades o problemas que presenta un alumno directamente, relacionadas con la adquisición de las competencias académicas” (Paniagua, 2009. Parr.2).

Para implementar estrategias pedagógicas es necesario conocer cuáles son las principales necesidades de los educandos, ya que a través de esta se pueden adecuar los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que se conocer las limitaciones o habilidades de las personas en estudio, captar la manera en cómo éstos aprenden y de esta forma lograr incentivar un aprendizaje significativo en ellos.

Como lo expuso el Gobierno de Panamá en el 2005, en las aulas existe una diversidad de necesidades educativas, las cuales influyen sin igual en los procesos educativos, es por ello la necesidad de reconocer y sustentar qué son estas situaciones tan peculiares en la educación. Para conocer un poco más de esta realidad, la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica (2012), determina las siguientes epistemologías de las siguientes necesidades educativas:

### **Necesidades educativas comunes (NEC)**

Las necesidades educativas comunes son aquellas que comparten todas las personas. Este tipo de necesidades se componen de los aprendizajes esenciales para el desarrollo personal y la socialización. Por lo tanto, están expresadas dentro del currículo regular.

### **·Necesidades educativas individuales (NEI)**

Duk (2003), afirma que las necesidades educativas individuales se refieren a las diferentes capacidades, intereses, ritmos y estilos que influyen en el proceso de aprendizaje, haciendo que este sea único e irrepetible.

### **·Necesidades educativas especiales (NEE)**

Este tipo de necesidades no pueden ser apoyadas con los medios y los recursos metodológicos habituales que se utilizan para responder a las diferencias individuales de la población estudiantil, porque requieren ajustes o medidas pedagógicas distintas. (par.4-7).

## **2.6. Estrategia Metodológica**

Este apartado hace referencia a los procesos metodológicos y fundamentos que justifican el objeto de estudio. En términos generales, es la descripción de la estructura utilizada para la realización del proyecto de investigación, a través de una relación clara y concisa de los objetivos y etapas de la investigación.

### **2.6.1. Tipo de Enfoque**

De acuerdo con Hernández y Mendoza (2018), los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio. Lo que representa que ambos enfoques se entremezclan y se combinan en la mayoría de sus etapas generando una mentalidad abierta.

Lo que este enfoque permite es “evidenciar datos numéricos, verbales, textuales, visuales, simbólicos y de otras clases para entender problemas en las ciencias” (Creswell, 2014 citado por Villacres, 2020, par.3). Por ende, para este proyecto se fundamenta bajo este enfoque metodológico. Ya que, este método es apropiado para agregar valor al estudio y además se adapta al planteamiento del problema. El cual permite explorar conocimientos más profundos del objeto de estudio desde la parte cualitativa, así como genera más tendencia desde la parte cuantitativa. Además, al combinarse, se obtiene información que permite triangularse y, permite una mayor comprensión e interpretación del fenómeno en estudio. Asimismo, combina una serie de técnicas y métodos para la aproximación

de conocimientos y productos favorables para el investigador, como para los elementos que interfieren en el proceso.

El método mixto intenta legitimar el uso de múltiples aproximaciones que ayuden a responder las interrogantes de la investigación, en el sentido que aporta y afirma una forma creativa y expansiva del fenómeno. Por lo que es considerado un enfoque inclusivo, pluralista y complementario, que genera una aproximación ecléctica de la selección de métodos y pensamientos conductuales a la investigación. Además, aporta mejores oportunidades para obtención de resultados favorables sobre el problema que se investiga (Vildósola, 2009).

### **2.6.2. Tipo de Investigación**

Este proyecto es desde una investigación descriptiva, porque el objetivo se basa en la concepción de estrategias que motivan un aprendizaje significativo de los aprendientes, por lo que es un modo sistemático donde se estudia las características de una población, la situación o área de interés, el programa de la materia en estudio, entre otros aspectos. Se recopilan datos sobre la base de una teoría y expone la información de manera cuidadosa y, analiza minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalidades significativas que aporten al conocimiento. Es decir, cada característica o categoría presente en este trabajo se analiza de forma independiente. Ya que, los estudios descriptivos buscan desarrollar una imagen o fiel representación del fenómeno estudiado a partir de sus características, por lo cual, miden y analizan las variables y conceptos específicos importantes de cada comunidad, personas, grupos o fenómeno bajo análisis (Grajales, 2000).

### **2.6.3. Preguntas Generadoras**

#### **Pregunta General**

¿Cómo diseñar estrategias pedagógicas lúdicas e innovadoras que puedan utilizarse como una herramienta de mediación para el favorecimiento del aprendizaje significativo en los aprendientes de décimo y undécimo grado de educación diversificada que cursan la asignatura de Turismo del Liceo Académico de Cuajiniquil?

#### **Preguntas secundarias**

¿Cuáles son las estrategias de mediación pedagógica implementadas por el docente para el desarrollo de sus contenidos curriculares?

¿Cuáles son los contenidos curriculares de plan de estudio, Guía Naturalista y Empresario turístico para el fortalecimiento del proceso de mediación de los aprendientes de décimo y undécimo?

¿Cuáles estrategias pedagógicas, lúdicas e innovadoras pueden ser una herramienta de mediación para el aprendizaje significativo de los aprendientes acorde a sus necesidades educativas?

### **2.6.4. Definición y caracterización de categorías**

La operacionalización o categorización de categorías es un proceso “lógico de desagregación de los elementos más abstractos de los conceptos teóricos, hasta llegar al nivel más concreto, los hechos producidos en la realidad y que representan indicios del concepto, pero que podemos observar, recoger, valorar” (Reguant y Martínez, 2014, p.3). es decir, se puede indagar sobre sus indicadores.

Por ende, en cualquier proceso metodológico es necesario descomponer las categorías que conforman el problema de investigación, ya que a través de esta estructura las personas investigadoras pueden convertir un concepto abstracto en uno práctico y establecer la manera de medirlo, no perderse en el proceso de investigación, y ser precisos en los resultados (Carrasco, 2009). Además, la persona lectora comprende la definición de los objetivos del proyecto de investigación, así como su tratamiento desde el punto de vista cualitativo y cuantitativo

Se presenta a continuación la matriz de operacionalización de objetivos y categoría.

Tabla 2. Matriz de operacionalización de objetivos y categorías

Categoría de análisis	Definición conceptual	Definición operacional	Tipo de Variable	Escala de Medición	Instrumento
Estrategias de Mediación Pedagógica	Consiste en la tarea de acompañar y promover el aprendizaje (Daniel,1995)	Se aplica un cuestionario a las personas aprendientes y al facilitador del centro educativo. Además de observaciones pasivas.	Mixto	Frecuencia de uso	Cuestionario aplicado a personas aprendientes y facilitador (Anexo 3 y 4). Guía de observación pasiva (Anexo 2.)
Contenidos Curriculares	Es el conjunto de saberes o formas culturales acumuladas por la humanidad, cuya asimilación y apropiación por parte de los alumnos, se considera valiosa y esencial para su desarrollo y socialización (Universidad de Colima, México, 2020)	Se solicita al docente los contenidos curriculares aplicados a los aprendientes. Se analiza los contenidos curriculares de acuerdo con el criterio de aprendizaje y de estrategias.	Cualitativo	Criterios de estrategias y aprendizaje	Guion de entrevista-semiestructurada (anexo1).
Pedagogía Lúdica Innovadora	Pedagogía como la ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza por doctrinas o ejemplos. Lúdica perteneciente o relativamente al juego (Real Academia Española, 2018).	Se realiza un estudio de las características principales que contemplan la pedagogía lúdica en los procesos educativos. Se aplica un cuestionario al facilitador.	Cualitativo	Labor Académica	Guion de entrevista-semiestructurada (anexo1)
Aprendizaje Significativo	Proceso a través del cual una nueva información se relaciona de manera sustantiva de la persona que aprende (Ausubel, Novak y Hanesssian,1989)	Se realiza una observación pasiva a las personas aprendientes de manera individual y colectiva.	Mixto	Niveles de conocimiento	Guía de observación pasiva (Anexo 2).

Fuente: Elaboración propia

## 2.6.5. Sujetos y fuentes de información

### Población

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), la población es el “conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (p.174). Es decir, son todos los elementos o individuos sobre los que se está interesado a investigar, en algunos casos son muy grandes para abarcarlo. Por lo que este es considerado un grupo “finito o infinito y puede estar constituido por personas, editoriales, programas de televisión, animales, especies vegetales, entre otros” (Punta, 2017 citado por Mejías, 2019, par.4). No obstante, posee características comunes y observables. La población en estudio está conformada por el número total de los aprendientes que cursan los niveles de décimo y undécimo de la Especialidad de Turismo en los programas de Tecnología Guía Naturalista y Tecnología Empresario Turístico del Liceo Académico Cuajiniquil, ubicado en La Cruz, Guanacaste, para un total de 64 educandos. Dicha información se observa en la tabla a través de niveles y grupos.

*Tabla 3. Población Liceo de Cuajiniquil*

<b>Nivel</b>	<b>Grupos</b>	<b>Total de grupo</b>	<b>Total de aprendientes</b>
<b>7</b>	7-1 al 7-2	2	26
<b>8</b>	8-1 a 8 -3	3	39
<b>9</b>	9-1 a 9 -3	3	39
<b>10</b>	<b>10-1 a 10 -3</b>	<b>3</b>	<b>35</b>
<b>11</b>	<b>11-1 a 11-2</b>	<b>2</b>	<b>29</b>
	<b>Total</b>	<b>13</b>	<b>168</b>

*Fuente: Elaboración propia con datos del Liceo de Cuajiniquil.*

Se selecciona por la necesidad de establecer estrategias didácticas en el área pedagógica que favorezca a los discentes en un aprendizaje significativo, por medio de la pedagogía lúdica, en los diferentes espacios de formación y preparación. Además, el Centro Educativo de Secundaria Cuajiniquil, como se visualiza en el cuadro anterior, solamente cuenta con dos niveles a los cuales se imparte la asignatura de Turismo, por lo cual son tomados como la población total de estudio con la intención de incentivar un aprendizaje formativo que les ayude en sus tareas de aprendizaje-enseñanza.

*Tabla 4. Aprendientes y docentes en la asignatura de Turismo*

Nivel	Cantidad de aprendientes en especialidad de turismo	Cantidad de docentes
Décimo	35	1
Undécimo	29	
<b>Total</b>	<b>64</b>	<b>1</b>

*Fuente: Elaboración propia con datos del colegio de Cuajiniquil, 2020.*

### **Fuentes de información Primarias y secundarias**

Según Torres et al. (2006), las fuentes primarias son aquellas en las que los datos provienen directamente de la población o muestra de la población, mientras que las fuentes secundarias son aquellas que parten de datos pre elaborados, como pueden ser datos obtenidos de anuarios estadísticos, de Internet, de medios de comunicación. Por ende, para este estudio, se determinaron las siguientes fuentes:

**Fuentes primarias:** para este estudio se realiza encuestas y entrevistas a los y las aprendientes y docente de la asignatura de turismo de los niveles de décimo y undécimo del Liceo de Cuajiniquil (La Cruz, Guanacaste), esto permite obtener

datos de primera mano sobre aspectos necesarios en los objetivos de la investigación.

**Fuentes secundarias:** para la recuperación de información y apoyo al problema de investigación, se consulta y utiliza fuentes como libros físicos y electrónicos, así como bases de datos, artículos de internet, blog, estadísticas, periódicos. Medios que contribuyen con la construcción del marco teórico, así como la propuesta del proyecto.

#### **2.6.6. Técnica e instrumentos de recolección de información**

De acuerdo con Abril (2008), “las técnicas e instrumentos constituyen el conjunto de mecanismos, medios o recursos dirigidos a recolectar, conservar, analizar y transmitir los datos de los fenómenos sobre los cuales se investiga” (p.13). Siendo técnicas y procedimientos fundamentales para la recolección de información, de los que el investigador utiliza para acercarse a los hechos y acceder a sus conocimientos.

#### **Descripción de las Técnicas**

Las técnicas utilizadas para la investigación fueron encuestas, entrevistas y observación pasiva, estas brindan información de primera mano, además se logra captar la realidad en el contexto, necesidades e información que puede ser relevante para apreciarlas al presente trabajo.

#### **Encuesta**

Técnica que utiliza un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación, mediante los cuales se recoge y analiza una serie de datos de una muestra de casos representativa de una población o universo más amplio, del que

se pretende explorar, describir, predecir y explicar una serie de características (Casas, Repullo y Donado, 2003).

Con esta técnica se permite conocer las opiniones de los aprendientes acerca de las estrategias de mediación aplicadas por el facilitador, como medio para analizar la funcionalidad de aquellas. Además, contribuye para la obtención de datos que justifican la obtención del proyecto que es identificar las estrategias de mediación utilizada por la persona facilitadora de acuerdos con sus contenidos curriculares.

### **Entrevista Semi-estructurada**

Según Torres, Paz y Salazar (2006), la entrevista es “una conversación generalmente entre 2 personas, uno el entrevistador y otro el entrevistado. Las preguntas pueden ir registradas en una boleta que se llama cuestionario, o bien se puede auxiliar de una grabadora para registrar los datos obtenidos” (p.36). Es una manera que el investigador como ventaja para confrontar a la realidad de los hechos o a una persona fundamental en el estudio.

Por ende, en este proyecto, la entrevista se utiliza como medio de interacción entre las personas investigadoras y el mediador, con el fin de intercambiar ideas y opiniones acerca las experiencias y situaciones vividas del facilitador en el proceso de aprendizaje-enseñanza; asimismo, responder a la interrogante de cuáles son los contenidos curriculares de la asignatura de Turismo y las necesidades educativa de los discentes.

## **Observación Pasiva**

De acuerdo con Arrieta & Araque (2006), por medio de la observación se descubren pautas para elaborar una solución teórica de su problema.

Es importante mencionar que la observación pasiva determina si existen pruebas que corroboran su hipótesis, efectúa nuevas observaciones, atentas y precisas, desde el comienzo de un trabajo de investigación hasta el momento final, en el cual hace posible afirmar o rechazar la solución propuesta, el investigador confía en la observación, como medio para llevar a cabo la búsqueda de la verdad, cualquiera que sea el método.

En este caso, la información recolectada permite, a través de esta técnica, conocer el comportamiento de los aprendientes acerca de las estrategias aplicadas por el facilitador, lo que al mismo tiempo pone en contacto las limitaciones y necesidades de los aprendientes en el centro educativo, de tal manera que se muestra el escenario natural de los sujetos en estudio.

## **Descripción de los instrumentos**

Para la realización de las técnicas antes mencionadas, se implementa distintos instrumentos, los cuales permiten extraer información relevante para lograr recolectar la información que se desea. Si bien, “la investigación dispone de diversos instrumentos para medir las categorías y recolectar la información necesaria. Se pueden utilizar uno o varios de estos instrumentos, según sea el enfoque en el que se trabaje” (Barrantes, 2007, p.177).

## **Guion de Entrevista**

Según Romero (2018), un guion de entrevista es la lista de los puntos a tratar y las preguntas que un entrevistador va a formular al entrevistado en dicha conversación, las cuales deben generar respuestas coherentes, de acuerdo con la finalidad de la entrevista. Por ello, se realiza solo un instrumento de esta índole, el cual consta de 11 preguntas abiertas acerca de las experiencias y situaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los aprendientes de décimo y undécimo, además de preguntas acerca de los contenidos curriculares de la asignatura, y de las necesidades educativas de los aprendientes (*Ver anexos 1*).

## **Cuestionario**

El cuestionario es una forma organizada y práctica de hacer preguntas y respuestas, pueden ser abiertas o cerradas, esto genera contenidos variados en las respuestas que se generen (Venemedia, 2015), es un sistema adaptable a cualquier campo que busque una opinión generalizada de un tema en específico.

Para el abordaje de este proyecto de investigación se diseñan dos cuestionarios: uno para la persona aprendiente, el cual está estructurado con base en catorce preguntas abiertas y cerradas, las cuales recaban información sobre las diversas actividades y técnicas utilizadas por el facilitador del proceso de mediación pedagógica y los aspectos limitantes que se experimentan en el mismo. (*Ver anexos 3 y 4*).

## **Guía de observación pasiva**

La guía de observación pasiva es un “instrumento que se basa en una lista de indicadores que pueden redactarse como afirmaciones o preguntas, que orientan el trabajo de observación dentro del aula señalando los aspectos que son relevantes al observar” (Guerrero, 2012, par.11).

El propósito fundamental de este instrumento es recordar los puntos clave del planteamiento del problema y relacionarlos con otros temas para realización de una base de reflexión sobre las propuestas del proyecto, así como las aportaciones o efectos con respecto al objeto de estudio, sin focalizar algún aspecto en particular. Con esta herramienta se registra toda situación didáctica y sucesos presentes durante la clase, lo que permite gestionar hallazgos, similitudes y correlaciones con la idea del proyecto (*Ver anexo 2*).

La técnica se aplica por todos los miembros de la investigación de manera sistemática, respondiendo minuciosamente cada interrogante, propuestas y anotando elementos no contemplados, pero que contribuyeron con la fundamentación del proyecto. La observación se realiza individualmente por cada grupo, primero se observan los dos grupos de décimo, y seguidamente los dos grupos de undécimo, dinámica que permite recolectar información veraz y concisa para el proyecto en desarrollo.

### **2.6.7. Procedimiento para el análisis de los datos**

Para analizar los datos, en los enfoques mixtos se desarrolla a través de los procedimientos “estandarizados y cuantitativo, así como en los cualitativos, además de análisis combinados. La selección de técnicas y modelos de análisis también se

relaciona con el planteamiento del problema, el tipo de diseño y estrategias elegidas para los procedimientos” (Hernández, et al., 2018, p. 574).

Por ende, el análisis de datos de este proyecto se desarrolla a través del diseño concurrente (triangulación anidados, transformativos) propuesto por Hernández et al (2018), el cual codifica los datos cualitativos de tal manera que se registra su incidencia a través de códigos y números. Para ello, se creó una matriz que combina los datos cuantitativos recuperados de los cuestionarios aplicados a los aprendientes y facilitador con los datos cualitativos de los instrumentos; guía de observación y guía de entrevista. Para categorizarlos de tal manera que coincidan entre ellas. Asimismo, se utiliza el sistema de Google Form y Excel para la creación de gráficos de barra, circulares y tablas descriptivas con una serie de datos, porcentajes y frecuencias que muestran la parte descriptiva del proyecto, así como la observación de las variables para la parte analítica que responden a la propuesta de la investigación en curso.

## **CAPÍTULO III**

### **PARTE FINAL**

## 2.7. Presentación y análisis de los resultados

El siguiente apartado detalla los resultados obtenidos en el proyecto de investigación. La información fue adquirida de acuerdo con las técnicas e instrumentos aplicados: Guía de Observación Pasiva, Guía de entrevista semiestructura y de los cuestionarios #1 y # 2. Estos fueron de gran ayuda para obtener el análisis mixto de las categorizaciones. *Ver anexos los instrumentos.*

Las categorías de estudio: estrategias de mediación pedagógica, aprendizaje significativo, pedagogía lúdica innovadora, contenidos curriculares, también el apoyo humano del facilitador, así como de los y las aprendientes del Liceo de Cuajiniquil permite el resultado exitoso de este proyecto.

### 2.7.1. Detalle de las personas encuestadas

*Tabla 5. Aprendientes por género y grado académico*

Cantidad de Encuestados (Aprendientes)	Género	Grado Académico
59	Masculino 50.9%	Décimo 56.1%
	Femenino 49.1%	Undécimo 43.9%

*Fuente: Elaboración Propia*

De 64 aprendientes tomados como población para aplicar los instrumentos, se logra obtener información de 59, debido a diversas situaciones externadas por el facilitador de la institución, quien comenta que los y las aprendientes no se presentaron más por diversas causas como enfermedad, preferencia por el Liceo Nocturno, falta de apoyo por parte de la familia, alta tasa de desempleo familiar, embarazos y malos hábitos como drogadicción.

Tabla 6. Características del Docente

Cantidad de Encuestados (Facilitador)	Género
1	Masculino

*Fuente: Elaboración Propia*

Se obtiene de primera fuente un facilitador, ya que es el único que imparte los niveles de décimo y undécimo en la asignatura de Turismo en Tecnologías.

A continuación, se presenta el análisis de los resultados según cada una de las categorías de la investigación y las preguntas relevantes que se realizan:

### **2.7.1. Estrategias de Mediación Aplicadas por el docente**

**Objetivo 1:** Identificar las estrategias de mediación pedagógica implementadas por el docente para el desarrollo de sus contenidos curriculares.

#### **Categoría 1. Estrategias de mediación pedagógica**

En relación con la siguiente pregunta, la cual es de respuesta múltiple, el facilitador cuenta con la posibilidad de seleccionar más de una opción. Al inicio del periodo escolar, ¿Cómo identifica los aprendizajes previos de sus aprendientes?

La persona facilitadora menciona que por medio de la pedagogía lúdica se conocen los aprendizajes previos de los y las personas aprendientes, 33 de los aprendientes, lo que corresponde al 57.9%, indican que el facilitador utiliza ejercicios escritos individuales para analizar sus conocimientos previos de la materia; 39 aprendientes, corresponde al 68.4%, responden que analizan sus conocimientos por medio de ejercicios escritos grupales y 35 aprendientes, corresponden a un 61.4%; mencionan que el facilitador les realiza preguntas orales.

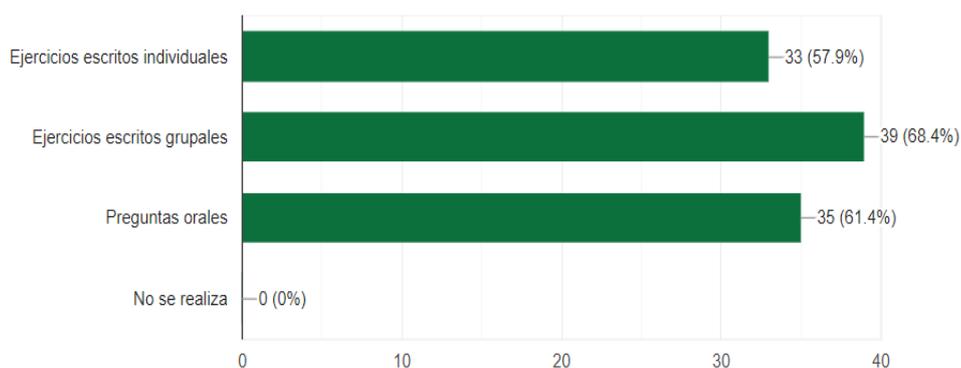
Los y las personas investigadoras en el trabajo de campo observan que se aplica estrategias como presentaciones de power point, utilización de fotocopias y preguntas orales.

El docente, como mediador pedagógico, es el responsable directo de verificar, utilizando la herramienta pedagógica de mayor conveniencia, los conocimientos previos para poder afianzar las bases conceptuales fundamentales para el desarrollo consecutivo de los contenidos de las diferentes sub áreas de determinada especialidad.

A los y las personas aprendientes se les analiza sus conocimientos por medio de ejercicios grupales, según la respuesta que mencionan, las preguntas orales son muy poco utilizadas y no se menciona la lúdica como estrategia para identificar los aprendizajes por parte de los y las personas aprendientes, tal como lo menciona el facilitador.

Son pocas las estrategias de retroalimentación y diagnóstico innovador que se implementan en clase; lo que no permite conocer en primera instancia los avances en el conocimiento y competencias de los y las personas aprendientes en la adquisición de un aprendizaje significativo.

*Gráfico 1. Actividades desarrolladas por el docente según los aprendientes*



*Fuente: Elaboración propia.*

De acuerdo con la pregunta ¿Cómo planifica sus lecciones para lograr el aprendizaje en los educandos?

El facilitador menciona que se basa de acuerdo con la estructura del planeamiento, donde radica que él lleva la clase preparada para sus aprendientes. Los y las personas investigadoras observan el uso de fotocopias para desarrollar la lección y la utilización de dispositivos móviles por parte de los y las aprendientes, ellos y ellas lo valoran de la misma manera. La implementación de nuevas e innovadoras estrategias es fundamental para desarrollar de manera lúdica los temas acordes al planeamiento y al estilo de aprendizaje, facilitando así, un conocimiento para la vida, por ejemplo, estrategias de trabajo en equipo relacionadas con la cotidianidad. Según Ausubel (1989),

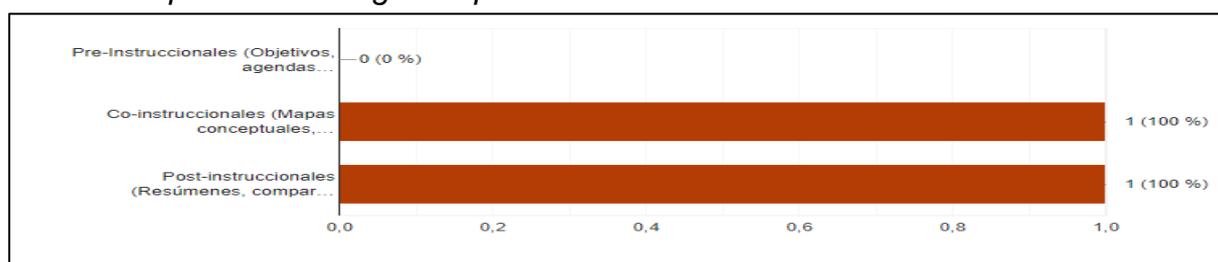
*“La teoría del aprendizaje significativo se ocupa de la importancia del conocimiento y la integración de los nuevos conocimientos en las estructuras previas, aunada a los problemas y tipos de aprendizaje en el contexto educativo en el que el lenguaje es el sistema básico de comunicación y transmisión de conocimientos, determinada, por lo que es una teoría vigente y de carácter aplicado” (p.26).*

De acuerdo con la consulta ¿Conoce las siguientes estrategias pedagógicas? En esta consulta, se enumeran las estrategias y el facilitador debe de identificarlas.

El facilitador expresa que las conocía todas, por lo que se revela en un 100 %, según se observa en el gráfico 2; tales como: los mapas conceptuales, analogías, resúmenes, comparativos, como parte de las estrategias Co-instruccionales; además menciona que las utiliza todas en el espacio áulico, pero no utiliza las estrategias Pre instruccionales ni las estrategias Post-instruccionales.

Según las observaciones realizadas por los y las personas investigadoras, la persona docente no está implementando actividades de apertura y cierre en su labor docente, de gran importancia para la motivación, entretenimiento e interés de los y las aprendientes por las lecciones. Aún y cuando el docente expresa conocer las diferentes estrategias pedagógicas, la planificación de la clase no cuenta con ninguna estrategia que invite a los y las personas aprendientes a querer, desear e interesarse por participar de las lecciones.

*Gráfico 2. Tipos de estrategias implementadas.*



*Fuente: Elaboración propia.*

## **Categoría 2. Contenidos Curriculares**

Referente a la pregunta ¿Cuáles estrategias pedagógicas son utilizadas para desarrollar los contenidos curriculares de cada nivel académico?

El facilitador menciona que 85% de las estrategias pedagógicas utilizadas son las lecturas, resúmenes, exposiciones. Si bien, los contenidos curriculares son la esencia para el desarrollo de la socialización de la clase, como los datos y hechos, la política educativa, saber ser, saber convivir, desarrollarse en la materia y en la vida por medio de procedimientos que se efectúan, es una secuencia de acciones como saberlo hacer y saber cómo hacer para desarrollarlo en clases. Con lo anterior, cabe mencionar que se debe incorporar más actividades innovadoras para

desarrollar las lecciones, algunas que se pueden mencionar son línea de tiempo, mapas mentales, cuadros sinópticos, uso de tecnologías en la creación de juegos como kahoot, quizez, picktichart, Lucychart, juegos tradicionales que invoquen a la resolución ágil y pronta como carreras, circuitos, desafíos.

### **Categoría 3. Pedagogía lúdica innovadora**

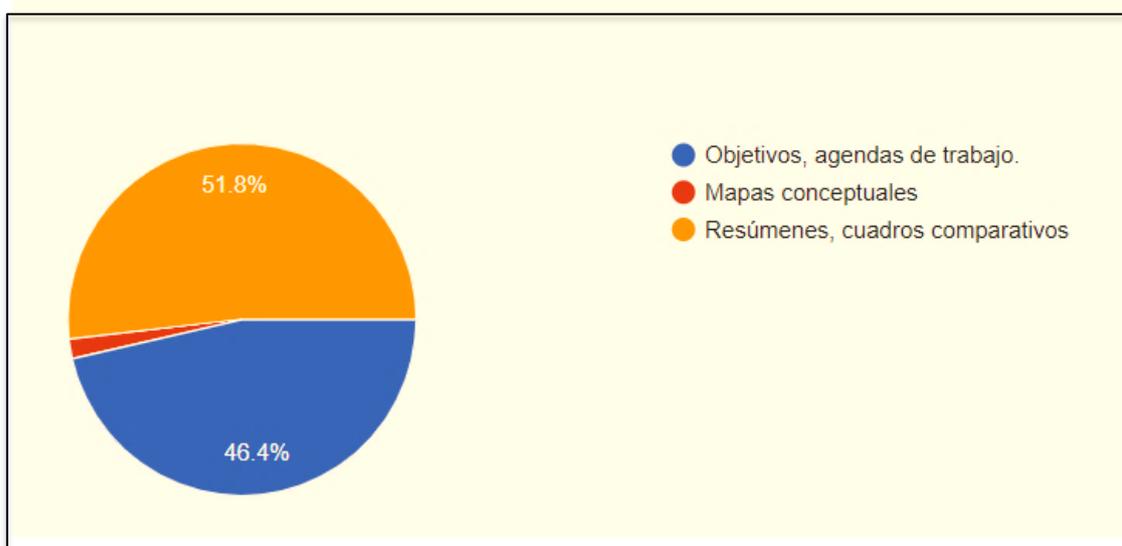
Con respecto a la pregunta ¿Cuál de las siguientes estrategias (actividades) es la más utilizada por el docente en clase?

Según el 51.8% de los y las aprendientes, determinaron que el facilitador utiliza resúmenes y cuadros comparativos, 46.4% indica que como estrategias el facilitador utiliza objetivos y agendas de trabajo, y el mínimo responde que, por medio de mapas conceptuales, como se observa en el gráfico 3.

Por lo anterior, se recomienda utilizar como estrategias los mapas conceptuales/mentales, esta es una herramienta de pensamiento visual, permite generar nuevas ideas y el aprendizaje resulta más significativo.

Se debe de recurrir a la gran cantidad de actividades creativas e innovadoras que se existe para lograr un aprendizaje significativo, como facilitadores y facilitadoras tenemos la responsabilidad de ir cambiando las técnicas tradicionales e ir desarrollando clases con ternura, que sean de agrado para los y las aprendientes, actividades en las cuales se pueda relacionar lo aprendido con la vida cotidiana; asimismo, se estimule la tolerancia, la solidaridad y el amor por aprender a hacer y ser, lograr una pedagogía lúdica innovadora.

Gráfico 3. Estrategias utilizadas por el facilitador



*Fuente: Elaboración propia.*

¿Cuáles actividades (técnicas) utiliza el profesor en el salón de clases cuando imparte la materia?

La pregunta anterior corresponde a una pregunta de respuesta abierta, los y las aprendientes responden que el facilitador utiliza el video beam, fotocopias, explicaciones magistrales, dictados, power point, habla al frente y evacua dudas. Durante la observación pasiva de los y las personas investigadoras se verifica y concuerda lo que expresan los y las aprendientes en las encuestas.

Se debe de valorar la gran cantidad de actividades creativas e innovadoras que se han venido implementando para lograr un aprendizaje significativo, como facilitadores y facilitadoras se tiene la responsabilidad de ir cambiando las técnicas tradicionales e ir desarrollando clases con ternura que sean de agrado para los y las aprendientes, actividades en donde puedan relacionar lo aprendido con la vida cotidiana; asimismo, se estimule la tolerancia, el amor por aprender y la solidaridad.

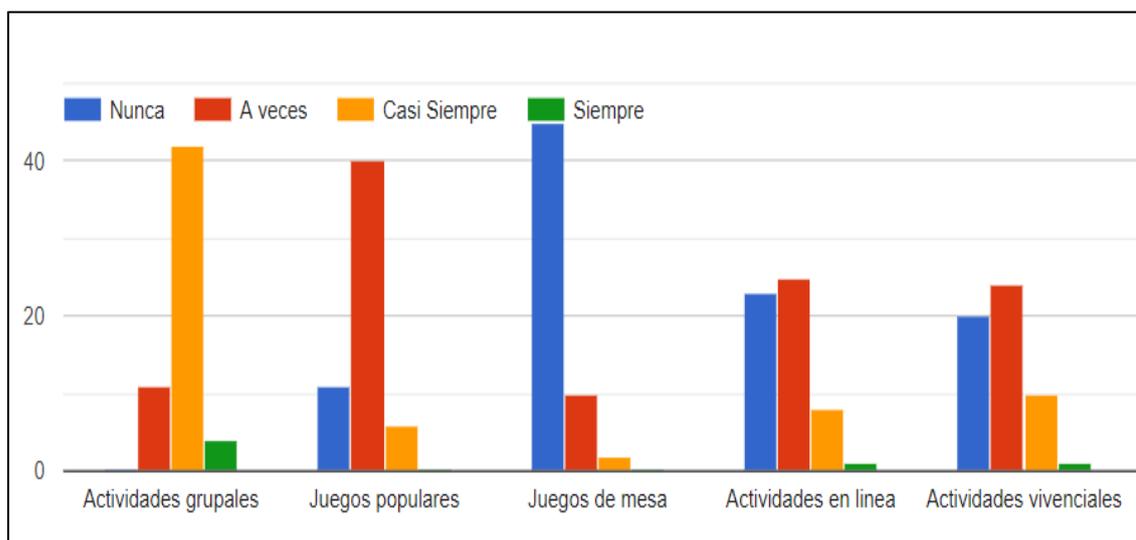
De acuerdo con la pregunta ¿Con qué frecuencia utiliza las siguientes actividades el docente en clases? Actividades Grupales, juegos populares, juegos de mesa, actividades en línea, actividades vivenciales. Conteste.

Los y las aprendientes mencionan que el facilitador casi siempre utiliza actividades grupales, a veces juegos populares y nunca juegos de mesa. Se está dejando de lado las actividades vivenciales de suma importancia para lograr que la teoría se logre interpretar de manera óptima en cada uno de los y las aprendientes; según el autor Ausubel, relacionar la teoría con las vivencias es una de las principales estrategias para lograr el aprendizaje significativo, desarrollar las lecciones con la misma actividad casi siempre, no es recomendable, si se quiere educar a ciudadanos y ciudadanas que sean capaces de enfrentar las exigencias de la sociedad.

No hay concordancia entre una de las respuestas del facilitador, (ver gráfico #5) y aprendientes, por ejemplo, juegos populares, según los y las aprendientes a veces los realizan y, el facilitador responde que nunca se utiliza como actividad para desarrollar las clases.

Las y los investigadores recomiendan que los juegos populares, caracterizados en la rama de turismo son de gran utilidad para lograr de manera creativa el desarrollo de las lecciones, ya que, siendo parte de la idiosincrasia costarricense, estos juegos logran captar la atención de los y las aprendientes, transportándolos al pasado y creando actitud positiva, convivencia y trabajo en equipo.

Gráfico 4. Actividades y técnicas Desarrolladas



*Fuente: Elaboración propia*

#### **Categoría 4. Aprendizaje significativo**

¿Cuáles son las técnicas didácticas que utiliza en el salón de clases?

El facilitador responde que las técnicas utilizadas casi siempre son actividades grupales y actividades de investigación, a veces composiciones y nunca juegos populares, juegos de mesa, juegos en línea, murales, dramatizaciones; el facilitador agregó que hace uso de internet en su celular, computadora y, dependiendo de la actividad, se les solicita a los y las aprendientes utilizar su celular para trabajar específicamente en lo que él indique y de esta manera desarrollar de manera distinta y creativa la lección.

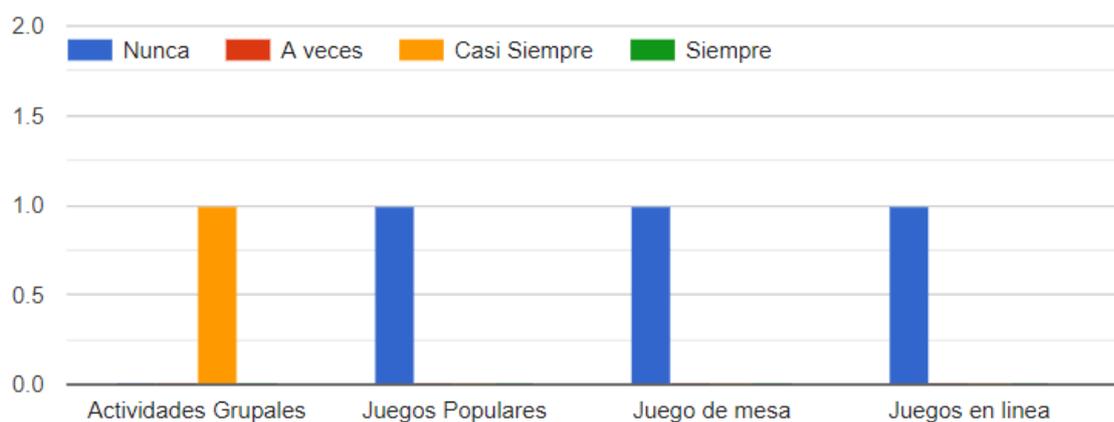
Los y las personas aprendientes respondieron que las técnicas didácticas utilizadas por el facilitador son casi siempre actividades grupales, a veces juegos populares y nunca juegos de mesa (gráfico 4).

Los y las personas investigadoras, observaron que se utilizan actividades como exposiciones, preguntas al azar y actividades grupales.

No se evidencia nada innovador que despierte el interés de los y las personas aprendientes. Esos resultados confirman la necesidad de implementar técnicas lúdicas innovadoras que se adapten a las habilidades y destrezas que se espera en los y las personas aprendientes. Claramente se aprecia el uso de estrategias tradicionales, desinterés y falta de atención por parte de los y las personas aprendientes en las clases y técnicas que se realizan; lo que conlleva a la distracción con el uso de los celulares y conversaciones entre ellos y ellas.

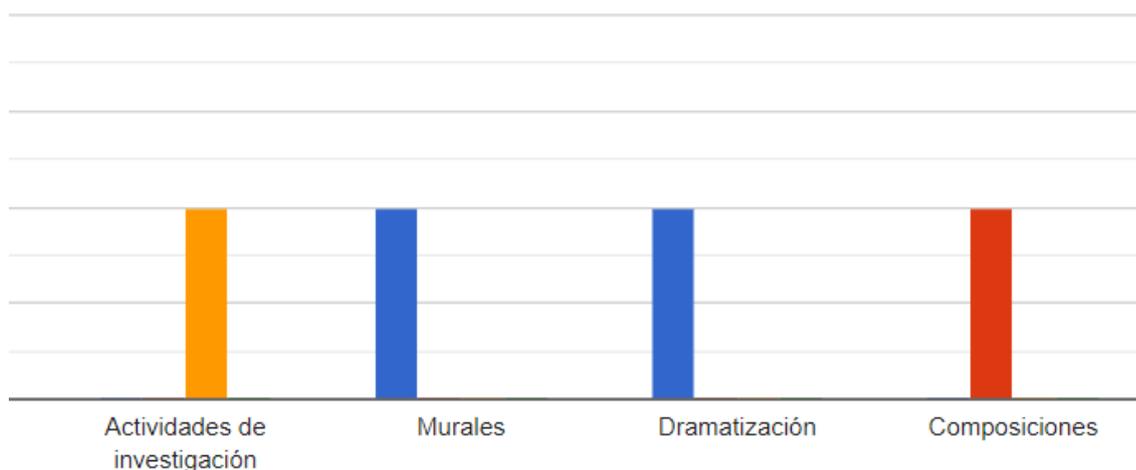
Importante mencionar que, a pesar de esa situación en la mediación de las clases, existe un buen ambiente en general, por lo que sería propicio optar por nuevas técnicas para lograr al máximo motivación e interés por parte de los y las discentes.

*Gráfico 5. Actividades desarrolladas en clases*



*Fuente: Elaboración propia*

Gráfico 6. Estrategias utilizadas en clases



*Fuente: Elaboración propia*

¿Qué aspectos considera usted que necesita el docente para reforzar su labor?

Corresponde a una pregunta abierta, por lo que la mayoría de los y las aprendientes coincidieron en que el facilitador debe realizar más actividades creativas para desarrollar cada una de las lecciones, es importante mencionar que, de 55 respuestas por parte de aprendientes, 11 de ellos y ellas indican que el facilitador realiza de manera correcta su labor docente.

Los y las personas investigadoras evidencian que en la mediación se está dejando de lado la innovación, no se está motivando a los y las aprendientes; no se incorporan nuevas estrategias de aprendizaje. La recomendación es dejar de lado lo que siempre se ha hecho, lo rutinario, romper los viejos paradigmas y abrir ese nuevo panorama que resulta más llamativo y conveniente para todos y todas. Asimismo, se comprueba que los y las estudiantes no retienen la información de las clases anteriores, debido que el facilitador hizo una serie de preguntas, a las cuales, solo el 20% de los y las aprendientes lograron responder correctamente,

demostrando que el aprendizaje no logra ser significativo, probablemente esto también se debe a la falta de implementación de las estrategias de pre-instrucción y post-instruccionales.

### **Categoría 5. Necesidades Educativas**

El facilitador expone que dentro de los niveles de decimo y undécimo no se cuenta con necesidades educativas especiales (NEE), la mayor incidencia es con respecto a necesidades socioeconómicas; por ser una zona rural, los y las aprendientes tienden a tener problemas económicos y sociales como drogas, falta de recursos, además que el 30% del estudiantado viaja largas distancias para llegar al colegio. Asimismo, recalcan los y las aprendientes, que sus principales problemáticas en la institución es la falta de apoyo por parte de sus encargados y encargadas legales que conllevan a la deserción estudiantil, embarazos, drogadicción...

Por otra parte, el facilitador determina que, con respecto a las necesidades individuales, todos y todas las estudiantes tienen su ritmo para aprender. Unos lentos unos más rápidos, pero realmente no son necesidades notorias ni por qué preocuparse, ya que es muy común observar este tipo de necesidades en los y las educandos.

Si bien, se pudo evidenciar que no existen NEE evidentes que necesiten de la aplicación de adecuaciones significativas o no significativas, el motor del aprendizaje también se da de acuerdo con la motivación del discente en el momento de adquisición, por lo tanto, un estudiante que no se siente intrínsecamente motivado y se muestre abatido por las problemáticas socioeconómicas no va a reflejar, percibir o adquirir el conocimiento de la manera óptima. Por ello, aun cuando

la parte cognitiva no sea la principal limitante para llevar a cabo la comprensión de la información, siempre el mediador debe ser ese o esa persona integradora tratando de minimizar las barreras del aprendizaje e integrar holísticamente. Se insta a conocer el contexto, no solamente para la confección de un diagnóstico e informe, sino para conocer y abordar realmente las necesidades que abaten a las y los educandos.

### **2.7.2. Contenidos Curriculares: Guía Naturalista y Empresario Turístico**

**Objetivo 2:** Analizar los contenidos curriculares del plan de estudio, Guía naturalista y Empresario turístico para el fortalecimiento del proceso de mediación de los aprendientes de décimo y undécimo.

La asignatura de Turismo en la modalidad académica se rige a partir de los programas de estudio de tecnología comercial y de servicios, del Ministerio de Educación Pública, el cual cuenta con una serie de sub áreas académicas para cada nivel educativo. Guía naturalista para los niveles de décimo y Empresario Turístico para los de undécimo, estas cuentan con una serie de unidades de estudios y objetivos que guían al docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En las tablas se expone una descripción de los contenidos curriculares, de acuerdo con cada unidad de estudio, objetivos, y sub áreas establecidos por el MEP. Asimismo, se proyecta un análisis crítico de estos elementos desde los criterios de aprendizaje y estrategias utilizadas, componentes que surgieron de acuerdo con las necesidades de estudios por parte de las personas investigadoras, el criterio de aprendizaje determina las razones y funcionalidades que los contenidos curriculares tienen con respecto a las competencias y conocimientos deseados en los aprendientes, por parte de los criterios de estrategias establecen la metodología

utilizada actualmente para la aplicación de los contenidos curriculares por parte de los facilitadores. Este análisis tiene como objetivo fortalecer el estudio del proyecto, así como el proceso de mediación en los aprendientes, desde una visión integral y colectiva de los contenidos curriculares y las estrategias pedagógicas.

*Tabla 7. Contenidos curriculares del sub área Guía naturalista, unidad #1*

<b>Programa de Estudio de Tecnología Comercial y de Servicios</b>		
Especialidad: Turismo		Modalidad Académica
Sub área: Guía Naturalista		Nivel: Décimo
<b>Unidad de estudio</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Contenidos Curriculares</b>
<b>Actividades turísticas (22 horas)</b>	1. Describir la importancia del Turismo en la Edad Contemporánea.	Reseña histórica. Desarrollo de los transportes. Hechos relevantes.
	2. Diferenciar los elementos relacionados con las actividades de alto riesgo	Conceptos básicos: tiempo, ocio, ley orgánica entre otros. Tipos de turismo. Actividades y equipos de alto riesgo. Perfiles de los consumidores

*Fuente: Elaboración propias con datos del programa de estudio del MEP.*

**Análisis crítico:** Los contenidos buscan relacionar los hechos más relevantes del turismo como base para la preparación de los aprendientes dentro del marco de los servicios turísticos y las perspectivas actuales, tomando en cuenta los hechos pasados para sustentar los presentes. Esta acción se considera importante, aún

más en Costa Rica, ya que es uno de los principales sectores económicos y de más rápido crecimiento del país y, desde 1995 representa la primera fuente de divisas de su economía. (Rojas Alvarado, estado de la Nación) de hecho desde el 2000, el turismo aporta las mismas divisas que las exportaciones de la industria. Toda disciplina necesita ser conocida y entendida desde sus inicios para lograr entender los alcances que se tiene o se espera tener, sirve de motivación para los discentes para adentrarse en la asignatura y dar significado.

Así mismo, el objetivo dos invita a conocer de forma responsable los fines jurídicos para una adecuada gestión en cuanto a las leyes y normas de conveniencia y comportamiento para el fomento del turismo. Lo que permite al discente adquirir una visión responsable de la asignatura. Entre las estrategias de mediación empleadas por el facilitador se encuentran: Presentaciones magistrales, Power point, Folletos, ensayos, fotocopias; estas son técnicas y métodos tradicionales; puede emplearse alguna metodología de aplicación como la dramatización, líneas de tiempo, estaciones por época, personificación que fomenten la curiosidad e investigación.

*Tabla 8. Contenidos curriculares del sub área Guía naturalista, unidad #2*

<b>Programa de Estudio de Tecnología Comercial y de Servicios</b>		
Especialidad: Turismo		Modalidad Académica
Sub área: Guía Naturalista		Nivel: Décimo
<b>Unidad de estudio</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Contenidos Curriculares</b>
<b>Excursionismo (36 horas)</b>	1. Identificar los aspectos más importantes en la prestación de primeros auxilios en la actividad turística.	Prestación de primeros auxilios. Sistema de clasificación de víctimas.

	2. Diferenciar los procedimientos básicos a seguir en caso de urgencia médica.	Tipos de urgencias. Manejo, clasificación, síntomas y tratamientos.
	3. Ejecutar actividades relacionadas con el campismo y el excursionismo.	Actividad física al aire libre. Supervivencia en la naturaleza. Métodos de orientación y para acampar.
	4. Aplicar las técnicas para acampar.	Actividades y equipos para acampar

*Fuente: Elaboración propias con datos del programa de estudio del MEP.*

**Análisis crítico:** el principio de estos contenidos curriculares es tener conocimientos básicos de los primeros auxilios en la actividad turística, para ello es fundamental describir, discutir y, ejecutar las prácticas de prestación necesarias que contempla este tema, como procedimientos básicos en casos de urgencia médica, determinar terminologías de las actividades en el aire libre, técnicas de acampar para actividades turísticas.

Estas son necesidades básicas y particulares en el campo de conocimiento para lograr enfrentar eventualmente los obstáculos que conlleva las actividades al aire libre, aún más cuando existe el manejo de grupos o actividades que implican riesgos. Dado a la naturaleza de la asignatura, es totalmente relevante conocer las técnicas apropiadas en cuanto al abordaje de algún incidente, por ello se acuerda que la unidad es acorde a la especialidad en tiempo y forma.

Las estrategias empleadas por el facilitador son manuales, folletos, búsquedas expositivas y fotocopias. En este caso, la propuesta es llevar el tema a algo más vivencial como una excursión, simulación de casos, resolución de casos, invitar expertos que puedan dar charlas y permitir ejecutar los ademanes

adecuados, incluso crear un club de primeros auxilios y no dejar en un papel un tema que se puede aprovechar, incluso a motivar a los aprendientes.

*Tabla 9. Contenidos curriculares del sub área Guía naturalista, unidad #3*

<b>Programa de Estudio de Tecnología Comercial y de Servicios</b>		
Especialidad: Turismo		Modalidad Académica
Sub área: Guía Naturalista		Nivel: Décimo
<b>Unidad de estudio</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Contenidos Curriculares</b>
<b>Atractivos turísticos (18 horas)</b>	1. Distinguir los principales atractivos turísticos de las Unidades de Planeamiento del país.	Atractivos turísticos. Unidades de planeamiento

*Fuente: Elaboración propias con datos del programa de estudio del MEP.*

**Análisis crítico:** Los aprendientes deben conocer y distinguir los principales atractivos turísticos por medio de las unidades de planeamiento del país. Esto permite a los discentes visualizar las áreas de mayor apertura y, en cuales pueden incursionar eventualmente para insertarse en el mercado laboral y dar ejecución a lo aprendido en la asignatura.

Las unidades de planeamiento del país permiten el conocimiento de las diferentes áreas geográficas del país; permiten así el enriquecimiento cultural que ya define a Costa Rica como un país multicultural, si el mediador evoca esas características particulares permite una mejor comprensión de los espacios a aprovechar. Por lo tanto, dejar este tema en fotocopias es un desperdicio, ya que se puede realizar actividades más lúdicas como *stands* por áreas geográficas y aportes a la cultura costarricense, dramatizaciones, representaciones culturales

(música, comidas, vestimenta...) visitas, incluso maquetas de las áreas que más diferencian las zonas entre sí.

*Tabla 10. Contenidos curriculares del sub área Guía naturalista, unidad*

#4

<b>Programa de Estudio de Tecnología Comercial y de Servicios</b>		
Especialidad: Turismo		Modalidad Académica
Sub área: Guía Naturalista		Nivel: Décimo
<b>Unidad de estudio</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Contenidos Curriculares</b>
<b>Turismo Rural (52 horas)</b>	1. Distinguir las características geográficas del medio rural costarricense.	Aspectos geográficos de las áreas rurales. Aspectos sociales. Inventario de planta turística de carácter rural.
	2. Distinguir los componentes del agroturismo en las áreas rurales de la región	Agroecoturismo. Áreas Protegidas. Superestructura,

*Fuente: Elaboración propias con datos del programa de estudio del MEP*

**Análisis crítico:** El propósito es obtener conocimientos acerca de las características geográficas de la región desde una visión turística, sin perder la identidad de las comunidades. Además, se pretende comprender los diferentes componentes de agroturismo, de igual forma, desde una perceptiva turística y, especialmente de la zona de los aprendientes. Así como se pretende crear un turismo sostenible responsable, se busca que los aprendientes comprendan sobre las problemáticas ambientales de sus comunidades. Por ello, se les insta a crear un proyecto ambiental educativo.

Incentivar el turismo rural en el estudiantado es conveniente por cuanto generan entradas económicas, son fuentes de empleo, potencializan la práctica del

cultivo y crianza de animales y la explotación de los recursos naturales de las comunidades que lo practican. En los apartados anteriores se hace mención de las problemáticas socio económicas a las que se someten los discentes de la institución; quizás esta unidad logre crear una perspectiva diferente e incite a la superación no solamente personal sino profesional, dejando a la comunidad en alto.

Las técnicas y métodos en los que se basa el docente son la investigación y exposición, mapas conceptuales y esquemas. Se concuerda que una de las principales estrategias sea la investigación, por cuanto la creación de un proyecto necesita estar fundamentado y cumplir sus etapas de planificación para un adecuado abordaje; además, esto le brinda al aprendiente conocimientos sobre la viabilidad de ejecución de ideas y potencializarlas a futuro. Además de la planificación, llevar a cabo el proyecto de forma vivencial y contextualizado, es posible que motive a la ejecución de este como proyecto de vida

*Tabla 11. Contenidos curriculares del sub área Guía naturalista, unidad #5*

<b>Programa de Estudio de Tecnología Comercial y de Servicios</b>		
Especialidad: Turismo		Modalidad Académica
Sub área: Guía Naturalista		Nivel: Décimo
<b>Unidad de estudio</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Contenidos Curriculares</b>
<b>Conducción de Grupos (32 horas)</b>	1. Distinguir las funciones más importantes de las principales especies de la fauna silvestre de la zona.	Elementos de ecología. Biodiversidad de la zona

	<p>2. Distinguir los pasos para la identificación de especies de la zona. Aplicar las técnicas de apertura de senderos.</p>	<p>Flora de la zona, Tipos de senderos. Apertura de sede</p>
	<p>3. Aplicar las técnicas de conducción de grupos.</p>	<p>Elementos de la Conducción de grupos. Técnicas de animación. Estilo y cualidades de una presentación. Ingredientes del estilo.</p>

*Fuente: Elaboración propias con datos del programa de estudio del MEP*

**Análisis crítico:** El propósito es que los aprendientes relacionen la biodiversidad de la zona con la ecología y el turismo. Desde la caracterización y análisis de la fauna silvestre de sus comunidades. La idea principal es que el aprendiente asimile sobre los factores que distinguen la flora de la zona, así como su diversidad de especies y el provecho que pueden obtener de ellos. Entre los contenidos a desarrollar están la elaboración de un proyecto de apertura de senderos

Con el propósito de que los aprendientes tengan la flexibilidad de conducir grupos y desarrollar habilidades que puedan potencializar a futuro la creación de turismo rural desde el disfrute de los recursos existentes. Es de suma importancia el énfasis que el facilitador brinde para motivar al aprendiente en la creación de ideas o pymes y que se vea como una oportunidad de crecimiento personal, profesional y de comunidad.

Respecto a las técnicas y métodos empleados por el facilitador, se encuentran discursos, presentaciones orales, videos, presentaciones, folletos y videos e investigación. La ejecución de presentaciones orales resulta de suma importancia para el perfeccionamiento en la conducción de grupos y se evidencia

que existe un conocimiento del tema; así mismo, la investigación y uso de videos es parte del enriquecimiento cultural y experimentación para contextualizar la información. Como investigadores, se recomienda que al momento de realizar el sendero se invite a personas de la zona o se haga un tipo de *tour* con extranjeros, en el que los aprendientes puedan experimentar la atención al público.

Una vez analizados los contenidos y objetivos de las unidades de estudio de la sub área Guía Naturalista, se concluye que los contenidos curriculares poseen concordancia con la naturaleza de la especialidad, ya que optimiza los temas más relevantes a conocer en la explotación de la zona, conocimiento y desarrollo de habilidades. Sin embargo, la función principal del currículo es la organización de la práctica del facilitador y colaborar con la mediación en la práctica pedagógica.

Si bien, se analiza de lo macro a lo micro, se percibe que en la parte micro, la cual se puede considerar la más importante, queda debiendo en su concreción en cuanto ser más específico y contextualizado; además, evidencia escasas de técnicas y métodos innovadores que lleven a una revisión integral y vivencial que conlleve a poder enfrentar los cambios acelerados de la sociedad y sobre todo la construcción de un aprendizaje significativo. Por lo que se recomienda replantear los métodos y técnicas que se aplican actualmente para alcanzar mayores niveles de eficiencia, calidad y estimulación en los aprendientes.

*Tabla 12. Contenidos curriculares del sub área Empresario Turístico, Unidad #1*

<b>Programa de Estudio de Tecnología Comercial y de Servicios</b>	
Especialidad: Turismo	Modalidad Académica
Sub área: Empresario Turístico	Nivel: Undécimo

Unidad de estudio	Objetivos	Contenidos Curriculares
<b>Desarrollo Empresarial (60 horas)</b>	Analizar las características geográficas de la región. .	Atractivos turísticos. Rutas turísticas
	Analizar el proceso administrativo de una empresa operadora de <i>tours</i> .	Procesos administrativos.
	Elaborar un plan para la creación de una pequeña empresa operadora de <i>tours</i> .	Pequeña empresa turística. Estrategias. Mercadeo. Otros elementos.

*Fuente: Elaboración propias con datos del programa de estudio del MEP*

**Análisis crítico:** La idea es que el aprendiente pueda determinar las etapas del proceso administrativo para la confección de una pequeña empresa, además de analizar su mercado. Al mismo tiempo, se pretende que los aprendientes conozcan y comprendan los atractivos turísticos de la región, buscando incentivarlo a formarse como un microempresario de forma tal que así pueda explotar todos los recursos geográficos de la zona, sin desplazarse de ella. Se brinda las herramientas administrativas, financieras y económicas básicas, para potencializar un desarrollo personal, profesional y al mismo tiempo se pueda generar empleo a la comunidad.

La persona mediadora utiliza técnicas y métodos basados en videos, presentaciones orales, folletos basados en definición de conceptos, resoluciones de casos. El recrear una empresa es una técnica que en definitiva colabora en el

aprendizaje del estudiante, porque lo lleva a proyectar las fortalezas y debilidades de la zona, así como sus habilidades propias, no solo si en algún momento deseara llevar a cabo un proyecto, también para incursionar en alguna empresa, ya contaría con los conocimientos bases para desenvolverse y comprender el lenguaje técnico de la disciplina administrativa.

La participación en los programas que implementa el MEP como las ferias expo joven y expo-ingeniería colaboran en la apertura de ideas ambiciosas en los aprendientes, de hecho, algunos llegan a concretar en la realidad lo que al inicio se percibía como proyecto de clase, por ello es importante el acompañamiento y apertura que tenga el facilitador. Aquí es relevante la definición de conceptos, aun así, se puede determinar sin la necesidad de hacerlo con métodos tradicionales, pero sí queda claro que, llevando a los aprendientes en la interiorización aplicada de los conceptos, estos los asumen de forma natural, por lo que se concuerda que la forma más viable es la creación de una empresa, por cuanto irá escalando cada etapa del proceso administrativo tal cual.

*Tabla 13. Contenidos curriculares del sub área Empresario Turístico, Unidad #2*

<b>Programa de Estudio de Tecnología Comercial y de Servicios</b>		
Especialidad: Turismo		Modalidad Académica
Sub área: Empresario Turístico		Nivel: Undécimo
<b>Unidad de estudio</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Contenidos Curriculares</b>

<b>Excursionismo (100 horas)</b>	Inferir en los componentes que conforman los paquetes turísticos.	Componentes de los paquetes turísticos. Tipos de <i>tours</i>
	Elaborar un portafolio de servicios para la creación de una pequeña empresa.	Directorio de una empresa. Aspectos del servicio que ofrecen.
	Aplicar las técnicas de programación de <i>tours</i> .	Programación de <i>tours</i> . Cotizaciones
	Aplicar los métodos para el excursionismo.	Actividad física al aire libre. Supervivencia en la naturaleza. Métodos de orientación y Acampar
	Aplicar las técnicas para acampar.	Actividades y equipos para acampar,
	Analizar las técnicas de primeros auxilios utilizadas en el excursionismo.	Primeros auxilios: Quemaduras, ampollas, hipotermia, mordeduras, deshidratación.

*Fuente: Elaboración propias con datos del programa de estudio del MEP*

**Análisis crítico:** De acuerdo con el contenido de esta unidad, se proyecta que los aprendientes puedan confeccionar y ofrecer paquetes de acuerdo con los atractivos turísticos de la zona, aprovechando la riqueza de recursos que se posea, evidenciándolo por medio de un portafolio con los servicios de contactos de

empresas turísticas y realizando procesos de cotización de ventas y *tour*. Así mismo, hace relevancia en el conocimiento de maniobras de urgencias como primeros auxilios, abordaje adecuado de actividades al aire libre, técnicas de acampamento. Al sintetizar estos contenidos, se puede decir que son un reforzamiento o hace una profundización en los temas, ya que son iguales o similares a los vistos en la sub área de Guía Naturalista, por lo que se percibe dos situaciones: se proyecta a dar un mayor énfasis y mejoría a los objetivos o se debería seleccionar otros objetivos para enriquecer la sub área en otros aspectos.

Así como se menciona anteriormente, pareciera que los contenidos son buenos, sin embargo, dependiendo de la perspectiva que se dé desde lo micro, puede que lo macro en lo curricular parezca no suficiente. Por lo tanto, la responsabilidad de obtener el máximo provecho dependerá del facilitador en cuanto sepa proyectar de forma adecuada y optima cada objetivo, sin recaer en lo repetitivo y, más bien, maximizarlos utilizando los aprendizajes previos.

Se recomienda para estos contenidos curriculares el desarrollo de técnicas y métodos basados en: descripción, definición, discusión, elaboración, análisis, ejecución y aplicación de las temáticas, si bien, son acciones innovadoras y necesarias para la adquisición de nuevos conocimientos, ya que permite el ejercicio de metodologías diversas.

### **2.7.3. Estrategias pedagógicas lúdicas innovadoras**

**Objetivo 3:** Formular estrategias pedagógicas, lúdicas e innovadoras, como una herramienta de mediación para el aprendizaje significativo de los aprendientes acorde a sus necesidades educativas.

## **Propuesta de Estrategias de Mediación Lúdica**

La educación es un pilar fundamental en la sociedad, por ende, es necesario que esta se implemente de manera productiva, para ello el proceso de aprendizaje-enseñanza debe estar evaluada por estrategias educativas que permitan mejorarla y a la vez facilite la labor docente, desde una relación dialéctica entre la teoría y la práctica educativa.

Se formula un folleto de estrategias pedagógicas que permita fomentar y desarrollar aprendizajes significativos en los aprendientes, por medio de técnicas lúdicas acordes a las necesidades educativas, así como entre la reconstrucción de viejos y nuevos conocimientos. Con la idea de desarrollar actitudes de concentración, asimilación, comprensión, y aprendizaje de contenidos, especialmente en la asignatura de Turismo.

La propuesta y el folleto se estructura en tres tipos de estrategias diseñadas y conformadas por técnica lúdica. Estas se fundamentan bajo la combinación de la pedagogía con el juego. Por otra parte, la mayoría de las técnicas se formulan para que sean aplicadas con materiales reciclables o reutilizables, con el fin de que sean estrategias innovadoras y responsables con el medio ambiente.

**Estrategias de Actitud Abierta:** pretende la reactivación de conocimientos previos, así como el propicio de alerta y captación de nuevos conocimientos. Además, intentan dinamizar las clases de tal manera que los estudiantes se sientan motivados para la adquisición de los nuevos conocimientos. Entre las técnicas se encuentra:

**Estrategias de Desarrollo Significativos:** donde el aprendiente desarrolle y construye los conocimientos de acuerdo con los contenidos curriculares. Está conformada por técnicas lúdicas que permiten la identificación, análisis, y relación de conceptos de manera profunda y evaluativa.

**Estrategias de Apoyo:** la cual consiste en la retroalimentación y repetición de los conocimientos adquiridos desde una visión constructiva, significativa, crítica e integradora. La cual pretende ayudar al aprendiente a mantener y establecer la información de manera significativa. Está conformada por técnicas lúdicas de valoración, sistematización y evaluación de los contenidos.

*(Ver folleto de estrategias en anexos).*

Se muestra aquellas estrategias y técnicas que para juicio propio son factibles de utilizar en el proceso educativo, ya que, en la utilización de técnicas y métodos lúdicos ejerce situaciones voluntarias y optativas entre los participantes, mediante un ambiente de curiosidad, satisfacción, creatividad y libertad, por medio un desarrollo de aprendizaje significativo.

### **Planes pedagógicos y estrategias lúdicas Innovadoras**

Los siguientes planes Pedagógicos muestran de forma resumida y práctica la información de los objetivos y contenidos a estudiar, además de todos sus componentes. Hace referencia a la utilización y descripción de las nuevas estrategias de mediación pedagógicas lúdicas en sus tres fases, con el propósito de lograr hacer de forma más creativa e innovadora las lecciones y sus contenidos. La tabla 9 representa la sub área Guía Naturalista del nivel de décimo y las tablas 10, 11 y 12 a la sub área Empresario turístico del nivel de Undécimo.

Tabla 14. Plan pedagógico y estrategias lúdicas innovadoras. Décimo. Objetivo 1.

Nivel	Décimo	Centro Educativo: Liceo Cuajiniquil	
Unidad de estudio	Atractivos Turísticos		
Especialidad: Guía Naturalista	<b>Objetivo general:</b> Analizar los principales atractivos turísticos de las Unidades de Planeamiento del país <b>Objetivo Específico:</b> Distinguir los principales atractivos turísticos de las Unidades de Planeamiento del país		
Contenido	Atractivos turísticos Unidades de planeamiento: Zona Turística Valle Central. Zona Turística Llanuras del Norte. Corredor Turístico de Estadía Guanacaste Norte. Corredor Turístico de estadía Guanacaste Sur. Corredor Turístico de Estadía Caribe. Corredor Turístico de Estadía Puntarenas, playas de islas del Golfo.	Unidad Turística Monteverde Conjunto Turístico Sierra Norte del Guanacaste. Conjunto Turístico San Vito. Conjunto Turístico Valles de la Estrella, Talamanca y Sixaola. Conjunto Turístico Palo Verde. Conjunto Turístico Chirripó Corredores de Traslado Corredor Turístico de Estadía Pacífico Medio. Corredor Turístico de estadía Golfito-Corcovado.	
Estrategia	Técnica		
<b>Estrategia de actitud abierta</b>	<b>Se murió Mandanga el Turista</b>	Objetivo de la técnica	Incentiva la motivación, comunicación entre aprendientes, imaginación, creatividad, expresión oral.
		Contenidos	Entretenimiento, Perfiles de Turistas, entre otros.
		Lugar	Aula, aire libre
		Formación	Grupal
		Materiales	Ninguno
		Tiempo	5 a 10 minutos
		Procedimiento	El facilitador divide el grupo en dos, a cada participante del grupo # A debe asignarle un ejemplo de los componentes de los paquetes turísticos del valle central de los distintos corredores, sin que los demás noten qué ejemplo se les asignó. # Al grupo B se les asigna todos los componentes de los paquetes corredores Turísticos. #Seguidamente, el grupo A de la clase se coloca en un círculo sentados en una silla, pero debe quedar una silla libre. Detrás de cada silla debe estar un jugador de pies, con las manos en el respaldo. El

			aprendiente que está detrás de la silla vacía, dice con voz alta uno de los componentes de los paquetes turísticos a uno de los que están sentados. Este, al recibir la señal, irá a sentarse en la silla vacía. El jugador que esté detrás del que recibió la señal, procura impedir que su compañero cambie de lugar de corredor turístico, tocándolo en el hombro, pero sin salir de lugar. Si queda solo, deberá hacer señal a otro. Y así continua el juego, hasta que quede otra vez el aprendiente que estaba de primero con la silla vacía.
<b>Estrategia de Desarrollo Significativo</b>	<b>Nos vamos a turistar</b>	Objetivo de la técnica	Incentiva la Motivación, comunicación entre aprendientes, imaginación, creatividad, expresión oral y permite poner a prueba la memoria, además incentivar.
		Contenidos	Formación de <i>tour</i> , servicios, actividades al aire libre, supervivencia en la naturaleza, entre otros.
		Lugar	Aula, aire libre
		Formación	Actividad grupal
		Materiales	Ninguno
		Tiempo	5-10 m
		Procedimiento	El facilitador, forma un círculo y empieza uno de los miembros diciendo en voz alta su nombre y lo que se llevaría al viaje en el corredor turístico central ejempló (playa, otro país, montaña). A continuación, el compañero de al lado dice su nombre y dice qué se llevaría al viaje en el corredor turístico, además de repetir el nombre y lo que ha dicho el anterior a él. Y así sucesivamente
<b>Estrategia de Apoyo</b>	<b>Encuentra el mensaje oculto I</b>	Objetivo de la técnica	Incentiva la motivación, trabajo en equipo, capacidades físicas, creatividad, eficiencia y eficacia.

		Contenidos	Atractivos turísticos, unidades de planeamiento, componentes de paquetes turísticos, tipos de <i>tour</i> , directorios de empresas, entre otros.
		Lugar	Aula Biblioteca
		Formación	Pareja
		Materiales	Grabación modificada, vocabulario, parlantes, audífonos, recursos tecnológicos.
		Tiempo	5 a 10 m
		Procedimiento	El facilitador prepara una grabación donde menciona vocabularios de la clase vista con anterioridad, pero dicha grabación debe estar interferida por ruidos, música que impidan escuchar las palabras ocultas. cada pareja de aprendiente debe escuchar atentamente la grabación y anotar la información oculta. gana la pareja que logre obtener el mensaje oculto primero.

*Fuente: Elaboración propia.*

Tabla 15. Plan pedagógico y estrategias lúdicas innovadoras. Undécimo. Objetivo 1.

Nivel	Undécimo	Centro Educativo: Liceo Cuajiniquil	
Unidad de estudio	Excursiones		
Especialidad: Empresario turístico	Objetivo general: Distinguir los principales atractivos turísticos de las Unidades de Planeamiento del país. Objetivo Específico: Analizar en los componentes que conforman los paquetes turísticos.		
Contenido	Componentes de los paquetes turísticos. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atractivos.</li> <li>• Hospedaje.</li> <li>• Alimentación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transporte.</li> <li>• Entretenimientos.</li> <li>• Otros.</li> </ul> <i>Tours:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos.</li> </ul> Perfiles de compra	
Estrategia	Técnica		
<b>Estrategia de Actitud Abierta</b>	<b>Te creo o no te creo</b>	Objetivo de la técnica	Incentivar el análisis crítico de la información
		Contenidos	Componentes y paquetes turísticos
		Lugar	Aula, aire libre
		Formación	Pareja
		Materiales	Vocabulario verdadero y falso, tarjetas, hoja.
		Tiempo	20 a 35 minutos

		Procedimiento	El profesor entrega a los aprendientes unas tarjetas con información verdadera y falsa del tema paquetes turísticos, los aprendientes que tengan el título igual deben agruparse y, luego cada pareja debe pasar al frente de la clase y leer dicha información; mientras esa pareja lee la información, los demás deben analizar cuál de los dos aprendientes está diciendo la verdad. Y así sucesivamente pasan las demás parejas.
<b>Estrategia de Desarrollo Significativo</b>	<b>de La Feria Turística</b>	Objetivo de la técnica	Promover la creatividad, la imaginación, trabajo colaborativo y la motivación de los aprendientes y la diversión por medio del aprendizaje.
		Contenidos	Atractivos turísticos, componentes de los paquetes turísticos, <i>tours</i> , directorio de empresas, programación de <i>tours</i> , unidades de planeamientos, entre otros.
		Lugar	Aula, pasillos, biblioteca.
		Formación	Parejas
		Materiales	Revistas y periódicos sobre naturaleza, ambiente, tijeras, rotuladores, goma, papel periódico o cartulina reciclada, mazquin.
		Tiempo	25-35 minutos
		Procedimiento	Los participantes traen los materiales descritos, elaboran un collage con recortes para promocionar algún lugar turístico de ensueño para los visitantes, deben ingeniársela para hacer de esta presentación algo innovador; seguidamente, deben ofrecer mediante una presentación dicho producto turístico, de tal manera que convencan a sus compañeros de grupo y facilitador de ir a visitar el lugar.
<b>Estrategia de Apoyo</b>	<b>Banda de Ladrones</b>	Objetivo de la técnica	Incentivar la motivación, trabajo en equipo, retroalimentación de conceptos y diversión en los aprendientes.
		Contenidos	Aspectos del servicio de empresas turísticas, programación de <i>tour</i> , entre otros.
		Lugar	Aire Libre
		Formación	Se divide el grupo en dos
		Materiales	Un Banderín, papelitos con conceptos y descripciones

		Tiempo	15-25 minutos
		Procedimiento	El facilitador divide el grupo en dos, luego los equipos se disponen en línea mirando hacia el punto central y colocan el banderín delante del primero. A la señal del facilitador, empieza la carrera de relevos, el primer grupo que alcance o robe el banderín no responde las preguntas que el facilitador tiene, de acuerdo con los contenidos vistos en clases.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 16. Plan pedagógico y estrategias lúdicas innovadoras. Undécimo. Objetivo 2

Nivel	Undécimo	Centro educativo: Liceo Cuajiniquil		
Unidad de estudio	Excursiones			
Especialidad: Empresario turístico	Objetivo general: Distinguir los principales atractivos turísticos de las Unidades de Planeamiento del país Objetivo Específico: Aplicar las técnicas de programación de <i>tours</i> .			
Contenido	Programación de <i>tours</i> :  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Descripción.</li> <li>• Servicios.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reservaciones.</li> <li>• Operación.</li> </ul>	Cotizaciones:  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cálculo de ingresos.</li> <li>• Gastos del <i>tour</i>.</li> <li>• Gastos fijos.</li> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gastos variables.</li> <li>• Precio de venta.</li> <li>• Utilidad.</li> </ul>
Estrategia	Técnica	Objetivo de la técnica	Incentiva la motivación, capacidades físicas, creatividad, eficiencia y eficacia	

<b>Estrategia de Actitud Abierta</b>	<b>Regalito Escondido</b>	Contenidos	Cotizaciones, programaciones de <i>tour</i> , servicios, atractivos, entre otros.
		Lugar	Aula, Biblioteca
		Formación	Individual
		Materiales	Regalo forrado con papel periódico, preguntas generadoras, vocabulario, pelota, música.
		Tiempo	10-20 minutos
		Procedimiento	El facilitador debe forrar un regalo con varios papeles, los aprendientes no deben saber que se encuentra un regalo, estos papeles tendrán distintas preguntas relacionadas con el tema de la clase anterior, con música sonando los aprendientes irán pasando el regalo, cuando la música se detenga, a quien le queda debe desenvolver un papel y responder a la pregunta, cuando termine, nuevamente se coloca la música y se sigue pasándolo, a quien le quede el último papel le corresponde el regalo que el facilitador quiso obsequiar.
<b>Estrategia de desarrollo significativo</b>	<b>Nos Vamos de Compras</b>	Objetivo de la técnica	Propiciar en los estudiantes un aprendizaje significativo en cuanto al uso de las operaciones básicas, en situaciones de la vida cotidiana, mediante la estrategia.
		Contenidos de práctica	Unidades planeamiento, programación de <i>tours</i> , proyectos turísticos, entre otros.
		Lugar	Aula, aire libre, Biblioteca
		Formación	Dividir en dos grupos, el grupo A debe estar conformado por parejas, y el B individuales.
		Materiales	Revistas, goma, tijera, periódicos, marcadores, hojas de colores, <i>stands</i> , imágenes, calculadora y cualquier material reciclable.
		Tiempo	35 a 60 minutos

		Procedimiento	El facilitador entrega a cada grupo 4 papelitos con descripciones y conceptos relacionados al directorio de una empresa turística. Luego, cada grupo tiene que memorizar dicha información antes que el profesor las retira; seguidamente, en la pizarra deben escribir rápidamente la terminología y la descripción que recuerden de cada papel, gana el equipo que más rápido lo escriba y más se acerque a la información dada. Tiempo estimado.....
<b>Estrategia de Apoyo</b>	<b>Te salvas o te hundes</b>	Objetivo de la técnica	Incentivar la motivación, trabajo en equipo, actividad física, retroalimentación de concepto en los aprendientes.
		Contenidos de práctica	Métodos de acampar, proceso administrativo de empresas turísticas, entre otros.
		Lugar	Aula, Biblioteca
		Formación	Parejas
		Materiales	borrador, cuaderno, preguntas sobre el vocabulario de clases.
		Tiempo	10 a 20 min.
		Procedimiento	Los dos equipos colocados detrás de líneas paralelas, a una distancia de uno a dos metros y numerados de manera que los números estén frente a frente en línea diagonal. En el final de las líneas paralela se coloca un objeto que deben tomar los aprendientes cuando el dirigente grita un número, e inmediatamente los representantes de ambos bandos que tengan el número llamado, intentan recoger el objeto y regresar a su fila. Si uno logra recoger el lienzo, el otro debe correr detrás del anterior que llegue a su lugar. Si alguno logra llegar a su fila con el lienzo y sin ser tocado, el equipo se salva de la ronda de preguntas.

Fuente: *Elaboración propia.*

Tabla 17. Plan pedagógico y estrategias lúdicas innovadoras. Undécimo. Objetivo 3

Nivel	Undécimo	Centro Educativo: Liceo Cuajiniquil		
Unidad de estudio	Excursiones			
Especialidad: Empresario turístico	Objetivo general: Distinguir los principales atractivos turísticos de las Unidades de Planeamiento del país Objetivo Específico: Aplicar las técnicas de programación de <i>tours</i> .			
Contenido	Programación de <i>tours</i> : <ul style="list-style-type: none"><li>• Descripción.</li><li>• Servicios.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Reservaciones.</li><li>• Operación.</li></ul>	Cotizaciones: <ul style="list-style-type: none"><li>• Cálculo de ingresos.</li><li>• Gastos del <i>tour</i>.</li><li>• Gastos fijos.</li><li>•</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gastos variables.</li><li>• Precio de venta.</li><li>• Utilidad.</li></ul>
Estrategia	Técnica			
<b>Estrategia de Actitud Abierta</b>	<b>Regalito Escondido</b>	Objetivo de la técnica	Incentiva la motivación, capacidades físicas, creatividad, eficiencia y eficacia.	
		Contenidos	Cotizaciones, programaciones de <i>tour</i> , servicios, atractivos, entre otros.	
		Lugar	Aula, Biblioteca.	
		Formación	Individual.	
		Materiales	Regalo forrado con papel periódico, preguntas generadoras, vocabulario, pelota, música.	
		Tiempo	10-20 minutos	
		Procedimiento	El facilitador debe forrar un regalo con varios papeles, los aprendientes no deben saber que se encuentra un regalo, estos papeles tienen distintas preguntas relacionados con el tema de la clase anterior, con música sonando los aprendientes van pasando el regalo, cuando la música se detenga, a quien le queda debe desenvolver un papel y responder a la pregunta; cuando termine, nuevamente se coloca la música y se sigue pasándolo, a quien le quede el último papel le corresponde el regalo que el facilitador quiso obsequiar.	

<b>Estrategia de desarrollo significativo</b>	<b>¿Quién quiere ser pobre?</b>	Objetivo de la técnica	Provocar la comprensión, dominio de conceptos, motivación, imaginación, creatividad, expresión oral y diversión en los aprendientes.
		Contenidos	Programación de <i>tours</i> .
		Lugar	Aula, aire libre.
		Formación	Pareja.
		Materiales	Preguntas y respuestas, vocabulario, power point, cronometro, silla, pantalla
		Tiempo	20 a 35 minutos
		Procedimiento	Es la versión contraria de Quien quiere ser millonario. La actividad consiste en que el facilitador realice una serie de preguntas relacionadas a la materia vista en clases. El juego empieza con que los dos aprendientes tienen \$1000, y deben responder 10 preguntas de programación de <i>tours</i> y cotizaciones, se le da un tiempo de 60 segundos para cada pregunta, si sus respuestas son correctas mantiene el dinero, y si su respuesta es incorrecta pierde \$100 por cada pregunta. El propósito de la actividad es que no pierda el dinero. Gana la pareja de aprendientes que más mantenga su dinero.
<b>Estrategia de Apoyo</b>	<b>Creando mi suerte</b>	Objetivo de la técnica	Incentivar la motivación y retroalimentación de concepto en los aprendientes.
		Contenidos	Tipos de <i>Tour</i> , planeamientos, entre otros.
		Lugar	Aula, biblioteca
		Formación	Los participantes se sitúan a voluntad en la sala y reciben la hoja al entrar.
		Materiales	Hojas cuadrículadas y en número suficiente para todos los participantes.
		Tiempo	10-15 minutos

		Procedimiento	A la señal de comenzar, cada aprendiente debe anotar en la hoja los nombres de los tipos de <i>tours</i> vistos en clases, debe acomodarlas en forma horizontal y vertical como un cartón de lotería. Cuando se agota el tiempo previsto, el facilitador comienza a decir los tipos sin ningún orden. Cada participante marca con una cruz a los llamados. El participante que primero logre llenar una de las columnas tanto horizontal como vertical, es el ganador.
--	--	---------------	--

*Fuente: Elaboración propia.*

## 2.8. Conclusiones

En este proyecto se pone en práctica los conocimientos adquiridos durante la licenciatura para desarrollar una clase interactiva. Se formula estrategias lúdicas innovadoras para el favorecimiento del aprendizaje significativo en los aprendientes de décimo y undécimo, de la especialidad de turismo del Liceo de Cuajiniquil.

Se identifica las estrategias de mediación implementadas por el facilitador y se determina que, es realmente importante fortalecer el desarrollo de los contenidos curriculares, se puede constatar que los planes de estudio Guía Naturalista y Empresario turístico cuenta con habilidades de competencia mínimas, por otra parte, no utilizan estrategias previamente elaboradas para identificar si se logra en cada una de las personas aprendientes un aprendizaje significativo.

La implementación de técnicas lúdicas innovadoras y una buena mediación en cada uno de los contenidos curriculares, guía naturalista y empresario turístico deben ir de la mano para lograr de manera satisfactoria las habilidades y destrezas que caracteriza a las personas aprendientes. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, captura la atención de las personas aprendientes en los contenidos que se desarrollan día a día, les transporta al disfrute y la valoración de los aprendizajes, así, el conocimiento llega de manera espontánea a cada persona.

Todo este análisis brinda como resultado la elaboración de un folleto de técnicas lúdicas innovadoras, facilitado por aprendientes del Centro de formación Pedagógica y Tecnología Educativa, estas actividades tienen como propósito educar de manera creativa, hacer de las clases un espacio de alegría y diversión mientras se aprende, borrar un poco los problemas que a simple vista no se reflejan

y de esta manera su aprendizaje lo puedan relacionar con la vida cotidiana, siendo provechoso todo este conocimiento para solucionar de manera innovadora cualquier necesidad o situación que se presente en cada uno de los perfiles profesionales. El folleto de técnicas es un método innovador, y tiene muchas ventajas, se puede utilizar en cualquier plan de estudio, además los materiales que se utilizan son obtenidos de acuerdo con las necesidades económicas educativas y de reciclaje.

En síntesis, la enseñanza por medio de estrategias innovadoras lúdicas debe permitir un aprendizaje significativo que “debe contemplar el engranaje lógico de los nuevos conocimientos o materia a impartir con los conceptos, ideas y representaciones ya formados en las estructuras cognoscitivas del educando; se construye así un conocimiento propio, individual, un conocimiento de él para él” (Ausubel, 1989, p.38). Por ende, debe existir actividades que despierten la atención y motive a los aprendientes a participar de las clases, así como propiciar en ellos mismos el desarrollo de habilidades y conocimientos para la vida.

## 2.9. Recomendaciones

- ❖ Conjuntamente con el análisis del docente, se puede observar que los aprendientes tienen conocimientos principales de la materia; como recomendación, sería necesario aplicar la propuesta de estrategias de mediación lúdicas e innovadoras, de esta manera el planeamiento sería más práctico y atractivo.
- ❖ Realizar clases motivadoras, considerando que vienen muchas veces cansados de otras clases.
- ❖ Realizar actividades en cada uno de los contenidos para instar a los aprendientes al desarrollo de ideas innovadoras, trabajo integral, seguridad personal, respeto y liderazgo.
- ❖ Utilizar distintos instrumentos, para tener ideas claras del progreso del alumno, en lo que a conocimientos se refiere.
- ❖ Utilizar instrumentos diferenciados para analizar los conocimientos previos de los aprendientes y, de manera acertada continuar mediando los contenidos.
- ❖ Organización por parte del director y funcionarios en solicitar a la institución encargada MEP un laboratorio informático.

### 3.1. Referencias bibliográficas

Acuña, R. (2015). *La Cruz de Guanacaste: del olvido al desarrollo turístico*.

Periódico La Voz de Guanacaste. Recuperado de

<https://vozdeguanacaste.com/la-cruz-de-guanacaste-del-olvido-al-desarrollo-turistico/>

Abril, V. H. (2008). *Técnicas e instrumentos de la investigación*. Recuperado de

[https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/41375407/Tecnicas\\_e\\_Instrumentos\\_Material\\_de\\_clases\\_1.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1533093821&Signature=75DPt04ztDuaVIXMfBFSYYGMUNs%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DTecnicas\\_e\\_Instrumentos\\_Material\\_de\\_clas.pdf](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/41375407/Tecnicas_e_Instrumentos_Material_de_clases_1.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1533093821&Signature=75DPt04ztDuaVIXMfBFSYYGMUNs%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DTecnicas_e_Instrumentos_Material_de_clas.pdf)

Alcedo, Y., & Chacón, C. (2011). *El enfoque lúdico como estrategia*

*metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de Educación Primaria*. SABER. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente, 23(1), 69-76.

<http://www.usmp.edu.pe/publicaciones/boletin/fia/info54/pedagogia.html>

<https://www.fundacionwae.org/innovacion/>

Álvarez, P. (s.). *Aprendizaje significativo: dotando de significado a nuestros progresos*. Recuperado de

<https://psicologiyamente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo>

Anguita, J. C., Labrador, J. R., Campos, J. D., Casas Anguita, J., Repullo

Labrador, J., & Donado Campos, J. (2003). *La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos* (I). *Atención primaria*, 31(8), 527-538. Recuperado de <http://www.unidaddocentemfyclaspalmas.org.es/resources/9+Aten+Primaria+2003.+La+Encuesta+I.+Cuestionario+y+Estadistica.pdf>

Angulo, E. (2011). *Política Fiscal y estrategias como factor de desarrollo de la mediana empresa comercial Sinaloense. Un estudio de Casos*. Tesis. Universidad Autónoma de Sinaloa. ISBN-13: 978-84-15547-76-1

Ausubel, D., Novak, J. Hanessian, H. (1989). *Psicología educativa*. México. Trillas.

Bozu, Z., & Canto, P. J. (2009). *El profesorado universitario en la sociedad del conocimiento: competencias profesionales docentes*. *Revista de formación e innovación educativa universitaria*, 2(2), 87-97.

Blanco, C. (2007). *Actividades lúdicas como estrategia para la enseñanza de matemática en el tercer ciclo del nivel primario. (Tesis de grado)*. Recuperado de <http://dpicuto.edu.bo/tesis/component/content/article/56-licenciatura-en-pedagogia/1560-actividades-ludicas-como-estrategia-para-la-ensenanza-de-matematica-en-el-tercer-ciclo-del-nivel-primario.html>

Briceño et al. (2010). *La holística y su articulación con la generación de teorías*. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/356/35616720008.pdf>

Briceño, G. (2018). *Municipalidad de La Cruz*. Obtenido de Municipalidad de La

Cruz: <http://www.munilacruz.go.cr/index.php/es/seccion-ciudadana/la-cruz/resena-historica>

Camargo, G.; Cortez, L. y Ramírez, D. (2017). *La Lúdica como estrategia*

*Pedagógica para mejorar los procesos de motivación de adolescentes del grado 9º en la Institución Educativa san Felipe Neri de la Ciudad de Cartagena. [Trabajo de graduación].* Recuperado de [https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1221/camargo\\_gisella2017.pdf?sequence=2](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1221/camargo_gisella2017.pdf?sequence=2)

Carrasco. (2009). *Metodología de investigación científica: Pautas metodológicas*

*para diseñar y elaborar el proyecto de investigación.* Lima: Editorial San Marcos. P. 226.

Cepada, R. (2017). *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje.*

Recuperado de <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>

Colima, U. d. (s.f.). *Aprender a enseñar.* Obtenido de

<http://ceupromed.ucol.mx/nucleum/APRENDER%20A%20ENSEÑAR/Index.htm>

Concepto de Turismo. (2017). *Equipo de Redacción de Concepto de Turismo.*

Obtenido de <https://concepto.de/turismo/>

Clavijo, A. (2003). *Pedagogía lúdica: ¿Educación recreativa o recreación educativa?* Recuperado de

<http://revistas.idep.edu.co/index.php/mau/article/view/1083/1067>

Chacón, P. (2008). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y*

- Aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Nueva aula abierta*, 16(5), 1-8.
- Deborah. (2015). *Significado de Turismo*. Obtenido de <https://significado.net/turismo/>
- Díaz, K. (2015). *El MEP promueve modelo de aprendizaje lúdico y dinámico*. *Noticias MEP*. Recuperado de: <http://www.mep.go.cr/noticias/mep-promueve-modelo-aprendizaje-ludico-dinamico>
- Durán, N. (2001). *Educación holista: Pedagogía del amor universal*. *Perfiles educativos*, 23(92), 117-120. Recuperado en 23 de mayo de 2019, de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-26982001000200008&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982001000200008&lng=es&tlng=es).
- EDUCAR, E. (2014). *15 razones por las que los docentes implementan juegos y dinámicas lúdicas en sus clases*. Obtenido de <https://eligeeducar.cl/15-razones-para-implementar-juegos-y-dinamicas-ludicas-en-tu-clase-2>
- Educar, J. y. (2008). *Juegos de presentación*. Obtenido de <https://odresnuevos.files.wordpress.com/2008/05/juegos-y-dinamicas-para-educar.pdf>
- Hare, J. (2010). *La educación holística: una interpretación para los profesores de los programas del IB*. Organización del Bachillerato Internacional. Recuperado de [http://blogs.ibo.org/positionpapers/files/2010/10/La-educaci%C3%B3n-hol%C3%ADstica\\_John-Hare.pdf](http://blogs.ibo.org/positionpapers/files/2010/10/La-educaci%C3%B3n-hol%C3%ADstica_John-Hare.pdf)
- Hevia, D. (s.f). *Arte y Pedagogía*. Recuperado de [http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte\\_y\\_pedagogia.pdf](http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf)
- Instituto Costarricense de Turismo. (2020). *Anuarios estadísticos*. Instituto Costarricense de Turismo. San José Costa Rica.

- Farías, D., Rojas, F. (2010): *Estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática en estudiantes que inician estudios superiores*. Recuperado de: <http://revistas.upel.edu.ve/index.php/paradigma/article/view/1965/844>
- Guerrero, J. (2019). *Instrumentos para evaluar a los alumnos, ejemplos de guía de observación, diario de clase, registro anecdótico y escala de actitudes*. [Blog]. Recuperado de <https://docentesaldia.com/2019/09/15/instrumentos-para-evaluar-a-los-alumnos-ejemplos-de-guia-de-observacion-diario-de-clase-registro-anecdótico-y-escala-de-actitudes/#:~:text=La%20gu%C3%ADa%20de%20observaci%C3%B3n%20es,que%20son%20relevantes%20al%20observar.>
- Gómez, T., Molano, O. y Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga. Trabajo de Grado*. Recuperado de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%20MEZ%20RODR%20DGUEZ.pdf>
- Gluyas, R., Esparza, R., Romero, M. y Rubio, J. (2015). *Modelo de educación holística: una propuesta para la formación del ser humano*. Volumen 15. Recuperado de <https://www.scielo.sa.cr/pdf/aie/v15n3/1409-4703-aie-15-03-00462.pdf>
- El mundo infinito. (2018). *Que es una guía de observación*. Obtenido de <https://elmundoinfinito.com/guia-observacion/>
- Grajales, T. (2000). *Tipos de investigación*. Recuperado de <http://tgrajales.net/investipos.pdf>

- Grellert, A. (2012). *¿Qué es el desarrollo holístico?* Blog. Recuperado de <http://reddesarrolloholisticodelaninez.blogspot.com/2012/01/que-es-desarrollo-holistico.html>
- Hernández, R., Fernández, C., Pilar, M. (2010). *Metodología de la investigación. México.* (5° edición). McGraw-Hill/Interamericana editores, S.A.
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación. México.* (6° ed., p172). México. McGraw-Hill.
- Hernández - Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. México: Mc Graw Hill Education.*
- Honduras, R. d. (2012). *Fichas de Actividades Lúdicas módulo 1 y 2. Obtenido de Fichas de Actividades Lúdicas módulo 1 y 2:* <https://www.icrc.org/es/doc/assets/files/2012/aeh-fichas-ludicas-mayo-2012.pdf>
- Leiva, D. (2015). *Un ejercicio con definiciones de Investigación Cualitativa.* [Blog]. Recuperado de <http://www.notasdecampo.cl/un-ejercicio-con-definiciones-de-investigacion-cualitativa/#.Wh21ZHSFDIU>
- Lifeder. (2018). *¿Qué es un guion de entrevista?* Obtenido de <https://www.lifeder.com/guion-de-entrevista/>
- Liscano, A. (s.f). *La pedagogía como ciencia de la educación.* Recuperado de <http://www.revistas.unam.mx/index.php/archipelago/article/viewFile/19931/18922>

Lucio, R. (1989). *Educación y pedagogía, enseñanza y didáctica: diferencias y relaciones*. Revista de la Universidad de la Salle, 17, 35-45.

Martínez, L. (2008). *Lúdica como estrategia didáctica*. México. Recuperado de:

<http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.htm>

Mejía, T. (2019). ¿Qué son la Población y la Muestra de una Investigación? [Blog].

Recuperado de <https://www.lifeder.com/poblacion-muestra/>

Méndez, I., Namihira, D., Moreno, L., & Sosa, C. (2001). *El protocolo de*

*investigación*. México DF: Trillas. Recuperado de

[https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/38062890/BUENO\\_2.](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/38062890/BUENO_2.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1533092154)

[pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1533092154](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/38062890/BUENO_2.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1533092154)

[&Signature=ds64EphWvjO3qcCkZk%2BUrsW1iBY%3D&response-content-](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/38062890/BUENO_2.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1533092154)

[disposition=inline%3B%20filename%3DFrancisco\\_Javier\\_Jimenez\\_Mendez](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/38062890/BUENO_2.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1533092154)

[.pdf](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/38062890/BUENO_2.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1533092154)

Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2018). *Información general*

*sobre la educación primaria: Contenido*. España. Recuperado de

<https://www.mecd.gob.es/educacion-mecd/areas->

[educacion/estudiantes/educacion-primaria/informacion-](https://www.mecd.gob.es/educacion-mecd/areas-)

[general/contenidos.html](https://www.mecd.gob.es/educacion-mecd/areas-)

Ministerio de Educación Pública. (2006). *Programa de Turismo Rural*. [PDF]:

Recuperado de

<https://mep.go.cr/sites/default/files/programadeestudio/programas/turismo->

[rural-10.pdf](https://mep.go.cr/sites/default/files/programadeestudio/programas/turismo-)

McInnis, M. (3 de Julio de 2015). *Buzzfeed*. Obtenido de

<https://www.buzzfeed.com/mallorymcinnis/juegos-al-aire-libre-locamente-divertidos-que-q>

Naranjo, L. (2013). *Diseño de una unidad didáctica para la enseñanza de la*

*evolución. (Tesis de grado). Recuperado de*

<http://www.bdigital.unal.edu.co/10972/1/71634009.2013.pdf>

Otzen, T y Manterola, C. (2017). *International Journal of Morphology. Vol.35.*

No.1. Recuperado de

[https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0717-95022017000100037](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-95022017000100037)

Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica. Trabajo final.*

Recuperado de <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>

Yturalde, E. (2018). *Lúdica*. Recuperado de <http://www.ludica.org/>

Peña González, J. (2000). *Las estrategias de lectura: su utilización en el aula.*

*Educere, 4(11).*

Periódico Guanacaste a la Altura (2017). *En Guanacaste el turismo potencia*

*desarrollo social y económico. Recuperado de*

<https://www.guanacastealaaltura.com/index.php/la-provincia/item/1174-en-guanacaste-el-turismo-potencia-desarrollo-social-y-economico>

Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica. [Trabajo final].*

Recuperado de <http://bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>

Posso et al., (2015). *La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar*. Recuperado de <http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/3331/2894>

Prieto, G. A., & Araque, C. (2006). *La observación: base metodológica de la investigación*. Inia divulga, 47. Recuperado de [http://sian.inia.gob.ve/inia\\_divulga/divulga\\_09/rid9\\_arrieta\\_47-55.pdf](http://sian.inia.gob.ve/inia_divulga/divulga_09/rid9_arrieta_47-55.pdf)

Real Academia Española. (2017). *Pedagogía, Lúdica*. Diccionario. Recuperado de <http://dle.rae.es/>

Reguant, M., y Martínez-Olmo, F. (2014). *Operacionalización de conceptos/variables*. Barcelona: Dipòsit Digital de la UB. Recuperado de <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/57883/1/Indicadores-Repositorio.pdf>

Revista colombiana de psicología. *VYGOTSKY BIOGRAFÍA\** [Revista colombiana de psicología] recuperado de <file:///C:/Users/Cristofer%20Rodriguez/Downloads/Dialnet-VygotskyBiografia-4895317.pdf>

Reyes, M. (2013). *La mediación pedagógica. Lineamientos para una aplicación efectiva en el ámbito virtual*. Recuperado de [https://momostenangointercultural.weebly.com/uploads/2/3/4/0/23408540/articulo\\_mediacion\\_pedagogica.pdf](https://momostenangointercultural.weebly.com/uploads/2/3/4/0/23408540/articulo_mediacion_pedagogica.pdf)

Rodríguez, M. (2010). *La teoría del aprendizaje significativo en la perspectiva*

de la psicología cognitiva. Editorial Octaedro. Recuperado de <https://elibros.octaedro.com/appl/botiga/client/img/10112.pdf>

Rodríguez. (2011). *La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual*. [Revista electrónica investigación innovación educativa]. Recuperado de <file:///C:/Users/Cristofer%20Rodriguez/Downloads/Dialnet-LaTeoriaDelAprendizajeSignificativo-3634413.pdf>

Rojas, D. (2009). *Evolución e importancia del turismo en Costa Rica*. Informe Estado de la Nación. Recuperado de: [https://estadonacion.or.cr/files/biblioteca\\_virtual/015/Rojas\\_2009.pdf](https://estadonacion.or.cr/files/biblioteca_virtual/015/Rojas_2009.pdf)

Romero, L., Escorihuela, Z. y Ramos, A. (2009). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial*. Revista Digital - Buenos Aires - Año 14 - N° 131. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>

San Feliciano, A. (2018). *Aprendizaje significativo: definición y características*. Recuperado de <https://lamenteesmaravillosa.com/aprendizaje-significativo-definicion-caracteristicas/>

Suárez, Z. (2014). *La Pedagogía y la Educación. Dos conceptos distintos*. Colypro. Recuperado de <http://www.colypro.com/revista/articulo/la-pedagogia-y-la-educacion.-dos-conceptos-distintos>

Tobón, S. (2001). *Formación Basada en Competencias: Pensamiento Complejo, diseño curricular y didáctica*. ECOE Ediciones.

Torres, T. V. (2003). *El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas*

*consideraciones desde el enfoque histórico cultural. Universidades, (26), 37-43.*

Torres, A. (s.f). *Tipos de Pedagogía: educando desde diferentes especialidades.*

Recuperado de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/tipos-de-pedagogia>

Torres, M., Paz, K., & Salazar, F. (2006). *Métodos de recolección de datos para*

*una investigación. Rev. Electrónica Ingeniería Boletín, 3, 12-20. Recuperado de*

[https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/33095415/METODOS\\_DE\\_RECOLECCION\\_DE\\_DATOS\\_PARA\\_UNA\\_INVESTIGACION.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1533013001&Signature=Zl5Hr3Dpiq2kGk23M8TwqqXexJA%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3D6\\_02\\_14\\_METODOSDERECOLECCIONDEDATOSPARAU.pdf](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/33095415/METODOS_DE_RECOLECCION_DE_DATOS_PARA_UNA_INVESTIGACION.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1533013001&Signature=Zl5Hr3Dpiq2kGk23M8TwqqXexJA%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3D6_02_14_METODOSDERECOLECCIONDEDATOSPARAU.pdf)

Thompson, I. (2010). *Definición de encuesta. Rescatado el, 15(01), 2014.*

Recuperado de <https://www.promonegocios.net/mercadotecnia/encuestas-definicion-1p.html>

Universidad Interamericana para el desarrollo (s.f). *Paradigmas de mediación*

*Pedagógica. [PDF]. Recuperado de*  
[http://moodle2.unid.edu.mx/dts\\_cursos\\_md/lic/EEL/PMP/S05/PMP05\\_Lectura.pdf](http://moodle2.unid.edu.mx/dts_cursos_md/lic/EEL/PMP/S05/PMP05_Lectura.pdf)

Universidad de Colina. (2020). *Selección y estructuración de contenidos. México.*

Recuperado de  
[http://ceupromed.ucol.mx/nucleum/APRENDER%20A%20ENSE%C3%91AR/AaE\\_3\\_contenidos-escolares.htm](http://ceupromed.ucol.mx/nucleum/APRENDER%20A%20ENSE%C3%91AR/AaE_3_contenidos-escolares.htm)

Universidad de Colima. (s.f). *Selección y estructuración de contenidos ¿Qué son los contenidos escolares?* Av. Universidad #333. CP 28040. Colima, Colima, México. Recuperado de  
[http://ceupromed.ucol.mx/nucleum/APRENDER%20A%20ENSE%C3%91AR/AaE\\_3\\_contenidos-escolares.htm](http://ceupromed.ucol.mx/nucleum/APRENDER%20A%20ENSE%C3%91AR/AaE_3_contenidos-escolares.htm)

Venemedia. (2015). *Definición de cuestionario*. Obtenido de  
<https://conceptodefinicion.de/cuestionario/>

Villacres, R. (2020). *Enfoque Mixto de investigación*. Diccionario de Investigación. Recuperado de <https://www.investig-arte.com/blog/diccionario-de-investigacion/enfoque-mixto-de-investigacion>

Vildósola, X. (2009). *Las actitudes de profesores y estudiantes y la influencia de factores de aula en la transmisión de la naturaleza de la ciencia en la enseñanza secundaria*. Tesis doctoral. Universidad de Barcelona. Recuperado de  
[https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/1325/XVT\\_TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/1325/XVT_TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Zabalza, M. A. (2001). *Competencias personales y profesionales en el Prácticum*. *Resúmenes del VI Simposium Internacional sobre el Prácticum. Desarrollo de competencias personales y profesiones en el prácticum*. Lugo: Unicopia.

## 3.2. Anexos

### Instrumentos de recolección de información

#### Anexo 1. Guion de entrevista

**Guía de Entrevista**  
**ASIGNATURA TURISMO**  
Docente

#### Presentación

---

**Objetivo:** La presente entrevista está dirigida al docente de Turismo en educación secundaria de los niveles décimo y undécimo del Liceo Académico Cuajiniquil, y tiene como propósito identificar los contenidos curriculares y necesidades educativas de los aprendientes; para comprobar el proceso de aprendizaje-enseñanza de la asignatura de Turismo.

**Instrucciones Generales:** La entrevista tiene 2 secciones de temas. En la primera parte recoge datos sobre el proceso de aprendizaje-enseñanza y contenidos curriculares y la segunda hay una serie de preguntas con respecto a las necesidades educativas de los aprendientes.

---

#### I Parte.

- ¿Cómo es su proceso de enseñanza-aprendizaje?
- ¿Qué elementos considera importantes para la aplicación de estrategias significativas?
- ¿Cuáles son los contenidos curriculares de la asignatura de Turismo en los niveles de décimo y Undécimo?
- ¿Qué limitantes ha encontrado a la hora de dar los contenidos curriculares?

#### II Parte.

- ¿Conoce usted las cantidades de aprendientes con necesidades educativas comunes, en los niveles de décimo y undécimo?
- ¿Cuántos aprendientes tiene en los niveles de decimo y undécimo con necesidades educativas individuales (estilos de aprendizaje o ritmo)?
- ¿Hay aprendientes con necesidades especiales (NEE) en la asignatura de turismo?
- ¿Ha recibido formación en atención a la diversidad?
- ¿En la institución educativa existe aulas de compensación educativa?
- ¿Ofrecen en el centro educativo programas de apoyo al estudio?

#### *Pregunta extra:*

- ¿Como facilitador, prepara métodos y estrategias educativas que se adaptan a cada estudiante o a las necesidades educativas?

*Anexo 2. Guía de observación pasiva*

**Guía de Observación Pasiva  
ASIGNATURA TURISMO**

---

**Objetivo:** Valorar el comportamiento de los aprendientes en la asignatura turismo, de acuerdo al proceso de mediación del facilitador.

---

Nivel: \_\_\_\_\_ Fecha de observación: \_\_\_\_\_  
 Observación realizada por: \_\_\_\_\_  
 Nombre del Docente observado: \_\_\_\_\_

Aspectos a Observar:

**Metodología y comportamiento de la clase**

Introducción a la lección	Descripción:
Interés de los aprendientes durante la lección.	Descripción:
Técnica metodológica.	Descripción:
Adecuaciones curriculares pertinentes (si se requieren).	Descripción:
Participación de la población estudiantil.	Descripción:
Espacio educativo.	Descripción:

Retroalimentación de contenidos	Descripción:
Actividades didácticas para el cierre de la lección.	Descripción:
Materiales o recursos didácticos	Descripción

**Otros registros observados:**

---

---

---

---

---

---

*Anexo 3. Cuestionario Aprendientes*

**Cuestionario**  
**Estrategias de mediación**  
**Asignatura Turismo**  
*Aprendientes*

CENTRO DE FORMACIÓN PEDAGÓGICA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA  
 SEDE GUANACASTE

El presente cuestionario está dirigido a aprendientes de la educación secundaria en los niveles décimo y undécimo del Liceo Académico Cuajiniquil, y tiene como propósito identificar las estrategias de mediación pedagógica implementadas por el personal docente para el desarrollo de los contenidos curriculares en la asignatura de Turismos. La información recuperada es confidencial y la privacidad de esta es de manera agradable, conservando los datos de forma global y no individualmente de los encuestados. Y solo se utiliza con fines educativos.

Conteste este cuestionario con la mayor sinceridad posible. No hay respuestas correctas ni incorrectas. Lea las instrucciones cuidadosamente, ya que existen preguntas en las que solo se puede responder a una opción; otras son de varias opciones y también se incluye preguntas abiertas.

**Instrucciones Generales:**

A continuación, aparece un conjunto de ítems sobre datos personales y aspectos relativos a las actividades en clases. Lea cada una y marque con una equis (X) la opción que refleja lo que usted realiza cotidianamente en clases con su profesor y compañeros. Conteste con honestidad y objetividad.

**DATOS PERSONALES**

---

- 1) **¿Cuál es su edad en años cumplidos?:** \_\_\_\_\_
- 2) **Sexo:** (    ) Masculino    (    ) Femenino
- 3) **Nivel:** \_\_\_\_\_

**CONCEPCIÓN DE LA ENSEÑANZA Y PAPEL DEL PROFESOR**

---

- 4) **Al inicio del periodo escolar, ¿Cuáles actividades utiliza el docente para analizar sus conocimientos previos de la materia? (Puede marcar varias opciones)**
  1. (    ) Ejercicios escritos individuales

2. ( ) Ejercicios escritos grupales
3. ( ) Preguntas orales
4. ( ) No se realiza

5) **¿El docente utiliza diferentes actividades o ejercicios de acuerdo con cada contenido de la materia vista?**

1. ( ) Sí
2. ( ) No

6) **¿Qué aspectos considera usted que el docente necesita reforzar para su labor docente?**

---



---



---

## **MEDIACIÓN DOCENTE**

---

7) **¿Cuál de las siguientes estrategias es la más utilizada por el docente en clase? Respuesta múltiple.**

1. ( ) Objetivos, agendas de trabajo, otros.
2. ( ) Mapas conceptuales, analogías, otros.
3. ( ) Resúmenes, cuadros comparativos, otros.

8) **¿El docente realiza actividades creativas?**

( ) Sí ( ) No

Si su respuesta es **SÍ**, en qué momento:

- ( ) Solo al principio de la clase
- ( ) Solo al final de la clase
- ( ) Durante toda la clase utiliza.

9) **¿Menciones cuáles actividades (técnicas) utiliza el profesor en el salón de clases cuando imparte la materia? (Escriba todas las que usted observa).**

---



---



---



---



---

10) ¿Con qué frecuencia utiliza las siguientes actividades el docente en clases? (Marque con una equis (X) la casilla correspondiente a la frecuencia de la actividad)

Criterios Técnicas	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
	Actividades grupales	●	●	●
Juegos populares				
Juegos de mesa				
Actividades en línea (Online)				
Actividades vivenciales				
Actividades de investigación				
Murales				
Dramatizaciones				
Composiciones				

## RECURSOS Y MEDIOS

11) ¿De acuerdo con cada medio (audiovisual, auditivo, impreso, tecnológico y multisensorial) seleccione solo los recursos que el profesor más utiliza en el salón de clases?

<p><b>Audiovisuales</b></p> <p>( ) Ilustraciones</p> <p>( ) Video Beam</p> <p>( ) Retroproyectores</p> <p>( ) Videos</p> <p>( ) Televisión</p>	<p><b>Auditivos</b></p> <p>( ) La Radio</p> <p>( ) Reproductores</p> <p>( ) Parlantes</p>	<p><b>Multi sensoriales</b></p> <p>( ) Personas</p> <p>( ) Animales</p> <p>( ) Modelos</p>
<p><b>Impresos</b></p> <p>( ) Libros</p> <p>( ) Revistas</p> <p>( ) Periódicos</p> <p>( ) Trípticos</p> <p>( ) Dípticos</p>	<p><b>Tecnológico</b></p> <p>_____</p> <p>—</p> <p>_____</p> <p>—</p> <p>_____</p>	

12) ¿Qué aportes o materiales brinda el centro educativo para apoyar las clases?

---



---



---

13) ¿Qué espacios físicos ofrece la institución para promover actividades educativas?

---



---



---

¡Muchas gracias por tu colaboración!



*Anexo 4, Cuestionario Docente.*

**Cuestionario**  
**Estrategias de mediación**  
**Asignatura Turismo**  
*Docentes*

CENTRO DE FORMACIÓN PEDAGÓGICA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA  
 SEDE GUANACASTE

El presente cuestionario está dirigido al docente de la educación secundaria de los niveles décimo y undécimo del Liceo Académico Cuajiniquil, y tiene como propósito identificar las estrategias de mediación pedagógica implementadas por el personal docente para el desarrollo de los contenidos curriculares de la asignatura de Turismo. La información recuperada es confidencial y se analiza de manera agregada, con el fin de resguardar la privacidad de los encuestados. Solo se utiliza con fines educativos.

Conteste este cuestionario con la mayor sinceridad posible. No hay respuestas correctas ni incorrectas. Lea las instrucciones cuidadosamente, ya que existen preguntas en las que solo se puede responder a una opción; otras son de varias opciones y también se incluyen preguntas abiertas.

**Instrucciones Generales:**

A continuación, aparece un conjunto de ítems sobre datos personales y aspectos relativos a la práctica docente. Lea cada una y responda de manera que refleje lo que usted realiza cotidianamente al trabajar con su grupo de aprendientes. Conteste con honestidad y objetividad.

## DATOS PERSONALES

---

- 1) ¿Cuál es su edad en años cumplidos? \_\_\_\_\_
- 2) Sexo: (    ) Masculino    (    ) Femenino
- 3) ¿Cuál es su puesto en la institución? \_\_\_\_\_
- 4) ¿Cuántos años lleva laborando en esta institución? \_\_\_\_\_

## CONCEPCIÓN DE LA ENSEÑANZA Y PAPEL DEL PROFESOR

---

- 5) Al inicio del periodo escolar, ¿Cómo identifica los aprendizajes previos de sus aprendientes?

---



---



---

- 6) ¿Cómo planifica sus lecciones para lograr el aprendizaje en los educandos?

---



---



---



---



---

## MEDIACIÓN DOCENTE

---

- 7) ¿Cuál estrategia pedagógica utiliza para desarrollar los contenidos curriculares de cada nivel académico? (Menciones todas las que aplica)

---



---



---

- 8) ¿Conoce las siguientes estrategias pedagógicas? (Marque su respuesta con una equis x)

Sí (    ) No (    ) Pre-Instruccionales (Objetivos, agendas de trabajo, otros.)  
 Sí (    ) No (    ) Co-instruccionales (Mapas conceptuales, analogías, otros.)  
 Sí (    ) No (    ) Post-instruccionales (Resúmenes, comparativos, otros.)

9) ¿Cuáles son las técnicas didácticas que utiliza en el salón de clases?

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

10) ¿Con qué frecuencia utiliza las siguientes actividades para desarrollar las clases? (Marque con una equis (X) la casilla correspondiente a la frecuencia de la actividad)

<b>Criterios</b> <b>Técnicas</b>	<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>Siempre</b>
Actividades grupales	●	●	●	●
Juegos populares				
Juegos de mesa				
Actividades en línea (Online)				
Actividades vivenciales				
Actividades de investigación				
Murales				
Dramatizaciones				
Composiciones				

Otros: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## Recursos y medios

---

11) ¿De acuerdo con cada medio (audiovisual, auditivo, impreso, tecnológico y multisensorial) Mencione los recursos que usted más utiliza en el salón de clases?

Audiovisuales
_____
_____
_____
_____

Auditivos
_____
_____
_____
_____

Multisensoriales
_____
_____
_____
_____

Impresos
_____
_____
_____
_____

Tecnológico
_____
_____
_____
_____

12) ¿Qué aportes brinda el centro educativo para apoyar las estrategias pedagógicas de los docentes durante de la clase?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

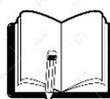
13) ¿Qué espacios físicos ofrece la institución para promover actividades educativas?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¡Muchas gracias por tu colaboración



## Evidencias trabajo de campo.

*Fotografía 1. Aplicando las encuestas para conocer las estrategias.*



*Fuente: Foto publicada por los aprendientes de universidad técnica Nacional.*

*Fotografía 2. Observación de clase de facilitador Carlos Corea.*



*Fuente: Foto publicada por los aprendientes de universidad técnica Nacional.*

*Fotografía 3. Aclarando dudas de la estrategia aplicada.*



*Fuente: Foto publicada por los aprendientes de universidad técnica Nacional.*

*Fotografía 4. Formulando las encuestas para conocer las necesidades propuestas*



*Fuente: Foto publicada por los aprendientes de universidad técnica Nacional.*

*Fotografía 5. Observación de clase para formular estrategias y conocer las necesidades propuestas*



*Fuente: Foto publicada por los aprendientes de universidad técnica Nacional.*

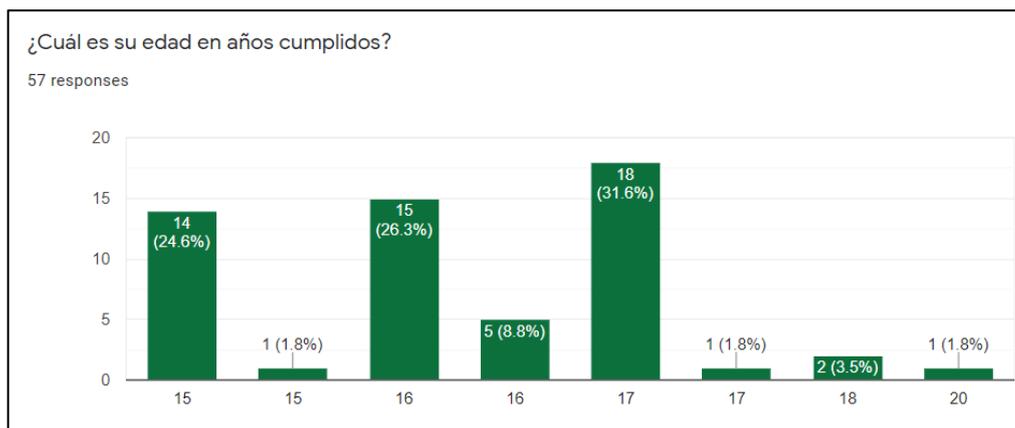
*Fotografía 6. Formulando las encuestas para conocer las necesidades propuestas*



*Fuente: Foto publicada por los aprendientes de universidad técnica Nacional.*

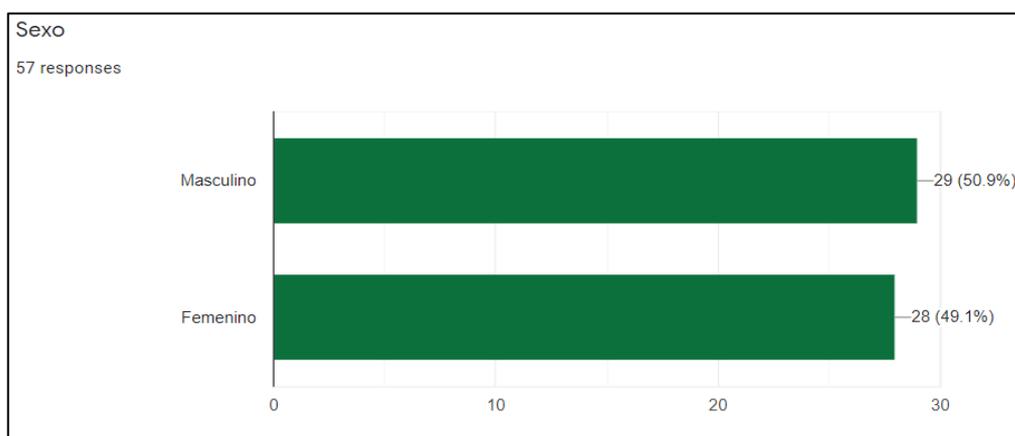
## Otros resultados de encuesta aplicadas

### Anexo 5, Encuestas a Aprendientes en sus edades



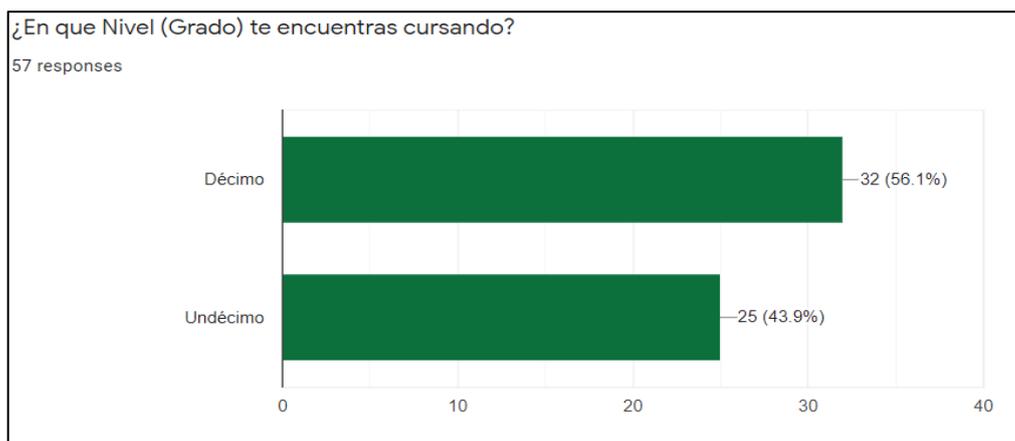
Fuente: Elaboración propia.

### Anexo 6. Promedio sexo de los estudiantes



Fuente: Elaboración propia.

### Anexo 7. Grado en que se encuentran cursando 57 aprendientes en los niveles.



Fuente: Elaboración propia.

# PROTOCOLO DE APERTURA EN DEFENSA DEL TRABAJO FINAL DE GRADUACION

## ACTA DE DEFENSA DE PROYECTO

En la provincia de Alajuela, al ser las dieciocho horas del 23 de setiembre del 2020, en el Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa, de la Universidad Técnica Nacional; se reúne y constituye el Tribunal Evaluador encargado de juzgar el Proyecto de Graduación en el nivel de Licenciatura de los Postulantes:

Nombre completo	Número de cédula
Cristofer Rodríguez Garay	113630922
Melissa Peña Martínez	503600972
Gretel Vega Alemán	503940594

El título de Proyecto de Graduación corresponde a:

“Estrategias de mediación pedagógica lúdica innovadora, para un aprendizaje significativo, en los aprendientes de Turismo, Liceo académico de Cuajiniquil, Circuito Escolar 01, Dirección Regional de Educación de Liberia, durante el año 2020”.

Dirigida por la Tutora del Proyecto

Licda. Mérida Carballo Meza

Dentro del Programa de Licenciatura en Mediación Pedagógica, adscrito al: Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa, de la Universidad Técnica Nacional.

*Lo anterior respaldado según los artículos 22 y 23 del Estatuto Orgánico de la Universidad Técnica Nacional y en cumplimiento de las directrices VI-02-2014, y habiendo cumplido a su vez con las directrices DA-VD-08-2015, VI-003-2014 y VI-004-*

## Palabras de apertura formal a cargo del Presidente del Tribunal

“El Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa de la Universidad Técnica Nacional, declara abierta esta sesión pública con motivo de la defensa oral del Trabajo Final de Graduación, para optar por el grado académico de Licenciatura en Mediación Pedagógica. En esta ocasión, el Tribunal Evaluador está debidamente conformado por las siguientes personas: (*leer en orden ascendente*).

<b>Presidente del Tribunal</b>	Dr. Efrén Rodríguez González
<b>Tutora de TFG</b>	Dra. Mérida Carballo Meza
<b>Lector 1 de TFG</b>	Ing. Jesús Camacho Hernández
<b>Lectora 2 de TFG</b>	MSc. Jenniffer Mena Ortíz

De esta forma, procedo a indicarle lo siguiente:

- a) Los estudiantes contarán con un máximo de 30 minutos para la presentación oral de su trabajo final de graduación.
- b) Posteriormente, se contará con un máximo de 30 minutos para la etapa de preguntas y comentarios por parte de todos los miembros del tribunal.
- c) Finalmente, concluida estas etapas, el Tribunal Evaluador procederá a deliberar de manera privada para la valoración y calificación de la defensa realizada.
- d) Las decisiones que tome el tribunal evaluador se alcanzará por mayoría simple.

Dadas estas indicaciones, procedo a preguntar si los postulantes desean realizar alguna pregunta sobre las mismas.

Realizada la apertura formal de este acto público, pueden proceder, a partir de este momento, a realizar su defensa oral”

## PROTOCOLO DE CIERRE EN DEFENSA DEL TRABAJO FINAL DE GRADUACION

Concluye la deliberación del Tribunal Evaluador y previa votación en sesión secreta, a las 19:08 horas del 23 setiembre 2020. Se acuerda otorgar al Proyecto de Graduación para optar por la Licenciatura en Mediación Pedagógica, la calificación de 9,6 con Mención de Honor.

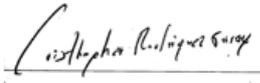
Lo anterior considerando lo dispuesto en el Reglamento de Trabajos Finales de Graduación en su artículo 32, sobre los porcentajes asignados para la valoración y calificación de la defensa:

- a) El documento final (60%)
- b) La defensa del Trabajo Final de Graduación (40%)

La obtención de una calificación igual o superior a **80** significa la aprobación del mismo, por tanto, este Tribunal declara APROBADO el presente Trabajo Final de Graduación.

MIEMBROS	FIRMAS
<b>Presidente del tribunal</b>	 EFREN RODRIGUEZ GONZALEZ (FIRMA) Fecha: 2020.09.24 09:03:44 -0600 Razón: Director de carrera Ubicación: CFPTE/Universidad Técnica Nacional Contacto: elrodriguez@utn.ac.cr
<b>Tutora de TFG</b>	Dra. Mélida Carballo Meza
<b>Lector 1 de TFG</b>	Ing. Jesús Camacho Hernández
<b>Lectora 2 de TFG</b>	MSc. Jenniffer Mena Ortíz

## Firmas de los sustentantes

Nombre completo	Número de cédula	Firma
Cristofer Rodríguez Garay	113630922	
Melissa Peña Martínez	503600972	
Gretel Vega Alemán	503940594	

Anexo 9. Carta de autorización para uso y manejo de los trabajos finales

**CARTA DE AUTORIZACIÓN PARA USO Y MANEJO DE LOS TRABAJOS  
FINALES DE GRADUACIÓN  
UNIVERSIDAD TÉCNICA NACIONAL  
(Trabajo colectivo)**

Alajuela, 23 de setiembre del 2020

Señores  
Vicerrectoría de Investigación  
Sistema Integrado de Bibliotecas y Recursos

Digitales Estimados señores:

<b>Nombre de sustentantes</b>	<b>Cédula</b>
Cristofer Rodríguez Garay	113630922
Melissa Peña Martínez	503600972
Gretel Vega Alemán	503940594

Nosotros en calidad de autores del trabajo de graduación titulado:

Estrategias de mediación pedagógica lúdica innovadora, para un aprendizaje significativo, en los aprendientes de Turismo, Liceo académico de Cuajiniquil, Circuito Escolar 01, Dirección Regional de Educación de Liberia, durante el año 2020.

El cual se presenta bajo la modalidad de:

Seminario de Graduación

Proyecto de Graduación

Tesis de Graduación

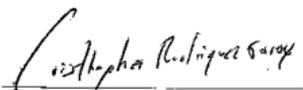
Presentado en la fecha 23 de setiembre del 2020, autorizamos a la Universidad Técnica Nacional, para que nuestro trabajo pueda ser manejado bajo los siguientes parámetros.

<b>Ver CAPÍTULO V, DISPOSICIONES, FINALES. Artículo 42. RTFG.</b>	
Conservación y diseminación en las bibliotecas de la Universidad	x
Almacenado en el Repositorio institucional.	x

Divulgado en el Repositorio institucional.	x
Resumen (Describe en forma breve el contenido del documento)	x
Consulta electrónica con texto protegido	x
Descarga electrónica del documento en texto completo protegido	x
Inclusión en bases de datos y sitios web que se encuentren en convenio con la Universidad Técnica Nacional contando con las mismas condiciones y limitaciones aquí establecidas.	x

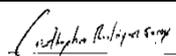
Por otra parte, declaramos que el trabajo que aquí presentamos es de plena autoría, es un esfuerzo realizado de forma conjunta, académica e intelectual con plenos elementos de originalidad y creatividad. Garantizamos que no contiene citas, ni transcripciones de forma indebida que puedan devenir en plagio, pues se ha utilizado la normativa vigente de la American Psychological Association (APA). Las citas y transcripciones utilizadas se realizan en el marco de respeto a las obras de terceros. La responsabilidad directa en el diseño y presentación son de competencia exclusiva, por tanto, eximo de toda responsabilidad a la Universidad Técnica Nacional.

Conocedores de que las autorizaciones no reprimen mis derechos patrimoniales como autor del trabajo, insto a la Universidad Técnica Nacional a que respete y haga respetar mis derechos de propiedad

Nombre del estudiante	Cédula	Firma
Cristofer Rodríguez Garay	113630922	
Melissa Peña Martínez	503600972	
Gretel Vega Alemán	503940594	

Día: 23 de setiembre del 2020

**BOLETA DE PRESENTACIÓN FORMAL DE TRABAJOS FINALES DE  
GRADUACIÓN UNIVERSIDAD TÉCNICA NACIONAL**

<b>SOBRE EL AUTOR (ES) DEL TRABAJO FINAL DE GRADUACIÓN</b>				
<b>Primer apellido</b>	<b>Segundo apellido</b>	<b>Nombre</b>	<b>Número de cédula</b>	<b>Firma del estudiante</b>
Rodríguez	Garay	Cristofer	113630922	
Peña	Martínez	Melissa	503600972	
Vega	Alemán	Gretel	503940594	
<b>Carrera a la que pertenece: MEDIACIÓN PEDAGOGICA</b>		<b>Título obtenido: LICENCIATURA</b>		
<b>Fecha de presentación:</b> 23 de setiembre del 2020				
<b>USO EXCLUSIVO PARA EL DIRECTOR DE CARRERA Y LOS ENCARGADOS DE BIBLIOTECAS</b>				
<b>Verificación de documentación</b>	<b>Marque con (x)</b>			
	<input type="checkbox"/>	Documento físico del trabajo final		
	<input type="checkbox"/>	Carta de autorización para uso y manejo de los trabajos finales de graduación		
	<input type="checkbox"/>	Acuso de recibido de la versión digital por parte de la Vicerrectoría de Investigación		
	<input type="checkbox"/>	Copia digital para la carrera		
<input type="checkbox"/>	Entrega de resumen con palabras claves para biblioteca			

<b>Nombre del Director (a) de carrera:</b>	<b>Firma del Director de carrera</b>	<b>Fecha de aprobación</b>
<b>Número de presentación asignado en biblioteca</b>		
<b>Nombre y firma del funcionario de la biblioteca que recibe:</b>		
<b>Sello de biblioteca</b>		

Nota: Esta boleta debe presentarse en original a la biblioteca con copia a Director de Carrera.

*Anexo 11. Carta de aprobación Tutora*

Liberia, 14 de agosto del 2020

Sres/as

Universidad Técnica Nacional

Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa

*Anexo 12. Cartas de aprobación Lectores*

**CARTA DE APROBACIÓN DE TESIS – LECTOR**

Guanacaste 14 de agosto, 2020

La suscrita Jenniffer Mena Ortiz, mayor, soltera, cédula de identidad número

## **CARTA DE APROBACIÓN DE TESIS – LECTOR**

Guanacaste 14 de agosto, 2020

El suscrito Jesús Camacho Hernández, mayor, soltero, cédula de identidad número 503570878, vecino de La Cruz Guanacaste, en calidad de lector revisé el trabajo

*Anexo 13. Carta de aprobación del filólogo*

18 de agosto del 2020

UNIVERSIDAD TÉCNICA NACIONAL  
Centro de Formación Pedagógica  
y Tecnología Educativa  
Recinto Liberia

Con base en esta carta, yo, Beatriz Ramírez Montero, portadora de la cédula



*Anexo 14. Folleto de estrategias pedagógicas lúdicas*

**Turismo**

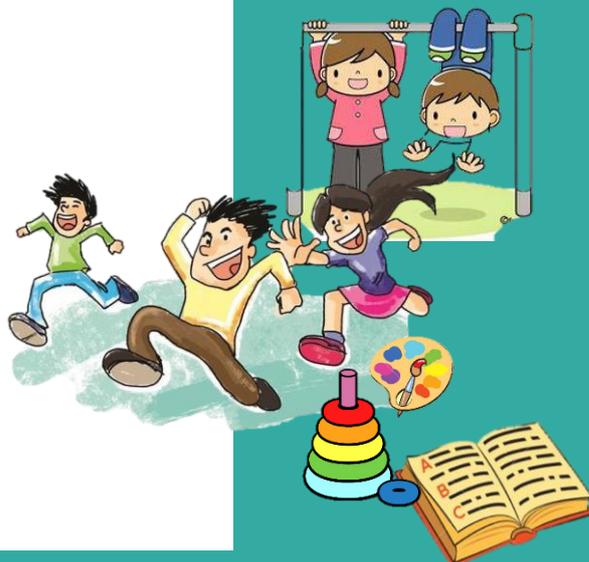


# **Folleto de Estrategias Pedagógicas Lúdicas Innovadoras**

**2020**

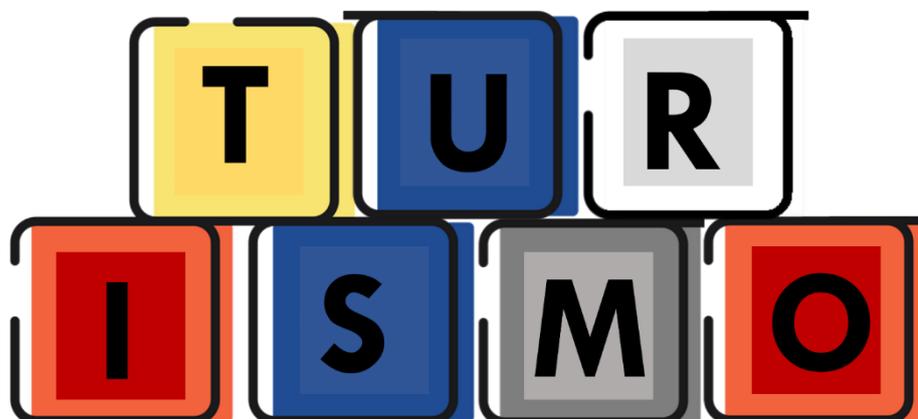


**Melissa Peña Martínez  
Cristofer Rodríguez Garay  
Gretel Vega Alemán**



# Indice

Introducción .....	3
Estructura de las estrategias .....	4
Estrategias de Actitud Abierta .....	5
Estrategias de Desarrollo significativo .....	16
Estrategias de Apoyo .....	28
Bibliografía .....	40



# Introducción

## Presentación

La educación es un pilar fundamental en la sociedad por ende es necesario que la misma se implemente de manera productiva, para ello el proceso de aprendizaje-enseñanza debe estar evaluada por estrategias educativas que permitan, mejorarla y a la vez faciliten la labor docente, desde una relación dialéctica entre la teoría y la práctica educativa.

El presente folleto muestra una propuesta metodológica de estrategias pedagógicas para el fomento y desarrollo de aprendizaje significativo en los aprendientes de educación media, a través de técnicas lúdicas que permitan desarrollar actitudes de concentración, asimilación, comprensión, y aprendizaje de contenidos, por medio de la reconstrucción de viejos y nuevos conocimientos. Acordes con los objetivos del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Turismo. Se muestra aquellas estrategias y técnicas que para nuestro juicio son factibles de utilizar en el proceso educativo.

***“La enseñanza que deja huella no es la que se hace de cabeza a cabeza, sino de corazón a corazón”. Howard G. Hendricks.***

La utilización de técnicas y métodos lúdicos ejerce situaciones voluntarias y optativas entre los participantes, mediante, un ambiente de curiosidad, satisfacción, creatividad y libertad, por medio de una serie de horizontes por lo cual, las estrategias lúdicas pretenden facilitar el desarrollo de clases desde los principios pedagógicos en conjunto con técnicas innovadoras que se complementan.

*Documento dirigido para facilitadores de la asignatura de Turismo en colegios académicos, especialmente para los planes de Guía Naturalista y Empresario Turístico del Ministerio de Educación Pública.*

# Estructura de las Estrategias

El folleto se estructura en tres tipos de estrategias, las cuales se fundamentan en la combinación de la pedagogía con lo lúdico, con el fin de promover la participación y el aprendizaje significativo de los aprendientes desde espacios creativos y de diversión.

## **+ Estrategias de Actitud Abierta (Preinstruccionales)**

Pretende la reactivación de conocimientos previos, así como el propicio de alerta y captación de nuevos conocimientos. Además intentan dinamizar las clases de tal manera que los estudiantes se sientan motivados para la adquisición de los nuevos conocimientos.

Está conformada por una serie de técnicas lúdicas que permiten la comunicación, motivación, imaginación, creatividad y expresión oral de los aprendientes. Por medio de elaboración, organización y recuperación de la información (de los temas y contenidos curriculares).

## **+ Estrategias de Desarrollo Significativo (Coinstruccionales)**

Desarrollo y construcción de los conocimientos de acuerdo a los contenidos curriculares. Está conformada por técnicas lúdicas que permiten la identificación, análisis, y relación de conceptos de manera profunda y evaluativa.

## **+ Estrategias de Apoyo (Posinstruccionales)**

Retroalimentación y repetición de los conocimientos adquiridos desde una visión constructiva, crítica e integradora. La cual pretende ayudar al aprendiente a mantener y establecer la información de manera significativa. Está conformada por técnicas lúdicas de valoración, sistematización y evaluación de los contenidos.

*Nota: Estas estrategias y técnicas pueden ser utilizadas para cualquier contenido curricular y asignatura*



Estrategias  
De Actitud Abierta  
(Preinstruccionales)



# Creatividad al aire libre



**Tiempo**  
10-15 minutos

---

## Objetivos de la Técnica

Incentiva la motivación, comunicación imaginación, creatividad y expresión oral entre aprendientes.

## Contenidos

Atractivos naturales, naturaleza, biología, entre otros.

## Lugar

Espacio abierto, fuera del aula

## Formación

Individual

## Materiales

No requiere

## Procedimiento

El facilitador trasladará a los estudiantes a un espacio abierto, donde puedan observar todo lo que hay alrededor, árboles, edificios, personas, etc, cada uno de los aprendientes dirá el nombre de algún objeto o animal y también algo que puedan observar fuera y su nombre debe empezar con la última letra de su nombre propio por ejemplo: mi nombre es Melissa, el animal sería ardilla (el nombre del animal debe empezar con la última letra del nombre) y lo que puedo observar afuera son personas (no es importante con que letra empiece), el facilitador preguntará al alumno cual sería tu aporte para enfrentar de la mejor manera los efectos negativos hacia el ambiente con tu ardilla y personas, el aprendiente deberá tener la capacidad para expresar su pensamiento.



# Se murió Mandanga el turista



**Tiempo**  
5-10 minutos

---

## Objetivos de la Técnica

Incentiva la motivación, comunicación, imaginación, creatividad y expresión oral entre aprendientes.

## Contenidos

Entretenimiento, Perfiles de Turistas, entre otros.

## Lugar

Aula, aire libre

## Formación

Actividad grupal

## Materiales

Ninguno

## Procedimiento

El juego consiste en lo siguiente: el facilitador llega con uno de los aprendientes al resto del grupo diciéndole: hay Compadre/comadre, ¿qué crees?, se murió Mandanga el turista (llorando, es muy importante el realismo). Y el otro responde: ¿Y de que se murió, compadre/comadre? (también llorando con mucho sentimiento). Se murió de... (cualquier cosa relacionadas a actividades turísticas), anda y dile a... (el nombre del estudiante de la derecha). Este hace lo mismo, pero cambiando el diálogo de como murió y luego va el otro y le dice al siguiente, pasando todos. Luego repite, pero ahora como borrachitos, con el mismo diálogo y la misma secuencia, todo depende de la imaginación.



# El Guiño Oculto

Tiempo  
10-15 minutos



## Objetivos de la Técnica

Incentiva la motivación, comunicación entre aprendientes, imaginación, comprensión y expresión oral.

## Contenidos

Atractivos y paquetes turísticos, descripción de empresas, temporadas, unidades de planeamientos, entre otros.

## Lugar

Aula ó Biblioteca

## Formación

Actividad grupal

## Materiales

Sillas para la mitad de los jugadores.

## Procedimiento

El facilitador divide el grupo en dos, A y B, a cada participante del grupo A debe asignarle un ejemplo de los componentes de los paquetes turísticos, sin que los demás noten que ejemplo se les asigno. Al grupo B se les asigna todos los componentes de los paquetes Turísticos. Seguidamente el grupo A de la clase se colocan en un círculo sentados en una silla, pero debe quedar una silla libre. Detrás de cada silla debe estar un jugador de pie, con las manos en el respaldar. El aprendiente que está detrás de la silla vacía, dice con voz alta uno de los componentes de los paquetes turísticos a uno de los que están sentados, éste, al recibir la señal, irá a sentarse en la silla vacía. El jugador que esté detrás del que recibió la señal, procurará impedir que su compañero cambie de lugar, tocándolo en el hombro, pero sin salir de lugar. Si queda solo, deberá hacer señal a otro. Y así continua el juego, hasta que quede otra vez el aprendiente que estaba de primero con la silla vacía.



# Nos vamos a turistar



**Tiempo**  
5-10 minutos

## Objetivos de la Técnica

Incentiva la motivación, imaginación, creatividad, expresión oral y comunicación entre aprendientes que les permite poner a prueba sus conocimientos.

## Contenidos

Formación de tours, servicios, actividades al aire libre, supervivencia en la naturaleza, entre otros.

## Lugar

Aula, aire libre

## Formación

Actividad grupal

## Materiales

Ninguno

## Procedimiento

Se forma un círculo y empieza uno de los miembros diciendo en voz alta su nombre y lo que se llevaría al viaje (playa, otro país, montaña). A continuación, el compañero de al lado dice su nombre y dice qué se llevaría al viaje, además de repetir el nombre y lo que ha dicho el anterior a él. Y así sucesivamente.



# Encuentra el mensaje oculto I



**Tiempo**  
5-10 minutos

## Objetivos de la Técnica

Incentiva la motivación, trabajo en equipo, capacidad física, creatividad, eficiencia y eficacia.

## Contenidos

Atractivos turísticos, unidades de planeamiento, componentes de paquetes turísticos, tipos de tours, directorios de empresas, entre otros.

## Lugar

Aula, Biblioteca

## Formación

Pareja

## Materiales

Grabación modificada, vocabulario, parlantes, audífonos, recursos tecnológicos.

## Procedimiento

El profesor prepara una grabación donde menciona vocabularios de la clase vista con anterioridad, pero dicha grabación debe estar interferida por ruidos, músicas que impidan escuchar las palabras ocultas. Cada pareja de aprendientes debe escuchar atentamente la grabación y anotar la información oculta. Gana la pareja que logre obtener el mensaje oculto de primero.



# Encuentra el mensaje oculto II



**Tiempo**  
5-10 minutos

---

## Objetivos de la Técnica

Incentiva la motivación, trabajo en equipo, capacidad física, creatividad, eficiencia y eficacia.

## Contenidos

Unidades de planeamiento, tipos de tours, aspectos de servicios turísticos, entre otros.

## Lugar

Aula, Biblioteca

## Formación

Pareja

## Materiales

Imagen modificada, vocabulario, video beam.

## Procedimiento

El profesor prepara una imagen donde estén intercaladas palabras o vocabularios de la clase vista con anterioridad. Cada pareja de aprendientes debe ver atentamente la imagen y encontrar la información oculta. Gana la pareja que logre obtener el mensaje oculto de primero.



# Regalito Escondido



**Tiempo**  
10-20 minutos

---

## Objetivos de la Técnica

Incentiva la motivación, capacidad física, creatividad, eficiencia y eficacia.

## Contenidos

Cotizaciones, programaciones de tours, servicios, atractivos, entre otros.

## Lugar

Aula, Biblioteca

## Formación

Individual

## Materiales

Regalo sorpresa forrado con papel periódico en forma de pelota, preguntas generadoras, vocabulario, música.

## Procedimiento

El facilitador deberá forrar un regalo con varios papeles, los aprendientes no deben saber que se encuentra un regalo, estos papeles tendrán distintas preguntas relacionados con el tema de la clase anterior, con música sonando los aprendientes irán pasando la pelota, cuando la música se detenga, a quien le quedo, deberá desenvolver un papel y responder a la pregunta, cuando termine, nuevamente se coloca la música y se sigue pasando la pelota, a quien le quede el último papel le corresponderá el regalo que el facilitador quiso obsequiar.



# Globos corredores



**Tiempo**  
5-10 minutos

## Objetivos de la Técnica

Motivación, expresión oral, integración, retroalimentación.

## Contenidos

Excursionismo, supervivencia en la naturaleza, metodos de orientación, técnicas de primeros auxilios, tipos de situaciones en turistas, entre otros.

## Lugar

Aula, espacio abierto Individual

## Formación

## Materiales

Globos, hilo o mecate.

## Procedimiento

El facilitador deberá aportar los globos y mecate para amarrar en uno de los tobillos de cada uno de los aprendientes, deben estallar con los pies los globos de los otros, el que mantenga su globo por más tiempo resultará ganador y deberá escoger a 5 compañeros para que resuman la clase anterior.



# Clase Turística Creativa



**Tiempo**  
5-10 minutos

---

## Objetivos de la Técnica

Motivación, expresión oral, trabajo en equipo, creatividad e innovación.

## Contenidos

Directorios de empresas, actividades al aire libre, campismo, montañismo, entre otros.

## Lugar

Aula, Biblioteca

## Formación

Pareja

## Materiales

Revistas, periódicos, vocabulario, marcadores.

## Procedimiento

Los aprendientes serán los encargados de dar la lección al resto de compañeros, el facilitador les brindará el tema a tratar y ellos deberán elaborar su plan, realizar actividades, ser creativos para dar la clase.

Nota: el facilitador deberá considerar dar tiempo a los aprendientes para que ellos preparen la lección del día siguiente. La mitad del grupo con la mitad de contenidos de un tema y la otra parte del grupo con el resto.



## Objetivos de la Técnica

Motivación, expresión oral, trabajo en equipo, creatividad e innovación.

## Contenidos

Atractivos turísticos, actividades turísticas, entre otros.

## Lugar

Aula, Biblioteca

## Formación

Grupo se divide en dos equipos y se colocan en una fila.

## Materiales

Hojas recicladas, lápiz, palabra clave.

## Procedimiento

El facilitador entrega una hoja de papel reciclado al primer aprendiz de cada grupo. En la hoja está escrita una palabra que es la misma en todas las hojas. El primer aprendiz de cada fila debe escribir debajo de la palabra, otra palabra, cambiando solamente una letra de la palabra original. Pasa la hoja al segundo aprendiz, quien hará lo mismo; pero ésta sobre la palabra ya transformada y así sucesivamente hasta terminar con todos. Ganará el equipo que logre primero transformar todas las palabras del equipo.



Estrategias  
De Desarrollo  
significativo  
(Co-instruccionales)



## Objetivos de la Técnica

Promover la creatividad, la imaginación, trabajo colaborativo y la motivación de los aprendientes y la diversion por medio del aprendizaje.

## Contenidos:

Atractivos turísticos, componentes de los paquetes turísticos, tours, directorio de empresas, programación de tours, unidades de planeamientos, entre otros.

## Lugar

Aula, pasillos, biblioteca

## Formación

Parejas

## Materiales

Revistas y periódicos sobre naturaleza, ambiente, tijeras, rotuladores, goma, papel periódico o cartulina reciclada, mazquin tape.

## Procedimiento

Los participantes traerán los materiales descritos, elaborarán un collage con recortes para promocionar algún lugar turístico de ensueño para los visitantes, deberán ingeniárselas para hacer de esta presentación algo innovador, seguidamente deberán ofrecer mediante una presentación dicho producto turistico de tal manera que convenzan a su compañeros de grupo y facilitador de ir a visitar el lugar.



# La Transformación Turística



**Tiempo**  
40 minutos

---

## Objetivos de la Técnica

Incentivar la motivación, imaginación, creatividad, expresión oral, integración, interacción, retroalimentación y diversión.

## Contenidos

Técnicas y métodos para el excursionismo, primeros auxilios, métodos de orientación, acampar, entre otros.

## Lugar

Aula, Biblioteca, aire libre

## Formación

Grupo de 4

## Materiales

No requiere

## Procedimiento

El facilitador deberá dividir al grupo en varios subgrupos, ellos representarán por medio de una obra teatral dos momentos, en la primera se verá cómo llegaron a la clase sin los conocimientos adquiridos y la segunda como se van con esos aprendizajes.



## Objetivos de la Técnica

Fomentar la comprensión, dominio de conceptos, motivación, imaginación, creatividad, expresión oral, integración, interacción, retroalimentación y diversión en los aprendientes.

## Contenidos

Unidades de planeamiento, tipos de tours, agro ecoturismo, elementos de ecología, entre otros.

## Lugar

Aula

## Formación

Grupo de 4

## Materiales

Papelitos con conceptos y descripciones, pizarra.

## Procedimiento

El facilitador entrega 4 papelitos con descripciones y conceptos relacionados al turismo, a cada grupo. Luego, cada grupo tiene que memorizar dicha información antes que el profesor las retira, seguidamente en la pizarra deben escribir rápidamente la terminología y la descripción que recuerden de cada papel, gana el equipo que más rápido lo escriba y más se acerque a la información dada.



# Supervivencia con Mis vecinos



**Tiempo**  
20-35 minutos

## Objetivos de la Técnica

Provocar la comprensión, dominio de conceptos, motivación, imaginación, creatividad, expresión oral, integración y diversión en los aprendientes.

## Contenidos

Sobrevivencia, primeros auxilios, métodos de excursionismo, efectos ambientales del turismo, entre otros.

## Lugar

Aula, biblioteca

## Formación

En círculo o fila y grupo dividido en dos

## Materiales

Vocabularios, tarjetas, lápiz, hoja, materiales reutilizables.

## Procedimiento

Se dividen el grupo en dos y se colocan en fila, el primer aprendiente debe cuchichear rápidamente una frase sobre supervivencia en la naturaleza, vestimenta, artículos, equipos y alimentos cuando se realiza un tour, al oído de su vecino. Este a su vez transmite a su vecino lo que escuchó y así sucesivamente, hasta que el último anote lo que el vecino le recomendó. Después, pasan una nueva frase y así sucesivamente hasta anotar todas las frases facilitadas por el profesor. Gana el equipo que mayores frases correctas tengan. Similar al popular teléfono roto.



# ¡Nos Vamos de Compras!



**Tiempo**  
45-60 minutos

## Objetivos de la Técnica

Propiciar en los aprendientes un aprendizaje significativo en cuanto al uso de las operaciones básicas en situaciones de la vida cotidiana, mediante la estrategia.

## Contenidos

Unidades de planeamiento, programación de tours, proyectos turísticos, entre otros.

### Lugar

Aula, aire libre, Biblioteca

### Formación

Dividir el grupo en dos grupos, el grupo A debe estar conformado por parejas y el B individuales.

## Materiales

Revistas, goma, tijera, periódicos, marcadores, hojas de colores, stands, imágenes, calculadora y cualquier material reciclable.

## Procedimiento

El grupo A realizará el rol de vendedores y el grupo B de compradores. Los grupos deben preparar el material necesario para asumir su rol. En el caso de los vendedores, estos deben preparar imágenes alusivas al producto que están ofreciendo, así como determinar los precios, facturas, cotizaciones, inventarios de su negocio. Y los compradores deben diseñar los billetes, cheques y monedas, necesarias para compras, asimismo debe llevar un inventario de sus compras, y solicitar cotizaciones en los diferentes puestos de negocios (stands). El facilitador debe dar inicio a la actividad cuando todos estén preparados.



# Concurso La Cartelera Turismoloco



**Tiempo**  
35-60 minutos

## Objetivos de la Técnica

Propiciar a través de la cartelera un espacio donde los aprendientes tengan la posibilidad de desarrollar la imaginación, así como la posibilidad de exponer los distintos argumentos y teorías por medio de la creatividad.

## Contenidos

Excursionismo, supervivencia, efectos ambientales del turismo, tipos de flora y fauna de la zona, entre otros.

### Lugar

Aula, pasillos, biblioteca

### Formación

Parejas

## Materiales

Revistas, goma, tijera, periódicos, marcadores, hojas de colores, stands, imágenes, calculadora y cualquier material reciclable.

## Procedimiento

Las parejas de aprendientes debe realizar una cartelera o portafolio con los diferentes temas vistos en clases, como excursionismo, métodos de supervivencia, entre otros, ésta debe desarrollarse de manera creativa y lo más loco posible que llame la atención de los aprendientes. Para reconocer el impacto que ha tenido, se hará una evaluación de la cartelera en ámbitos de contenido, coherencia y creatividad, si la estructura es sumamente inusual ganarán, los jurados serán el facilitador y alumnos. Gana la pareja que tenga más votos.



# Construyendo con globos



**Tiempo**  
10-25 minutos

## Objetivos de la Técnica

Identificación y caracterización de significados.

## Contenidos

Campismo, montañismo, corredores turísticos, elementos de conducción de turistas, entre otros.

## Lugar

Aula, biblioteca

## Formación

Se divide el grupo en dos equipos

## Materiales

Globos, papelitos con conceptos y descripciones en hojas recicladas, vocabulario.

## Procedimiento

El facilitador debe introducir en cada globo una parte de una oración que conforma el concepto y la descripción de la materia vista en clase. Debe realizar dos juegos de conceptos y descripción. Luego se debe colocar por separado los globos que contiene la información, uno para el grupo A y el otro para el grupo B. Luego cada aprendiz de cada grupo debe correr a traer el globo y explotarlo con el pecho o espalda con sus compañeros y encontrar las palabras u oraciones que conforman la rompecabeza de conceptos y definiciones. Gana el equipo que termine de primero en formar correctamente la información.



# ¿Quién quiere ser pobre?



**Tiempo**

25-30 minutos

## Objetivos de la Técnica

Provocar la comprensión, dominio de conceptos, motivación, imaginación, creatividad, expresión oral y diversión en los aprendientes.

## Contenidos

Atractivos turísticos, planta turística, tours, servicios turísticos, unidades de planeamiento, métodos de acampar, excursionismo, conducción de grupos, entre otros.

## Lugar

Aula, biblioteca

## Formación

Parejas

## Materiales

Preguntas y respuestas, vocabulario, power point, cronómetro, silla.

## Procedimiento

Es la versión contraria de Quien quiere ser millonario. La actividad consiste que el facilitador realice una serie de preguntas relacionadas a la materia vista en clases. El juego empieza con que los dos aprendientes tienen \$1000, y deben responder 10 preguntas, se le da un tiempo de 60 segundos para cada pregunta, si sus respuestas son correctas mantiene el dinero, y si su respuesta es incorrecta pierden \$100 por cada pregunta. El propósito de la actividad es que no pierda el dinero. Gana la pareja de aprendientes que más mantenga su dinero.



# ¡Que dijeron los ticos!



**Tiempo**  
25-40 minutos

## Objetivos de la Técnica

Fomentar la comprensión, dominio de conceptos, motivación, imaginación, creatividad y diversión en los aprendientes.

## Contenidos

Actividad física al aire libre, corredores turísticos, entre otros.

## Lugar

Aula, biblioteca

## Formación

Divide el grupo en dos equipos

## Materiales

Preguntas generadoras, vocabulario, power point, hoja, marcador.

## Procedimiento

El facilitador realiza una serie de preguntas de la clase y selecciona palabras que responde dichas preguntas con anterioridad. Los dos grupos compiten para nombrar las respuestas más acertadas a la pregunta que el facilitador expone, con el fin de ganar puntos. Un representante de los grupos debe enfrentarse cara a cara con el otro del equipo, el facilitador hace una pregunta sobre los temas vistos en clases. El primero en responder correctamente una de las palabras que conforman la respuesta, otorga a su equipo responder o decir las demás palabras posibles que conforman la respuesta de la pregunta. En cada grupo solo tiene derecho a responder 5 personas. Por cada respuesta se le asigna 20 puntos y si fallan se le traslada la pregunta al equipo contrario y así sucesivamente hasta acabar las preguntas, gana el grupo con mayor puntaje.



## ¿Te creo o no?



**Tiempo**  
20-35 minutos

---

### Objetivos de la Técnica

Incentivar el análisis crítico de la información.

### Contenidos

Características geográficas, corredores turísticos, agroecoturismo, entre otros

### Lugar

Aula, biblioteca

### Formación

Parejas

### Materiales

Vocabulario verdadero y falso, tarjetas, hojas.

### Procedimiento

El profesor entregará a los aprendientes unas tarjetas con información verdadera y falsa, cada pareja deberá pasar al frente de la clase y leer dicha información, mientras esa pareja lee la información los demás deben analizar cual de los dos aprendientes esta diciendo la verdad. Y así sucesivamente pasarán las demás parejas.



# Jurado Turistólogo



**Tiempo**

20-35 minutos

---

## Objetivos de la Técnica

Profundizar y evaluar el manejo de conceptos por parte de los aprendientes.

## Contenidos

Excursionismo, conducción de grupos, estilos, cualidades de presentación, problemáticas y situaciones turísticas.

## Lugar

Aula, biblioteca

## Formación

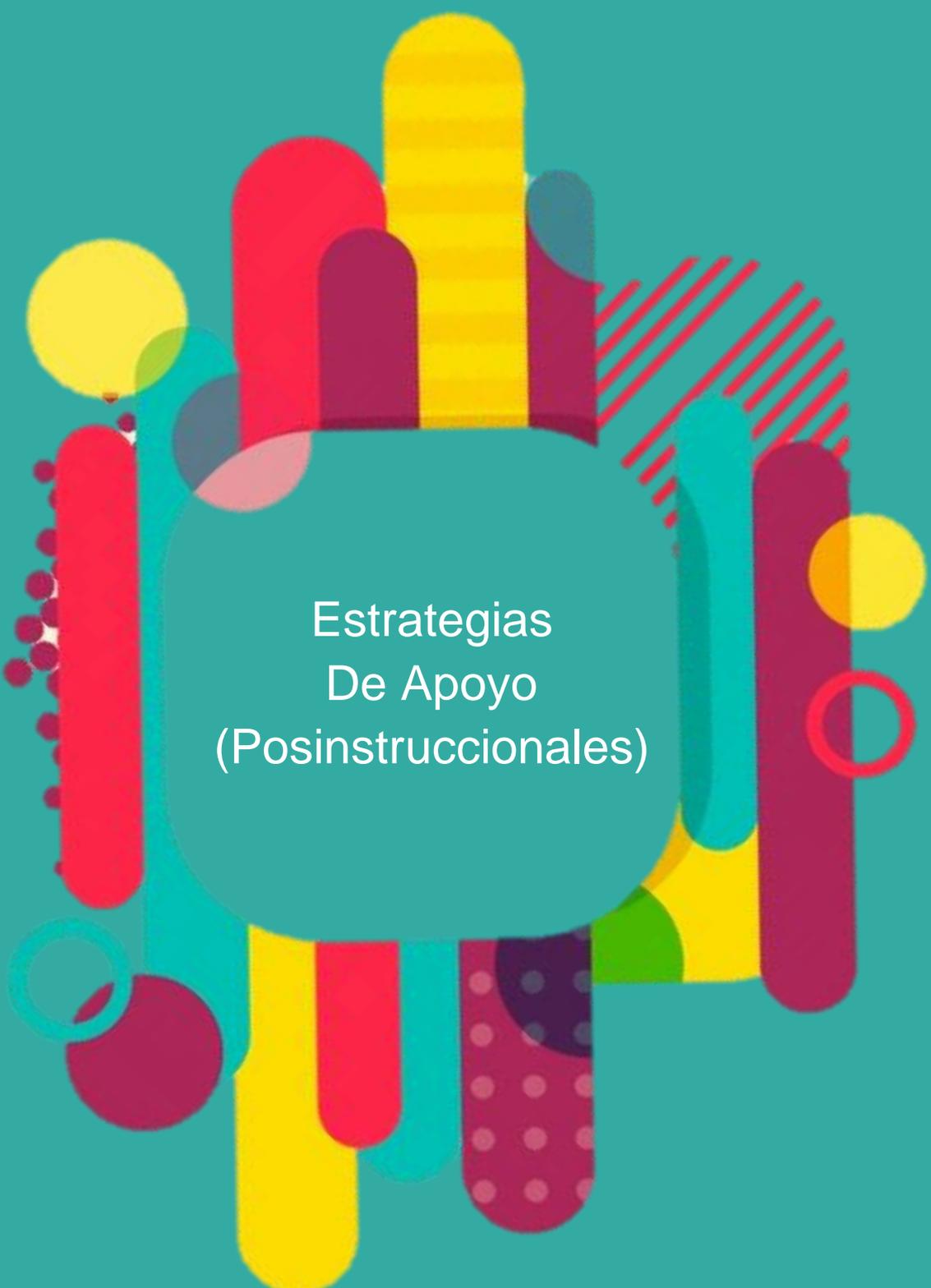
Grupo dividido en 3 grupos

## Materiales

Vocabulario, hojas, cartones, papeles, imágenes.

## Procedimiento

El jurado turistólogo es igual que el jurador tradicional, debe estar conformado por juez, jurados, fiscales, defensor y los acusados. El grupo A representa el juez y jurados que dan el veredicto. El grupo B, está conformado por los defensores, los cuales deben preparar la defensa del acusado, con testigos y pruebas, el Grupo C, son los fiscales, los cuales deben aportar pruebas para enjuiciar al acusado. La acusación debe plantearse de acuerdo a los conceptos y temáticas vistas en clases, para la resolución de problemas y conflictos.



Estrategias  
De Apoyo  
(Posinstruccionales)



# Bingotón de Palabras



**Tiempo**  
15-25 minutos

## Objetivos de la Técnica

Promover la creatividad, trabajo colaborativo, motivación y refrescamiento de conceptos importantes de los distintos temas.

## Contenidos

Conceptualización de los tipos de turismo, corredores turísticos, entre otros.

## Lugar

Aula o biblioteca

## Formación

Grupo de 4

## Materiales

Cartón liviano para elaborar el juego de bingo, rotulador, lapiceros, tijeras, reglas, granos de frijol o maíz.

## Procedimiento

El facilitador brindará a los aprendientes los materiales, las palabras de acuerdo al tema visto, que él considere de importancia repasar, los estudiantes elaborarán los cartones de bingo con las palabras que el facilitador les ha brindado, este mismo irá presentando los conceptos que corresponden a las palabras escritas en el cartón, podrá analizar si los estudiantes en su mayoría dominan el tema, ya que ellos mismos responderán la palabra que da respuesta al concepto que el facilitador estará presentando



# Globo Palmeado de conceptos



**Tiempo**  
10-15 minutos

## Objetivos de la Técnica

Promover la motivación, trabajo en equipo, retroalimentación de conceptos en los aprendientes.

## Contenidos

Empresas turísticas, excursionismo, campismo, unidades planeamiento, entre otros.

## Lugar

Aula, Biblioteca, pasillos.

## Formación

Grupo dividido en dos

## Materiales

Globo inflado.

## Procedimiento

El facilitador traerá un globo inflado a la clase, organiza al grupo en dos partes y el integrante de un equipo empieza el juego, tira el globo hacia arriba mencionando una palabra del tema a desarrollar y sin dejarlo caer otro aprendiente del otro equipo menciona otra palabra y así sucesivamente uno de cada equipo, sin dejarlo caer al suelo. Luego nuevamente empiezan con describir conceptos, el miembro de un equipo menciona una palabra sin dejar caer el globo y el otro participante del otro equipo describe el concepto, sus compañeros de equipo pueden ayudar con el significado, el equipo que deje caer el globo al suelo perderá.



# Banda de ladrones



**Tiempo**  
15-25 minutos

## Objetivos de la Técnica

Incentivar la motivación, trabajo en equipo, retroalimentación de conceptos y diversión en los aprendientes.

## Contenidos

Aspectos del servicio de empresas turísticas, programación de tours, entre otros.

## Lugar

Aire Libre

## Formación

Se divide el grupo en dos

## Materiales

Un Banderín, papelitos con conceptos y descripciones.

## Procedimiento

El facilitador divide el grupo en dos, luego los equipos se disponen en línea mirando hacia el punto central y colocan el banderín delante del primero. A la señal del facilitador, empieza la carrera de relevos, el primer grupo que alcance o robe el banderín, no responde las preguntas que el facilitador tiene de acuerdo a la contenidos vistos en clases, le corresponderá al grupo perdedor responder.



# Te salvas o te hundes



**Tiempo**

10-15 minutos

## Objetivos de la Técnica

Incentivar la motivación, trabajo en equipo, actividad física, retroalimentación de conceptos en los aprendientes.

## Contenidos

Metodos de acampar, proceso administrativo de empresas turísticas, entre otros.

## Lugar

Aula, biblioteca.

## Formación

Dos equipos

## Materiales

Cualquier objeto (borrador), cuaderno, preguntas sobre el vocabulario de clases.

## Procedimiento

Los dos equipos colocados detrás de líneas paralelas, a una distancia de uno a dos metros y numerados de manera que los números estén frente a frente en línea diagonal. Al final de las líneas paralelas se coloca un objeto que deben tomar los aprendientes, cuando el dirigente grita un número, inmediatamente los representantes de ambos bandos que tengan el número llamado, intentan recoger el objeto y regresar a su fila. Si uno logra recoger el objeto, el otro debe correr detrás de él antes de que llegue a su lugar. Si alguno logra llegar a su fila con el objeto y sin ser tocado, el equipo se salva de la ronda de preguntas.



## Coleccionando



Tiempo

5 minutos

---

### Objetivos de la Técnica

Estimular el trabajo en equipo, actividad física, retroalimentación de conceptos en los aprendientes.

### Contenidos

Planamiento turístico, entre otros.

### Lugar

Aula, biblioteca

### Formación

Grupo se forma en círculo

### Materiales

Pedazos del papel donde están escritos los nombres de las unidades de planeamientos turísticos vistos en clases. Una hoja de papel y lápiz para cada jugador.

### Procedimiento

Los jugadores se colocan en círculo, con la hoja de papel y el lápiz en la mano. En la espalda de cada uno, el facilitador pega un pedazo de papel con el nombre de una unidad de planeamientos turísticos. Dada la señal de comenzar, cada jugador trata de descubrir el mayor número posible de nombres, además debe escribirlo en su hoja. Se da un tiempo límite para el juego, al final gana el que tenga escritos mayor número de nombres.



## El Pastel



Tiempo

10 minutos

---

### Objetivos de la Técnica

Incentivar la motivación, trabajo en equipo y retroalimentación de conceptos en los aprendientes.

### Contenidos

Unidades de planeamiento, entre otros.

### Lugar

Aula, Biblioteca

### Formación

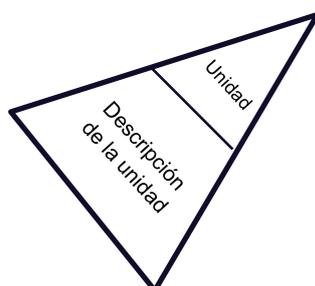
Grupo de 3

### Materiales

Pedazos de papel, vocabulario, Lápiz y papel para cada jugador.

### Procedimiento

El facilitador le entregará unas fichas que forman un pastel a cada grupo, cada ficha tiene un orden por lo cual, los aprendientes deben leer cuidadosamente cada ficha y ordenarlos de acuerdo a la información de cada unidad de planeamientos u otro contenido curricular, con sus características, de tal manera que sea la correcta. El grupo vencedor es el que haya terminado más rápido de formar el pastel de manera correcta.





# Creando mi suerte



**Tiempo**

10-15 minutos

---

## Objetivos de la Técnica

Incentivar la motivación y retroalimentación de concepto en los aprendientes.

## Contenidos

Tipos de tours, planemientos, entre otros.

## Lugar

Aula, biblioteca

## Formación

Los participantes se sitúan a voluntad en la sala y reciben la hoja al entrar.

## Materiales

Hojas cuadrículadas, suficientes para todos los participantes.

## Procedimiento

A la señal de comenzar, cada aprendiente debe anotar en la hoja los nombres de los tipos de tours vistos en clases, debe acomodarlas en forma horizontal y vertical como un cartón de lotería. Cuando se agota el tiempo previsto, el facilitador comienza a decir los tipos sin ningún orden. Cada participante marca con una cruz a los llamados. El participan que primero logre llenar una de las columnas tanto horizontal como vertical, será el ganador.



## Cotizando rápido



**Tiempo**  
5-10 minutos

### Objetivos de la Técnica

Estimular el trabajo en equipo, actividad física, retroalimentación de conceptos en los aprendientes.

### Contenidos

Cotización de paquetes turísticos, entre otros.

### Lugar

Aula, biblioteca

### Formación

El grupo se dividen en dos equipos, y se acomodan en fila.

### Materiales

Tablero y marcador.

### Procedimiento

A la señal de comienzo, el primer jugador de cada equipo sale corriendo y escribe, el nombre de un tour, vuelve hasta su equipo, da el marcado al segundo, este va al tablero y escribe un número de tantas cifras que represente gastos fijos de ese tour. Vuelve hasta su equipo, da el marcado al tercero, este va al tablero y escribe otro número con igual número de cifras que represente los gastos variables del tour, vuelve hasta su equipo, da el marcado al cuarto, este va al tablero y escribe, el total de gastos del tour y este vuelve hasta su equipo, da el marcado al quinto, este va al tablero y escribe el precio de venta y el último debe escribir la utilidad posible del tour. Ganará el equipo que termine primero y cuya utilidad sea correcta.



## Auxilio



**Tiempo**  
10-15 minutos

---

### Objetivos de la Técnica

Impulsar el trabajo en equipo, actividad física, retroalimentación de conceptos en los aprendientes.

### Contenidos

Casos de emergencias en actividades turísticas, supervivencias, primeros auxilios, entre otros.

### Lugar

Aula, biblioteca

### Formación

El grupo se dividen en dos equipos.

### Materiales

Cinta, marcador, hojas de colores o hojas de reciclajes, pizarra.

### Procedimiento

En cada equipo tendrán, cada aprendiente una hoja de tamaño carta de un color, menos uno de los integrantes. El facilitador deberá dibujar en el piso un río y los equipos intentarán atravesar el río para traer las técnicas y soluciones a los casos de emergencia escritos en la pizarra, pero deberán cruzar el río usando solo sus hojas como si fueran piedras para no mojarse. No pueden tocar el suelo. Si alguno de los aprendientes cae de la piedra su equipo tendrá que volver al inicio e intentarlo una vez más. Al llegar al otro lado traerán las soluciones e intentaran cruzar nuevamente el río hasta llevarlas y escribirlas en la pizarra, cada quien debe llegar con su piedra, excepto la persona que no recibió hoja. Ganará el equipo que logre auxiliar las situaciones de la pizarra.



# ¡Relévame o perdemos!



**Tiempo**  
5-10 minutos

---

## Objetivos de la Técnica

Fomentar el trabajo equipo, remarcar la cooperación y retroalimentación de conceptos y teorías.

## Contenidos

Atractivos turísticos, unidades de planeamiento, elementos de actividad de alto riesgo, importancia del turismo, entre otras.

## Lugar

Aula, Biblioteca

## Formación

El grupo se dividen en dos equipos, y se acomodan en fila.

## Materiales

Pizarra y marcador, preguntas generadoras.

## Procedimiento

El profesor realizará una serie de preguntas sobre el tema visto en clases, el primero de la fila deberá intentar escribir la respuesta a la pregunta, sino la recuerda completamente debe regresar donde sus compañeros y cambiar de posición e ir la segunda persona para solucionar el problema, siguen así sucesivamente hasta que termine todas las preguntas. Gana el equipo que responda con mayor rapidez las preguntas y de manera correcta.



## Tarea Loca



**Tiempo**  
5-10 minutos

---

### Objetivos de la Técnica

Fomentar la participación activa de los estudiantes para la reactivación de conocimientos.

### Contenidos

Actividades y atractivos turísticos, técnicas y métodos de supervivencia, entre otros.

### Lugar

Aula

### Formación

Individual y en círculos

### Materiales

Papel y lápiz para todos los aprendientes.

### Procedimiento

El profesor pide a cada estudiante que escriba una tarea en el papel, la más difícil y complicada que encuentres sobre los contenidos vistos en clases, que será realizada por el compañero de la derecha. Todos deben firmar. Cuando todos hayan escrito la tarea, el dirigente recoge los papeles y expresa que se ha cambiado la regla del juego y que la tarea ya no será realizada por su compañero, sino por el que la escribió.

# Bibliografía

Educar, E. (2014). *15 razones por las que los docentes implementan juegos y*

*dinámicas lúdicas en sus clases*. Recuperado de <https://eligeeducar.cl/15-razones-para-implementar-juegos-y-dinamicas-ludicas-en-tu-clase-2>

Honduras, R. (2012). *Fichas de Actividades Lúdicas módulo 1 y 2*. Recuperado

de <https://www.icrc.org/es/doc/assets/files/2012/aeh-fichas-ludicas-mayo-2012.pdf>

Marín, A. y Mejías, S. (2015). *Estrategias lúdicas para la enseñanza de las*

*matemáticas en el grado de quinto de la institución educativa la piedad. Trabajo de Grado*. Fundación Universitaria los libertadores. Medellín. Recuperado de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/456/MarinBustamanteAdrianaMaria..pdf?sequence=2>

McInnis, M. (2015). *Buzzfeed*. Recuperado de

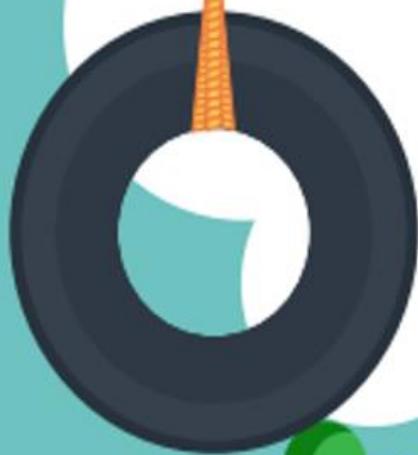
<https://www.buzzfeed.com/mallorymcinnis/juegos-al-aire-libre-locamente-divertidos-que-q>

Pastoral Juvenil Conyuca. (s.f). *Juegos para jóvenes*. Conyuca de Benítez Gro. Recuperado de

<http://servicios.educarm.es/templates/portal/ficheros/websDinamicas/97/juegosjovenes.pdf>



# Estrategias lúdicas



2020