

La Implementación de la metáfora “El Turno” como metodología para la mediación de contenidos en los entornos virtuales de aprendizaje

Mildred Acuña Sossa¹, Minor Arias Uva¹; y Cinthya Valerio Álvarez²

¹ *Universidad Estatal a Distancia, Cátedra de Emprendedurismo Turístico*

² *Universidad Estatal a Distancia, Programa Aprendizaje en Línea*

RESUMEN

El Programa Aprendizaje en Línea (PAL), junto con un equipo de profesores de la Cátedra de Emprendedurismo Turístico de la Universidad Estatal a Distancia (UNED), se dieron a la tarea de implementar una metáfora como metodología de mediación pedagógica en la asignatura Multiculturalidad y ética del turismo, en el I cuatrimestre 2016, que se ofertó a través de la Plataforma Moodle. La metáfora utilizada fue “El Turno” (feria, fiesta patronal), como tema implícito de la multiculturalidad; el cual permitía a los estudiantes vivir una experiencia de aprendizaje lúdica, donde las sensaciones, colores e inclusive “olores”, se consideraron en el desarrollo de cada uno de los elementos utilizados dentro del entorno virtual de aprendizaje (EVA). El propósito principal fue evaluar la perspectiva del estudiante desde su experiencia en una asignatura desarrollada desde la metodología de mediación metafórica y la posibilidad de su implementación en otros EVA. Como resultado, los estudiantes consideran que aplicar la metáfora dentro de una asignatura es más divertido, sirve como hilo conductor en el abordaje de los contenidos, les facilita la comprensión, la experiencia y el desenvolvimiento dentro del EVA. A futuro, se evaluará este curso sin el uso de metáfora con el fin de contrastar las experiencias.

PALABRAS CLAVE: aprendizaje en línea, metodología, metáfora, entorno virtual de aprendizaje.

ABSTRACT

El Programa Aprendizaje en Línea (PAL), with a team of professors from the Cátedra de Emprendedurismo Turístico of the Universidad Estatal a Distancia (UNED), were given the task of implementing a metaphor as a method of teaching mediation in the Multiculturalism and ethics of tourism subject, at the first quarter of 2016, which was offered through the Moodle platform. The metaphor used was “El Turno” (fair, festival), as implicit theme of multiculturalism; which allowed students to live a playful learning experience, where sensations, colors and even “smell” were considered in the development of each of the elements used in the virtual learning environment (VLE). The main purpose was to assess the student’s perspective from their experiences in a subject developed from the methodology of metaphoric mediation and the possibility of its implementation in other VLE. As a result, students consider applying the metaphor within a subject is more fun, It contributes to addressing the contents, help them to understand, the experience and the development inside the VLE. In the future, this course will be evaluated without use of the metaphor in order to contrast the experiences.

KEY WORDS: e-learning, metaphor, methodology, virtual learning environment.

1. INTRODUCCIÓN

La masificación en el uso de las plataformas virtuales en todos los ámbitos educativos, ha generado que se oferten con mayor regularidad asignaturas y cursos en la modalidad virtual, esto da pie a que se busquen formas diferentes e innovadoras de llevar a cabo la labor docente.

1.1 Problema

El Programa Aprendizaje en Línea (PAL), junto con un equipo de profesores de la Cátedra de Emprendedurismo Turístico de la Universidad Estatal a Distancia (UNED), implementaron en la asignatura Multiculturalidad y Ética del Turismo, el uso de la metáfora como una metodología para la mediación del aprendizaje, donde todos los elementos que lo conforman (ilustraciones, lenguaje escrito y organización) dan sentido de unidad; esto con el fin de mejorar e innovar en la metodología que se desarrollaba hasta el momento, que consistía en el uso de la metáfora como un elemento gráfico que no trascendía más allá que de ilustrar los contenidos de la asignatura.

Por lo anterior, se decide evaluar esta primera experiencia de implementación con los estudiantes que matricularon esta asignatura durante el I Cuatrimestre 2016; esto con el fin de tener una visión más clara y la viabilidad de utilizar esta metodología en otros entornos virtuales de aprendizaje.

1.2 Revisión de la literatura

Para establecer los parámetros y criterios que permitirían hacer una evaluación de la experiencia se consulta diversa bibliografía, a continuación se describe cada una de las temáticas.

Educación virtual

Hasta hace poco tiempo, el E-learning se veía como un repositorio de información o como un espacio de comunicación, pero estas tendencias han cambiado y Keretxeta (2016) menciona que, hoy por hoy los avances en las investigaciones en diversos campos tales como: la neuro-educación, la tecnología, el lenguaje visual, auditivo y las sensaciones del aprendizaje permiten determinar que el aprender ya no se limita a leer un texto o ver un vídeo sino en participar de una experiencia.

Un aspecto relevante a tomar en cuenta en la formación virtual es que los estudiantes deben desarrollar competencias que permitan la autogestión, la autorregulación y la autoevaluación. Además, de contar con un nivel alto de motivación para ir avanzando conforme a la propuesta pedagógica que se le ofrece.

La motivación es un elemento esencial para la marcha del aprendizaje y es inherente a la posibilidad de otorgar sentido y significado al conocimiento. Sin motivación el alumno no realizará un trabajo adecuado, no sólo de aprender un concepto, sino en poner en marcha estrategias que le permitan resolver problemas similares a los aprendidos. (Bryndum y Jerónimo, 2005. p. 6)

Por ello, es necesario que el docente asuma un rol donde la mediación que haga dentro del entorno virtual de aprendizaje (EVA), permita mantener un alto nivel motivacional en los estudiantes durante todo el desarrollo de la asignatura. Esto se logra a través de la comunicación constante y oportuna, utilizando un lenguaje respetuoso pero acorde a la metáfora que se está desarrollando.

Organización, diseño gráfico y lenguaje en el Entorno virtual de Aprendizaje metafórico

La organización de un entorno virtual tiene un nivel de importancia alto, casi tanto como la selección de los recursos y el tipo de actividades que se generarán en una asignatura; ya que está muy relacionado a la usabilidad, en palabras de Krug (2006) es “asegurarse que algo funcione bien; que una

persona con capacidad y con o sin experiencia pueda ser capaz de usar algo con el objetivo deseado sin sentirse completamente frustrado.” (p.5)

Por tanto, el orden, la rotulación, la selección de los títulos de las actividades u otros elementos deben haber sido analizados; de tal forma que para el estudiante que hará uso del entorno, le sea amigable y no represente para él ninguna dificultad.

Además, la organización del diseño gráfico implica color, tipografía, alineación de imágenes y textos. Esto también es conocido como comunicación gráfica, entendido como el mensaje que se recibe a través de las imágenes en una superficie plana y comunicación visual, como la forma en que el cerebro interpreta lo que se percibe del ambiente a través de los ojos, por lo que emplea las imágenes y signos gráficos como codificadores del mensaje. (Castro y Valerio, 2013)

Dentro de una asignatura metafórica la selección de las imágenes, que la ilustrarán, deben ser elegidas adecuadamente y evitar incluir elementos que puedan causar distracción en el estudiantado. Recordemos, que esta representación será el primer contacto de ellos con la metáfora seleccionada para darle hilo conductor a la mediación dentro del EVA.

La utilización de las imágenes que las metáforas traen a la mente y que se proyectan, con un grado variable de abstracción, de unos dominios a otros, facilita la comprensión porque dirige la absorción de información en un sentido concreto e inclina la elección del significado en un sentido concreto. (Vico, 2007, p.53)

Por lo tanto, las imágenes o iconos utilizados en las metáforas permiten a los estudiantes establecer una conexión y comprensión en muchos de los casos de contenidos muy amplios de una manera fácil, divertida e inclusive emocional.

Cuando se implementa una metáfora en una asignatura, la misma deberá tener sentido y significado para el estudiante. Dicha metáfora no puede quedar como un adorno. Sin lugar a duda, el uso de la imagen trasciende y se convierte en un elemento angular para ubicar en un contexto en particular a los participantes.

Mediación virtual

Uno elemento importante en todo proceso educativo es la forma o el método que se emplea para facilitar los contenidos, actividades y comunicaciones, Vygotsky menciona en su teoría de la Zona de Desarrollo Próximo y Mediación Pedagógica “que el desarrollo es un proceso que debe ser andamiado, mediado, asistido, guiado.” (Gantus, 2007, p.1) De ello, se desprende la importancia que el docente realice una adecuada mediación dentro del entorno virtual de aprendizaje.

La metáfora es una dinámica de carácter valorativo en la cual un docente guía con apoyos instruccionales, ya sean estos entendidos como soportes de información, materiales, textos escolares, instrucciones verbales o escritas y preguntas que hacen posible que un estudiante pueda generar análisis, propiciando así el aprendizaje (Alzate, Arbelaez, Gómez, Romero y Gallón, 2005, p.2).

Por lo tanto, la mediación va más allá de marcar una línea de aprendizaje, seleccionar una serie de lecturas o redactar las instrucciones de las actividades. Comprende el actuar del docente dentro del entorno, la forma en que va hilando cada uno de los contenidos de la asignatura, en la forma que contesta a las inquietudes de los estudiantes y en que realiza sus aportes.

Metáfora pedagógica

Cuando se escucha el término metáfora, muchas veces se relaciona con la figura literaria. Pero, este vocablo va más allá de eso, busca que un elemento concreto o abstracto trascienda su significado, ya

que sumerge al estudiante en una idea que propicie el aprendizaje. Este concepto desde la perspectiva pedagógica, está poco arraigado en el contexto educativo, aunque es muy utilizado en el campo de producción de materiales didácticos donde se definen como “recurso comunicativo, usualmente gráfico, a veces animado, que trasmite en forma sucinta y reiterada el mensaje educativo central del material didácticos.” (Díaz, Sandoval, Hernández y Badilla, 2008, p. 1)

Los beneficios de utilizar la metáfora en el campo educativo son variados, van desde los aspectos emocionales, comunicacionales hasta fortalecer el proceso de aprendizaje ya que “refuerza, mediante la repetición, el mensaje y los contenidos, contribuyendo al aprendizaje y a la internalización de los conocimientos, los valores y las conductas que, simultáneamente, se comunican mediante otros lenguajes.” (Díaz, 2011, p.7)

Por otro lado, Gentner (2005) mencionado por Vico (2007), comenta que las investigaciones desde el análisis cognitivo, indican que estas herramientas cognitivas no se limitan a resumir, abstraer la información que posteriormente es depositada en nuestra mente, sino que tienen un sentido semántico.

Selección de la Metáfora pedagógica

Por las particularidades que tenía la asignatura seleccionada para esta investigación, la elección del tema metafórico implicó un análisis de cada una de las propuestas sugeridas, que iban orientadas a diversos ejes, tales como: contexto país, contenidos de la asignatura, ejes transversales y otros.

Cabe indicar que, lo que se buscaba al seleccionar una metáfora es según Runte (1995), “...crear un clima que resulte apropiado tanto para los sueños como para las construcciones sólidas.” (p. 153). Sin duda alguna, la implementación de metáfora contribuye a soñar, a disfrutar los procesos de aprendizaje y la construcción de conocimientos de manera dinámica, incorporando lo social y cultural.

Después de un periodo de tiempo considerado prudencial, se analizaron diversas ideas y propuestas de todos los miembros del equipo; tomando en cuenta el perfil geográfico de los estudiantes y los contenidos de la asignatura. Seleccionándose como más idónea “El Turno” como metáfora; debido a que esta actividad popular es una de las manifestaciones culturales con las que todo pueblo costarricense se ve identificado. Sin duda alguna, es parte del folclor y de la idiosincrasia.

“El Turno” es una fiesta o celebración dedicada al santo patrono de la comunidad; en la cual se da una participación importante de niños, jóvenes, adultos y ancianos, que sin importar clases social se unen para compartir en comunidad. Se divierten y participan de una serie de actividades como: venta de comidas, bailes, presentación de grupos escolares, cimarronas, juegos tradicionales, juegos mecánicos, entre otros; en un periodo que puede variar de una semana a quince días.

Descripción de la asignatura

Esta asignatura conlleva una experiencia de aprendizaje teórico-práctica por medio de la cual, el estudiante analiza el impacto del turismo en sociedades y colectivos para elaborar propuestas de mejora en la gestión cultural del turismo. Propiciando un desarrollo de paz basado en las relaciones de la multiculturalidad y los principios de la sostenibilidad. (Acuña, 2016, p.2)

Para el abordaje de los contenidos se distribuyen en cuatro temáticas generales (observar ilustración 1):

Tema I: Epistemología de la cultura y multiculturalismo,

Tema II: Impacto del turismo en la promoción o erosión de la cultura,

Tema III: Turismo y sostenibilidad cultural y finalmente,

Tema IV: Tendencias de motivaciones culturales en el orbe y su implicación en las comunidades nacionales.

Cabe mencionar, que cada unidad temática consta de una serie de recursos y actividades de aprendizaje que se desarrollan en la modalidad híbrida, necesarias e indispensables para el abordaje de los contenidos, a desarrollarse a lo largo de las 12 semanas que componen el cuatrimestre. Además, se facilitaron dos espacios de comunicación:

1. Unidireccional (Profesor – estudiante) donde se les generaban los pormenores de las actividades que se iban suscitando en cada tema, se procuraba colocar un mensaje semanal a los estudiantes con aspectos claves a tener presente;
2. Bidireccional (Estudiante – profesor – estudiante) donde los estudiantes planteaban sus dudas o inquietudes más importante y en un espacio colectivo se les daba solución.



Ilustración 1. Organización general de la Asignatura Multiculturalidad y Ética del Turismo. Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta realizada.

1.3 Propósito

El objetivo de esta investigación se centra en evaluar la perspectiva del estudiante desde su experiencia en una asignatura desarrollada desde la metodología de mediación metafórica y la posibilidad de su implementación en otros entornos virtuales de aprendizaje.

2. MÉTODO

Este estudio tuvo un enfoque cuantitativo en el proceso de investigación, porque busca a través de la recolección de los datos de los planteamientos definidos previamente, utilizando una medición numérica y el análisis estadístico, para establecer los patrones de comportamiento del grupo en un determinado tiempo. Como lo menciona Hernández, Fernández y Baptista (2012) “La investigación cuantitativa debe ser lo más objetiva posible, evitando que afecten las tendencias del investigador u otras personas”. (p.20)

Además, la investigación es de descriptivo/comprendido, ya que desea documentar el objeto de estudios. Para Gonzalez y Guitert (s.f.), “Los estudios descriptivos buscan definir las características de un asunto, un fenómeno o una situación: se trata de identificar como es y cuáles son sus componentes, sus propiedades o sus atributos”. (p.27)

2.1 Descripción del contexto y de los participantes

La selección de la muestra de esta investigación fue a conveniencia, ya que ésta era la primera oferta de la asignatura Multiculturalidad y ética del Turismo y se decidió elaborar bajo esta modalidad. La matrícula fue trece estudiantes, de los cuáles uno de ellos se retira al inicio, debido a problemas personales que no detalló y los demás lo concluyeron con éxito. La encuesta la completaron 10 estudiantes que corresponden al 85% del total de la muestra.

2.2 Instrumentos

Se elaboró una encuesta con 15 preguntas, 13 cerradas y 2 abiertas, a fin de recolectar los datos. La cual, estaba dirigida a los estudiantes de la asignatura Multiculturalidad y Ética en el Turismo de la Licenciatura en Gestión y Gerencia en Turismo Sostenible de la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica. Con el fin, de evaluar la experiencia que ellos tuvieron en el entorno virtual de aprendizaje en relación con la organización y el diseño y el lenguaje comunicacional utilizado en la asignatura.

Se utilizó la herramienta Limesurvey para elaborar el instrumento; el cual se dividió en cuatro secciones (información administrativa, organización y diseño gráfico de la asignatura, expresión escrita y apreciación general de la asignatura), relacionadas con las variables de investigación propuestas.

2.3 Procedimiento

El instrumento empleado para obtener los datos de esta investigación; se distribuyó entre la población a consultar vía correo electrónico. Además, se colocó un enlace del mismo en la plataforma virtual de aprendizaje. Donde se solicitó a los estudiantes matriculados en la asignatura que lo completaran la última semana del I cuatrimestre 2016. Al finalizar la recepción de las respuestas, se analizaron los resultados obtenidos.

3. RESULTADOS

La encuesta fue completada por estudiantes pertenecientes a diferentes zonas rurales y urbanos de Costa Rica, aproximadamente en una relación 60% y 40% respectivamente; el grupo a nivel de género estaba muy equiparado puesto que un 40% eran mujeres y un 50% eran varones. Además, el 90% de los estudiantes matriculados eran adultos jóvenes con edades que comprenden los 18 – 36 años y el 10% restante tenía una edad superior a 36.

Para el análisis de los datos, se contemplan los tres elementos que el grupo de investigación determinó relevantes con respecto al uso de la metáfora en entornos virtuales de aprendizaje. Tales como: Organización y diseño; lenguaje comunicacional y experiencia del estudiante.

3.1 Organización y diseño

La organización de los elementos que se colocan en un entorno virtual de aprendizaje, es de vital importancia para el buen desempeño de los estudiantes dentro del mismo. Además, una imagen gráfica adecuada, permitía no sólo captar la atención de los estudiantes con respecto a la metáfora sino asumir su papel dentro de ella. Por ello, quisimos conocer cuál fue la experiencia de los estudiantes con respecto a este punto.

En la ilustración 2, se evidencia que para más del 50% de los estudiantes, todos los elementos que representan la organización de la asignatura tuvieron una valoración de entre muy bueno y excelente.

Se puede deducir que en aspectos de organización del entorno virtual de aprendizaje se cumplió; ya que el estudiante no evidencio frustración en el momento de encontrar los componentes que conformaban la asignatura. Además, comprendió lo que debía ir haciendo conforme trascurría el cuatrimestre.

Evaluación de la organización del entorno virtual

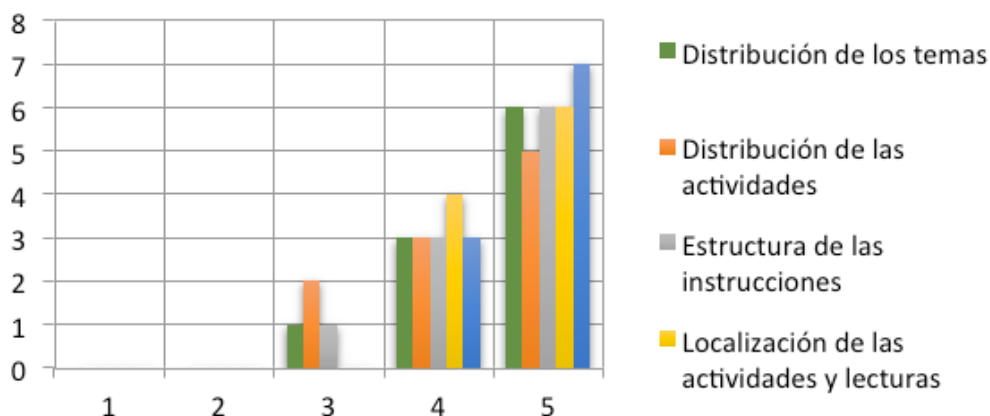


Ilustración 2: Resultados de la evaluación que dieron los estudiantes a la organización que tenía el entorno virtual de aprendizaje de la asignatura Multiculturalidad y Ética del Turismo.

En la ilustración 3. Se observa que el 100% de los estudiantes manifestaron que percibieron que estaban trabajando bajo la metodología metafórica; para el 70% de ellos la identificación se dio desde que se abordó el tema 1; para el 20% fue mientras transcurría el Tema 2, que vieron que se seguía con esta dinámica y sólo un 10% llegó a darse cuenta hasta que se inició el abordaje del Tema 3. Estos datos permiten demostrar que la metáfora fue evidente y no existió la necesidad de informar a los participantes con anticipación.

Momento en que los estudiantes percibieron que se estaba trabajando con una metáfora

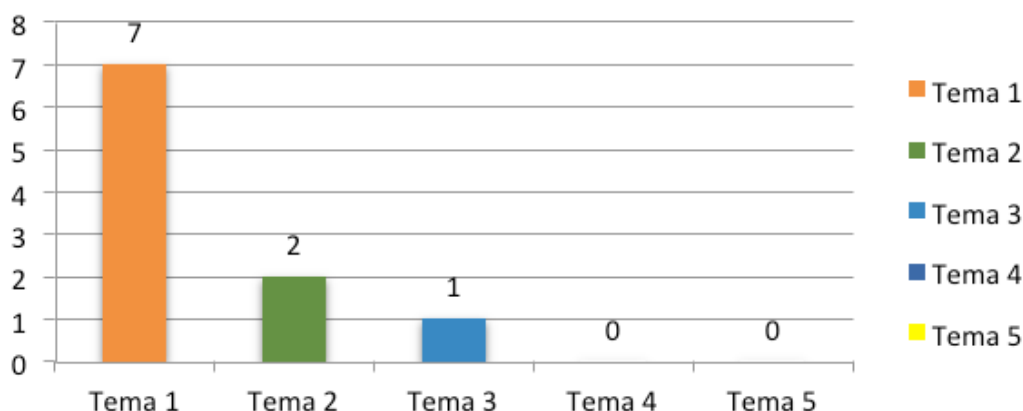


Ilustración 3: Gráfico donde se muestra el momento en que los estudiantes del curso Multiculturalidad y Ética del Turismo se estaba trabajando con una metáfora.
Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta realizada.

Otro dato interesante de destacar, es la imagen gráfica o las ilustraciones que se utilizaron dentro del entorno, la opinión del 100% los estudiantes encuestados fue que éstas lograron ser pertinentes y adecuadas a la metáfora que se empleaba en la asignatura. Lo que presupone fue lo que ayudó a que los estudiantes a detectar de primera mano que se trabajaba bajo una metodología diferente.

3.2 Lenguaje comunicacional

Con respecto a este punto, manifestaron que la expresión escrita dentro del entorno virtual de aprendizaje era el soporte que permitía tener mayor vivencia de la metáfora. Por el tipo de población que matriculó esta asignatura y para el equipo de investigación evaluar este rubro, era elemental podría haberse caído en un dialogo infantil que podría repercutir en la percepción que tienen los estudiantes de los contenidos.

Por esta razón, se les preguntó sobre la opinión que le merecía la forma que el docente empleo para expresarse; se dieron tres respuestas claves para el 80% de los participantes les pareció divertida y les facilitaba la comprensión de los contenidos e indicaciones, un 10% indicó que le permitió contextualizarse aún más con la metáfora empleada y finalmente el otro 10% indicó que le permitió darle un hilo conductor a los contenidos que abordaban. Estos resultados revelaron que trabajar una metáfora presupone la elaboración de un guion que ayude seguir el discurso didáctico y metafórico.

Para esta investigación era de vital importancia calificar la constancia en el lenguaje por eso se les consultó a los estudiantes acerca de las intervenciones del profesor, si estas se daban de forma espontánea manteniendo la misma dinámica de la metáfora. Se les facilitaron tres frases que les ayudaba a ubicar su criterio: la frase con la que el 90% los participantes se identificaron más fue: Comprender mejor la temática que se abordaba y un 10% respondió que le ayudó a comprender los errores en los que incurrió.

3.3 Experiencia del Estudiante

Dentro de los datos que podemos resaltar de la experiencia de los estudiantes de la asignatura, se quiso conocer con qué frecuencia ingresaban a la plataforma. Según lo indicado por los estudiantes, lo que se extrae es que estaban atraídos por la dinámica que se estaba desarrollando en la asignatura. Ver la ilustración 4 que muestra el detalle.

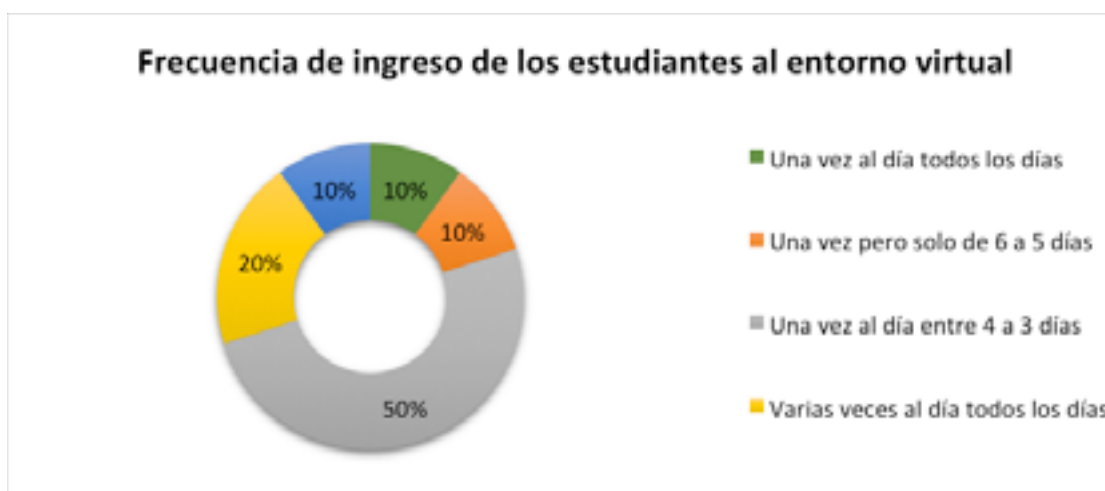


Ilustración 4: Gráfico donde se visualiza la frecuencia de ingreso de los estudiantes al entorno virtual.
Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta realizada.

La recurrencia era otro aspecto que interesaba conocer, por esta razón, se les pregunto a los estudiantes si volverían a llevar otra asignatura con estas características, el 100% de la población respondió de forma positiva a la interrogante.

Para finalizar, se les solicitó que hicieran una valoración general de su experiencia en esta asignatura en un rango de 1 a 5, el 50% la calificó con 5 y el otro 50% con 4, ver ilustración 5.

Calificación de la asignatura por parte de los estudiantes



Gráfico con la valoración que realizaron los estudiantes a su experiencia.

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta realizada.

A esta misma interrogante, se les solicitó que justificaran su respuesta si la calificación era menor a 5. Las razones que expresaron estaban relacionadas con la gira y los tiempos de respuesta del docente y no así por el uso de la metáfora. Pero, sin duda algunos aspectos de mejora en la asignatura.

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Al finalizar esta investigación, se logró el propósito de la misma, la cual fue evaluar la perspectiva del estudiante desde su experiencia en una asignatura desarrollada desde la metodología de mediación metafórica y la posibilidad de su implementación en otros entornos virtuales de aprendizaje.

Rescatamos que fue muy positiva las percepciones de los estudiantes en relación a la implementación de la metáfora como mediación pedagógica. Los estudiantes consideran que aplicar la metáfora dentro de una asignatura ofertada en entorno virtual de aprendizaje es más divertido y sirve como hilo conductor en el abordaje de los contenidos. Además, les facilita la comprensión del contenido, la experiencia y el desenvolvimiento dentro del EVA. Sin duda alguna, todos los elementos utilizados como el tema, el diseño gráfico (imágenes, tipología, colores, etc.), los contenidos, las actividades, las comunicaciones - intervenciones del profesor son claves para lograr la armonía de la metodología de la metáfora.

Como parte de la mejora en la oferta de esta asignatura se sugiera a la Cátedra mejorar los tiempos de respuesta, ya que estos deben ser vitales para estabilidad emocional de los estudiantes. Además, promover que los estudiantes planteen sus dudas o inconvenientes en con tiempo y no a última hora para que el docente tenga un tiempo prudencial para responder sus interrogantes.

La utilización de este tipo de metodologías en otros cursos y asignaturas, podrían implementarse, considerando las siguientes recomendaciones:

- La organización de los elementos que componen el entorno virtual de aprendizaje donde se desarrolla la asignatura debe ser considerada de vital importancia, puesto que facilita la experiencia y el desenvolvimiento del estudiante dentro del entorno.

- Las imágenes dentro del entorno virtual metafórico son elementos indispensables, que ayuda al estudiante a identificar la metáfora que se está empleando.
- El lenguaje escrito que utilizará el docente dentro de la asignatura debe adecuarse a la población con la que se está trabajando, con el fin de que estos no se sientan familiarizados y logren comprenderse en la metáfora.
- El profesor debe mantenerse el discurso de la metáfora, aun así en las intervenciones espontáneas o en la comunicación personal que se tenga con el estudiante.
- Se recomienda a las cátedras y al Programa Aprendizaje en Línea considerar la elaboración en otras asignaturas con propuestas similares a las planteadas en este entorno virtual de aprendizaje, con el objetivo de diversificar e innovar en la oferta académica con componentes virtuales.
- Conformar un equipo de trabajo interdisciplinario para buscar la mejor opción metafórica que se adapte a las necesidades del curso, su población (idiosincrasia y cosmovisión) y los contenidos que se abordarán.

Además se sugiere, a futuro, realizar un contraste de experiencias donde se evalúe el rendimiento de los estudiantes en un curso que utiliza metáfora en su metodología con otro que no lo hace.

5. REFERENCIAS

- Acuña, M. (2016). *Orientación Académica: Multiculturalidad y ética del Turismo*. Costa Rica: UNED.
- Alzate, M., Arbelaez, M., Gómez, M., Romero, F., & Gallon, H. (2005). Intervención, mediación pedagógica y los usos del texto escolar. *Revista Iberoamericana de Educación*, 37(3). Recuperado de <http://www.rieoei.org/deloslectores/1116Alzate.pdf>
- Bryndum S., & Jerónimo, J. (2005). *La Motivación en los Entornos Telemáticos*. Recuperado de <http://www.um.es/ead/red/13/bryndum.pdf>
- Castro, A., & Valerio, C. (2013). Importancia de la comunicación gráfica en los cursos con componente virtual de la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica. En *EDUTEC. Costa Rica 2013*. Recuperado de http://www.uned.ac.cr/academica/edutec/memoria/ponencias/cintya_alejandra_131.pdf
- Díaz, L. (2011). Metáfora Pedagógica [Entrada de blog]. Recuperado de <http://www.luisfernandodiaz.com/?tag=metafora-pedagogica>
- Díaz, L., Sandolval, A., Hernandez, D., & Badilla, M. (2008). *Metáfora pedagógica*. Recuperado de <http://observatoriotecedu.uned.ac.cr/metafora-pedagogica/>
- Gantus, V. (2007) La importancia de la mediación docente en los procesos de lectura de niños, adultos y jóvenes. En *I Jornadas Nacionales de Investigación Educativa. II Jornadas Regionales - VI Jornadas Institucionales*. Recuperado de <http://www.feeye.uncu.edu.ar/web/posjornada-sinve/area3/Lengua%20-%20Didactica%20de%20la%20lengua%20-%20TICs/245%20-%20Gantuz%20-%20FEEyE.pdf>
- Gonzalez, M., & Guitert, M. (s.f.) *Métodos de Investigación*. España: UOC
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2012). *Metodología de la Investigación*. Perú: MC Graw Hill. Editorial El Comercio.
- Keretxeta, I. (2016, Enero, 21). Las tendencias eLearning que marcarán 2016. *Noticias Expoelearning*. Recuperado de <http://www.expoelearning.com/tendencias-elearning-2016/>
- Krug, S. (2006). *No me hagas pensar: Una aproximación a la usabilidad web*. Madrid, España: Pearson.

- Runte, R. (1995). *La Enseñanza Superior y la vida activa*. Debate: Aprender para el Futuro: aprendizaje y vida activa. España: Fundación Santillana.
- Vico, E. (2007). Metáforas e iconos para transmitir información. *Cuadernos de Información y Comunicación*, 12, 49-57. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/viewFile/CIYC0707110049A/7256>

BREVE RESEÑA CURRICULAR DE LOS AUTORES

Acuña Sossa, Mildred

Directora de la Cátedra de Emprendedurismo Turístico, UNED Costa Rica; Estudiante de Doctorado de Educación y TIC (elearning) en UOC, España; Master e Educación a Distancia CIU, Curazao; Master en Administración de proyectos, UCI Costa Rica; Bachiller en Turismo ULACIT, Costa Rica.

Arias Uva, Minor

Profesor de la Cátedra de Emprendedurismo Turístico y de la Cátedra de Turismo Sostenible, UNED Costa Rica Profesor de Turismo de CUC; Doctorado en Educación con énfasis en mediación pedagógica. Universidad de la Salle, Costa Rica; Maestría en Negocios Internacionales. Universidad Regiomontana, México. Titulación pendiente; Licenciatura en Administración de empresas con énfasis en mercadeo, Universidad de la Salle; Licenciatura en Hotelería y turismo, Universidad Regiomontana, Nuevo León, México. Equiparada por la UCR como bachillerato en 1998. Escritor.

Valerio Álvarez, Cinthya

Máster en Tecnología e Informática Educativa de la Universidad Nacional de Costa Rica, trabajé 8 años en el Colegio de Limón Diurno como Profesora de Informática Educativa donde además colaboré en Proyectos como Labor@, Aprendizaje para la vida. Desde el 2008 hasta la actualidad trabajo como Productora Académica en el Programa Aprendizaje en Línea de la UNED de Costa Rica, donde además de asesorar a los docentes en la mediación de cursos virtuales, coordino el Proyecto Mobile Learning.