

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v6i1.3513>

Análisis comparativo de los estilos de aprendizaje en los programas educativos de turismo, administración y tecnologías de la información

Comparative analysis of learning styles in educational programs in tourism, administration and information technology

Amador Ortiz Garcia

a_ortiz@utcgg.edu.mx

<https://orcid.org/000-002-2546-5088>

Universidad Tecnológica de la Costa Grande de Guerrero
Petatlan – México

Rubí Ramírez Salinas

r_ramirez@utcgg.edu.mx

<https://orcid.org/0009-4968-9053>

Universidad Tecnológica de la Costa Grande de Guerrero
Petatlan – México

José Agustín Carranza Robledo

a_carranza@utcgg.edu.mx

<https://orcid.org/0009-0006-0240-8271>

Universidad Tecnológica de la Costa Grande de Guerrero
Petatlan – México

Eusebio Montes Pauda

e_montes@utcgg.edu.mx

<https://orcid.org/0000-0002-6110-380X>

Universidad Tecnológica de la Costa Grande de Guerrero
Petatlan – México

Victor Orion Quintana Moreno

v_quintana@utcgg.edu.mx

<https://orcid.org/0009-0003-2077-8143>

Universidad Tecnológica de la Costa Grande de Guerrero
Petatlan – México

Artículo recibido: 12 de febrero de 2025. Aceptado para publicación: 26 de febrero de 2025.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen

La Universidad Tecnológica de la Costa Grande Guerrero (UTC GG) es un organismo descentralizado que depende de la Dirección General de Universidades Tecnológicas y Politécnicas (DGUTyP). El presente proyecto se orientó a tres carreras del nivel Técnico Superior Universitario entre las que se incluyeron Turismo, Administración y tecnologías de la información. El objetivo del presente trabajo versa en la realización de un análisis comparativo de estilos de aprendizaje predominantes según el modelo de aprendizaje del autor David Kold. Se analizaron 2 elementos de 12 considerando los enunciados: “cuando aprendo” evaluando., sensaciones y emociones, mirar y aprender, pensar en las ideas y hacer cosas el elemento “aprendo a través de” acuerdo a su experiencia los estudiantes asignaron una ponderación de 0-3 a las categorías de sentimientos, observaciones, razonamientos y acciones. La metodología se basó en un estudio mixto que considero variables cualitativas y cuantitativas con un diseño transversal aplicado a una muestra de 172 estudiantes quienes ponderaron 12 elementos divididos en cuatro columnas que representan los estilos de aprendizaje de


experimentación concreta (EC), observación reflexiva (OR), conceptualización abstracta (CA). Los resultados mostraron una tendencia en turismo de experimentación activa (EA) con 1704 ponderaciones de un estrato de muestra de 86 estudiantes, similar en administración registro 610 en un estrato de 28 estudiantes y finalmente para tecnologías de la información prevaleció la observación reflexiva (OR) con 1242 ponderaciones en la escala de 0-3., donde el cero representó la no identificación con el enunciado.

Palabras clave: análisis comparativo, estilo, aprendizaje, programas educativos

Abstract

The Technological University of the Costa Grande Guerrero (UTCGG) is a decentralized organization that depends on the General Directorate of Technological and Polytechnic Universities (DGUTyP). This project is aimed at three careers at the Higher Technical University level, including Tourism, Administration and information technologies. The objective of presenting work is to carry out a comparative analysis of predominant learning styles according to the learning model of the author David Kold. 2 elements out of 12 were analyzed considering the statements: "when I learn" evaluating., sensations and emotions, looking and learning, thinking about ideas and doing things the element "I learn through" according to their experience the students assigned a weighting of 0-3 to the categories of feelings, observations, considerations and actions. The methodology was based on a mixed study that considers qualitative and quantitative variables with a cross-sectional design applied to a sample of 172 students who weighted 12 elements divided into four columns that represent the learning styles of concrete experimentation (CE), reflective observation (OR), and abstract conceptualization (AC). The results showed a trend in tourism of active experimentation (EA) with 1704 weightings from a sample stratum of 86 students, similar in administration, registration 610 in a stratum of 28 students and finally for information technologies, reflective observation (OR) prevailed with 1242 weightings on the scale of 0-3, where zero represented non-identification with the statement.

Keywords: comparative analysis, style, learning, educational programs

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicado en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons. 

Cómo citar: Ortiz Garcia, A., Ramírez Salinas, R., Carranza Robledo, J. A., Montes Pauda, E., & Quintana Moreno, V. O. (2025). Análisis comparativo de los estilos de aprendizaje en los programas educativos de turismo, administración y tecnologías de la información. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 6 (1), 2518 – 2535. <https://doi.org/10.56712/latam.v6i1.3513>

INTRODUCCIÓN

En la actualidad las instituciones educativas a nivel nacional e internacional se enfrentan a los diferentes factores como: el aprendizaje, motivación, la sociedad, grupos sociales de amistad que sin duda son de vital importancia cuando se trata de influir en el proceso de enseñanza y aprendizaje humano. (Zaquiniala, 2023). El presente trabajo muestra el comparativo de estilos de aprendizaje por programas educativos entre los que se incluyen: T.S.U. En Turismo Área Hotelería, Administración de Recursos Humanos Área Capital Humano y Tecnologías de la Información. Se consideró una muestra de 172 estudiantes los cuales se integraron por 58 estudiantes del P.E de Tecnologías de la Información Área Sistemas Informáticos ,28 de Administración de Recursos Humanos Área Capital Humano. El instrumento aplicado aborda cuatro cuadrantes el cuál se compone como: (I) Experiencia concreta, (II) Observación reflexiva, (III) Conceptualización abstracta, (IV) Experiencia activa. El instrumento está integrado por 12 filas las cuales el encuestado deberá asignar una puntuación de 0,1,2,3 según el nivel que aplica el enunciado a su estilo de aprendizaje, el valor máximo esperado para un estilo de aprendizaje donde las respuestas tiene su mayor puntaje corresponde a 36 puntos, por lo que al momento de realizar la gráfica de los cuatro cuadrantes se utiliza una escala de 0 al 40 o bien valores 5,10,15,20,25,30,35,40, según como se desea representar con los valores.

METODOLOGÍA

La metodología se basó en una muestreo por cuotas no probabilístico aplicado a 172 estudiantes de un campus universitario del sistema Universidades Tecnológicas y politécnicas (UTyP)¹ basada en la teoría de los estilos de aprendizaje del profesor investigador David Kold ,aplicada a 172 , la cual considera cuatro cuadrantes (divergente, asimilador, convergente y acomodador) sobre los cuales se identifican los estilos de aprendizaje : experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experiencia activa . Para el presente caso de estudio se consideró la siguiente Metodología basada en una muestra de 10486 respuestas de 8 grupos de estudiantes de los Programas Educativos de Técnico Superior Universitario en Turismo Área Hotelería (4) (T.S.U) , Administración Área Capital Humano (1) y Tecnologías de la Información (3),la cual se organizó de la siguiente forma:

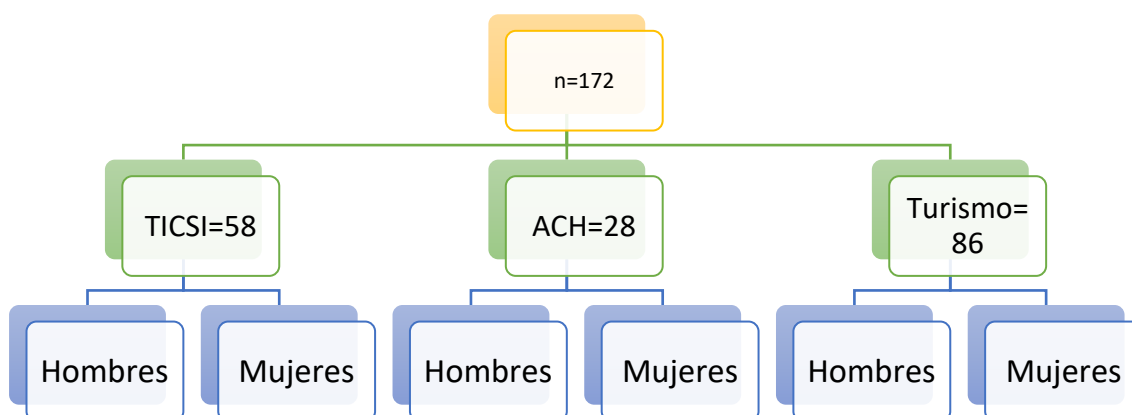
Etapa 1: selección de la muestra

Se utilizó un muestreo por cuotas no probabilístico considerando únicamente los niveles educativos de Técnico Superior Universitario (2do y 5to cuatrimestre), la muestra seleccionada correspondió a 58 estudiantes de Tecnologías de la información (TICSI),28 estudiantes de Administración de Recursos Humanos Área Capital Humano (ACH) y 86 estudiantes de Técnico Superior Universitario en Turismo Área Hotelería.

¹ UTyP. La Dirección General de Universidades Tecnológicas y politécnicas es el área de la Subsecretaría de Educación Superior (SES) encargada de impulsar una educación de calidad que permita la formación de profesionistas competitivos y comprometidos con el desarrollo regional y nacional. DGUTyP ((Sistema Tecnológico, 2025)) "Dirección general de Universidades Tecnológicas y politécnicas "recuperado el 13 de febrero de 2025.

Figura 1

Muestreo por Cuotas



Fuente: elaboración propia.

Etapas 2: fuentes documentales revisadas

Revisión del sitio web del Blog actualidad en psicología (Cano, 2018)

Aprendizaje en estudiantes universitarios (Freire, 2018), "Aprendizaje en estudiantes universitarios".

Los modelos de aprendizaje de Kold Honey y Mumford: implicaciones para la educación en ciencias (Zepedad, 2018)

Modelos de aprendizaje de Kolb, Honey y Mumford: implicaciones para la educación en ciencias. (Cepeda, 2018)

Journal Nivel de razonamiento abstracto en estudiantes universitarios (Palacios, 2021)

The AFS Youth Assembly (ASF, 2025)

Intercultural Link An AFS² Learning Programs

Manual de estilos de aprendizaje (SEP, 2004)

Etapas 3: aplicación del instrumento (Modelo teoría de los estilos de aprendizaje David Kold)

Se llevó a cabo la aplicación de la versión impresa de un test de 12 enunciados donde cada estudiante seleccionó los números 0, 1, 2, 3. De acuerdo al nivel de ocurrencia o identificación con la situación descrita como aprendizaje así el participante seleccionó las respuestas ejemplo:

² AFS.Intercultural Programs. AFS es una organización educativa que facilita el aprendizaje experiencial en una escala global, los AFSers tienen una responsabilidad única de entender los principios fundamentales de este enfoque y cómo el aprendizaje se produce a través de él. (AFS, 2024), "Ciclo del aprendizaje experiencial de Kold.

Tabla 1

Aplicación del instrumento

	Prefiero valirme de mis sensaciones	Prefiero mirar y atender	Prefiero pensar en las ideas	Prefiero hacer cosas
Cuando aprendo	0	2	1	3

Indicaciones. Registrar los números de 0 al 3, donde 3 es la respuesta más alta con la que se identificaron y el "0" es la ausencia total. No se deben repetir las respuestas. Al sumar las columnas de manera vertical la máxima puntuación esperada en una columna es 36 puntos, si el participante asigna la puntuación de 3 a cada uno de los enunciados, sin embargo, las sumatorias individuales por participante varían de acuerdo a sus respuestas registradas, al finalizar el conteo se registra en cada columna como se muestra en este ejemplo:

Tabla 2

Total de la suma de cada columna

Total, de la suma de cada columna	14	21	17	20
	EC	OR	CA	EA

En este caso es la representación de manera individual por cada participante, sin embargo, para el presente caso de estudio, se realizó la sumatoria de las respuestas de 172 participantes quienes sumaron 10,488 respuestas las cuales se representaron en la siguiente tabla:

Σ = sumatoria de todas las respuestas, el presente ejemplo corresponde únicamente a la respuesta de un estudiante y los resultados finales solamente corresponden a 172 estudiantes del campus universitario de una universidad en Guerrero perteneciente al sistema (DGUPYP³)

Tabla 3

Instrumento de estilos de aprendizaje

Cuando aprendo:	Prefiero valirme de mis sensaciones y emociones (73)	Prefiero mirar y atender	Prefiero pensar en las ideas	Prefiero hacer las cosas
Aprendo mejor cuando:	confió en mis corazonadas y sentimientos (Atiendo y observo cuidadosamente	Confío en mis pensamientos lógicos	Trabajo duramente para que las cosas queden realizadas
Cuando estoy aprendiendo:	Tengo sentimiento y reacciones fuertes	Soy reservado y tranquilo	Busco razonar sobre las cosas que están sucediendo	Me siento responsable de las cosas
Aprendo a través de;	Sentimientos	Observaciones	Razonamientos	Acciones

³ DGUTYP. Dirección General de Universidades Tecnológicas Y politécnicas (DGUTYP, 2024)

Cuando aprendo:	Estoy abierto a nuevas experiencias	Tomo en cuenta todos los aspectos relacionados	Prefiero analizar las cosas dividiéndolas en sus partes componentes	Prefiero hacer las cosas directamente
Cuando estoy aprendiendo:	Soy una persona intuitiva	Soy una persona observadora	Soy una persona lógica	Soy una persona activa
Aprendo mejor a través de:	Las relaciones con los mis compañeros	La observación	Teorías racionales	La práctica de los temas tratados
Cuando aprendo:	Me siento involucrado en los temas tratados	Me tomo mi tiempo antes de actuar	Prefiero las teorías y las ideas	Prefiero ver los resultados a través de mi propio trabajo.
Aprendo mejor cuando:	Me baso en mis intuiciones y sentimientos	Me baso en observaciones personales	Tomo en cuenta mis propias ideas sobre el tema	Pruebo personalmente la tarea
Cuando estoy aprendiendo:	Soy una persona abierta	Soy una persona reservada	Soy una persona racional	Soy una persona responsable
Cuando aprendo:	Me involucro	Prefiero observar	Prefiero evaluar las cosas	
Aprendo mejor cuando:	Soy receptivo de mente abierta	Soy cuidadoso	Analizo las ideas	Soy practico
Total de la suma de cada columna: Turismo n=86	489	567	1578	1704
Total de la suma de cada columna: Administración n=28	278	574	517	610
Sistemas informaticos n=58	601	1242	1186	1155
	EC	OR	CA	EA

Fuente: Modelo David Kold.

DESARROLLO

Desde los inicios y a lo largo del tiempo diversos autores clasificaron y crearon sus propios modelos de aprendizaje el sitio web UNAM (UNAM, 2018), describe los estilos de aprendizaje visual, auditivo y kinestésico , el primero las personas necesitan ver el material mientras lo escuchan ,en el auditivo las personas aprenden mejor escuchándolo y registrando sus apuntes en base al audio y finalmente las personas kinestésicas responden de manera práctica a los aprendizajes deportivo, artístico y de cómputo. Otras clasificaciones propuestas por autores como: David Kold profesor investigador que considera cuatro elementos fundamentales del aprendizaje los cuales son:

Experiencia concreta (EC), Observación Reflexiva (OR),Conceptualización abstracta (CA) y Experimentación (EA) ,los cuales son evaluados en un instrumentos de cuatro columnas con valoraciones de 0 al 3 donde el 0 = no aplica para la persona como manera de ser y actuar en una situación de la vida diaria, el valor máximo de puntos a obtener por columna es de 36 puntos , por lo que la escala que se utiliza son los números del 1 al 4 = 1 2 3 4 o bien 10, 20, 30, 40 para graficar los

resultados en la gráfica de los cuatro cuadrantes (acomodador, divergente, asimilador y convergente). Kold y Fry propusieron en 1966 la clasificación de los cuatro cuadrantes que integran los estilos de aprendizaje experimentación concreta (EC), observación reflexiva (OR), conceptualización abstracta (CA) y experimentación activa (EA) . (Infed.org, 2025). David Kolb, Kurt Lewin y Carl Rogers confirman que la gente aprende mejor cuando participa activamente en un proceso reflexivo basado en una experiencia de vida particular. (Intercultural Link AFS, 2014).

Ciclo de aprendizajes

Figura 2

Modelo de aprendizaje de David Kold (Intercultural Link AFS, 2014)

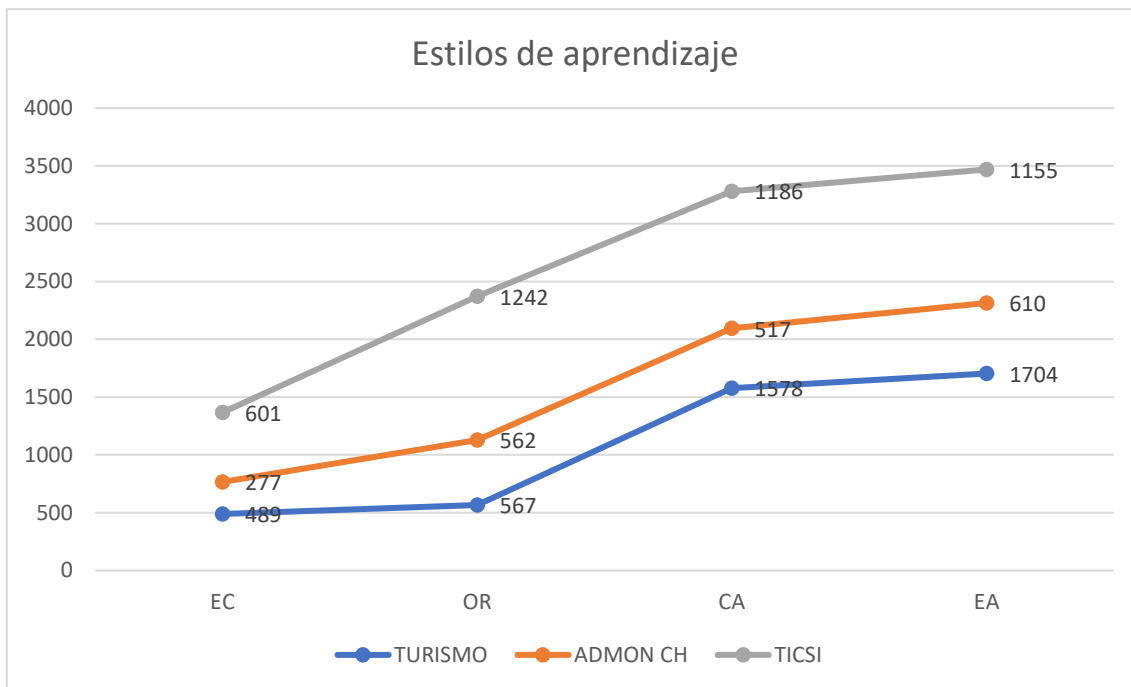


Fuente: elaboración propia Microsoft Office 365 2024 Gráfico SmartArt.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Gráfico 1

Estilos de aprendizaje



Fuente: elaboración propia.

Como se aprecia en la figura 1 los estilos de aprendizaje de los tres programas educativos en el Nivel Técnico Superior Universitario muestran un patrón de tendencia de incremento del estilo de experimentación activa (EA) (Williams, 2012). Las puntuaciones de las respuestas a partir de los estilos de aprendizaje observación reflexiva (OR), continuando en incremento en Conceptualización abstracta (CA) y finalmente la experimentación activa (EA) las muestras aplicadas se hicieron de acuerdo a la formación de grupos por lo que en el Programa de Tecnologías de la información se aplicaron 58 encuestas en tres grupos de estudiantes que sumaron 4,184 puntos distribuidos en Experiencia concreta= 601, Observación reflexiva=1242, Conceptualización abstracta= 1186 y Experimentación activa= 1155 , por lo que el estilo que menos se aprecia en el test , es la Experimentación concreta (EC). Por lo que se pueden aplicar en el futuras pruebas para verificar el comportamiento del estilo de aprendizaje , de primera mano en las ciencias informáticas no se puede ser concreto al 100% en el primer momento de realización de un algoritmo o código fuente, ya que se deben realizar pruebas del proceso para corroborar su funcionamiento .En la administración de recursos humanos área capital humano conserva el mismo patrón de tendencia con los estilos experiencia concreta (EC)= 277, observación reflexiva (OR)= 562 , conceptualización abstracta (CA)=517 puntos y experimentación activa (EA)= 610 puntos . Las puntuaciones corresponden a una muestra de 28 estudiantes aplicada a un grupo, de los cuales son 6 hombres y 22 mujeres los hombres representaron el 21.43% de la muestra mientras que las mujeres el 78.57% de la muestra original siendo esta última con representación, cabe mencionar que la muestra aplicada no se manipulo ni se controló se registró la información tal y como estaba formado el grupo de estudiantes. En todas las muestras aplicadas no se muestran patrones cíclicos de comportamiento de datos por debajo de la media, siempre los valores tienden con un patrón de tendencia al incremento, al mismo tiempo siempre se muestran al menos dos estilos de aprendizajes predominantes con valores muy cerca. Finalmente, la

muestra aplicada a los estudiantes del programa educativo de técnico Superior Universitario en Turismo Área Hotelería, al igual que los casos anteriores muestra el mismo comportamiento de patrón de tendencia de incremento siempre por arriba de la media 1084.5 puntos, los estilos de aprendizaje se registraron de la siguiente forma:

Experiencia concreta (EC)= 489 puntos

Observación Reflexiva (OR)= 567 puntos

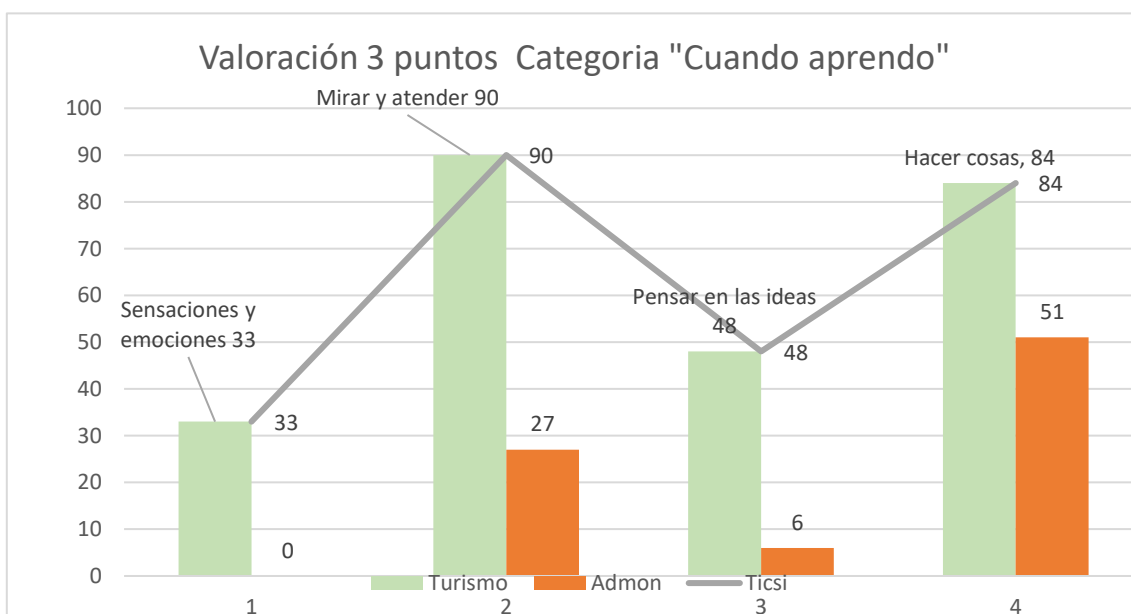
Conceptualización abstracta (CA) = 1578 puntos

Experimentación activa (EA)= 1,704 puntos

De acuerdo a los resultados anteriores los estudiantes de turismo mantienen el estilo de experimentación activa como aprendizaje principal, por las actividades y prácticas propias de los prestadores de servicios turísticos, donde de acuerdo al perfil de egreso del estudiante se demanda más servicios operativos al turista, si bien es cierto que a nivel licenciatura se demanda más el perfil de dirección y planeación de actividades.

Gráfico 2

Elemento "cuando aprendo"



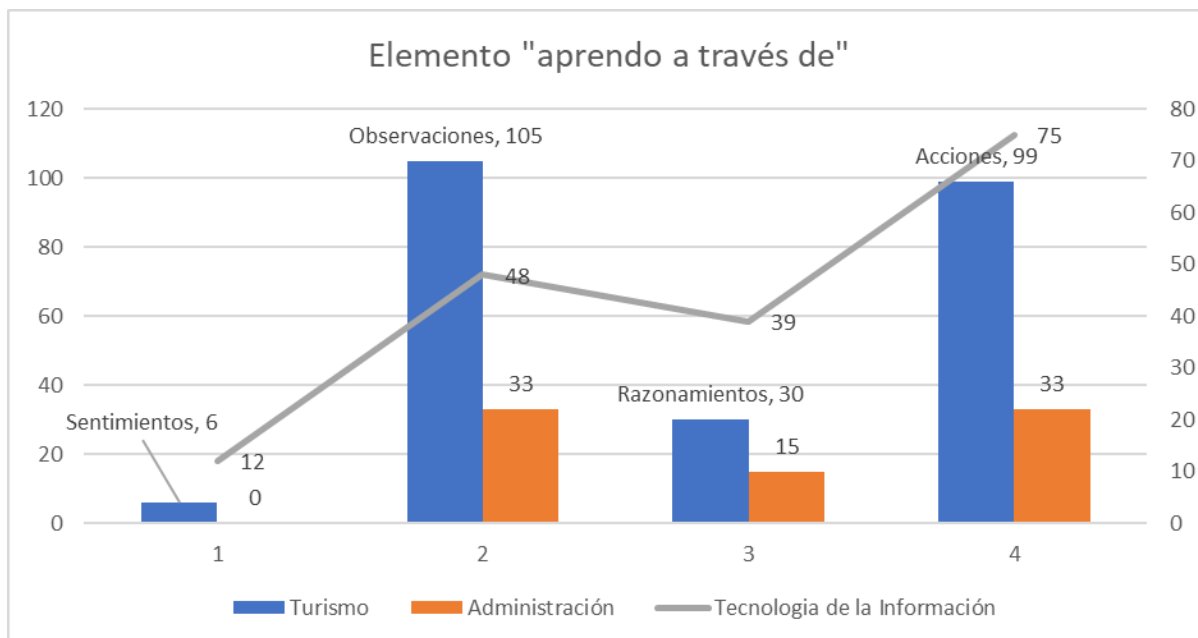
Fuente: elaboración propia.

Como se aprecia en el gráfico 1 de una muestra recabada de 594, que corresponden a la sumatoria de las valoraciones de un máximo de 3 en el intervalo 0-3, es decir los participantes le dieron en peso de 3 puntos al identificarse con los enunciados 1.-Prefiero valerme de mis sensaciones y emociones, 2.- Prefiero mirar y atender, 3.-Prefiero pensar en las ideas, 4.- Prefiero hacer cosas los enunciados anteriores corresponden a la categoría "Cuando aprendo", siendo este uno de los primeros 12 elementos que integran la tabla de valoración del test de estilos de aprendizaje. Los enunciados prefiero mirar y aprender y prefiero hacer las cosas, cobra relevancia en los estudiantes de turismo y tecnologías de la información ambos registraron 90 valoraciones de 3 puntos para "Mirar y aprender" y 84 para "Prefiero hacer las cosas", aunque las muestras realizadas fueron diferentes tamaños se

aprecia que Administración 27 valoraciones de 3 puntos para Mirar y aprender y 51 “Prefiero hacer las cosas”. Por lo que en general los estudiantes cuando aprenden se identifican con mirar y hacer las cosas de forma directa aplicando experimentación activa (EA).

Gráfico 3

Aprendo a través de



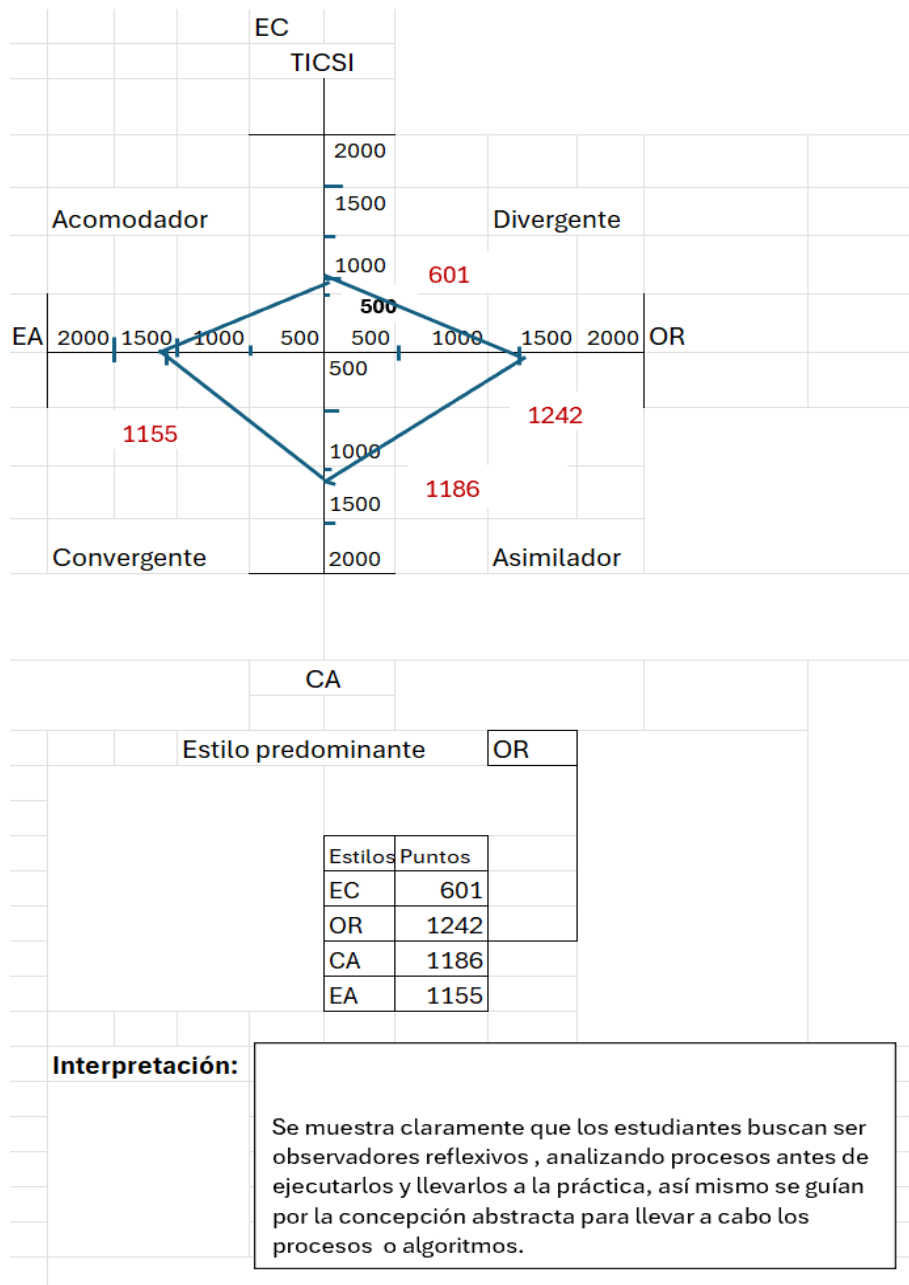
Fuente: elaboración propia.

Como se puede observar de acuerdo a las muestras aplicadas 28 estudiantes de Administración otorgaron una valoración de 33 puntos para las acciones y observaciones predominando la forma de aprender basada en observación y acciones que se llevan a cabo para generar aprendizaje. De acuerdo a la muestra de turismo de 86 estudiantes encuestados otorgaron una valoración de 105 puntos para la observación y 99 para acciones que realizan y que fomentan el aprendizaje y en menor proporción el razonamiento con 30, por lo que de acuerdo se puede establecer la interrogante a manera de discusión ¿Por qué los estudiantes de turismo no consideran el razonamiento como un medio de aprendizaje?

Resultados Estilos de Aprendizaje Tecnologías de la Información Área Desarrollo de Software

Gráfico 4

Resumen Resultados Estilos de Aprendizaje Modelo David Kold

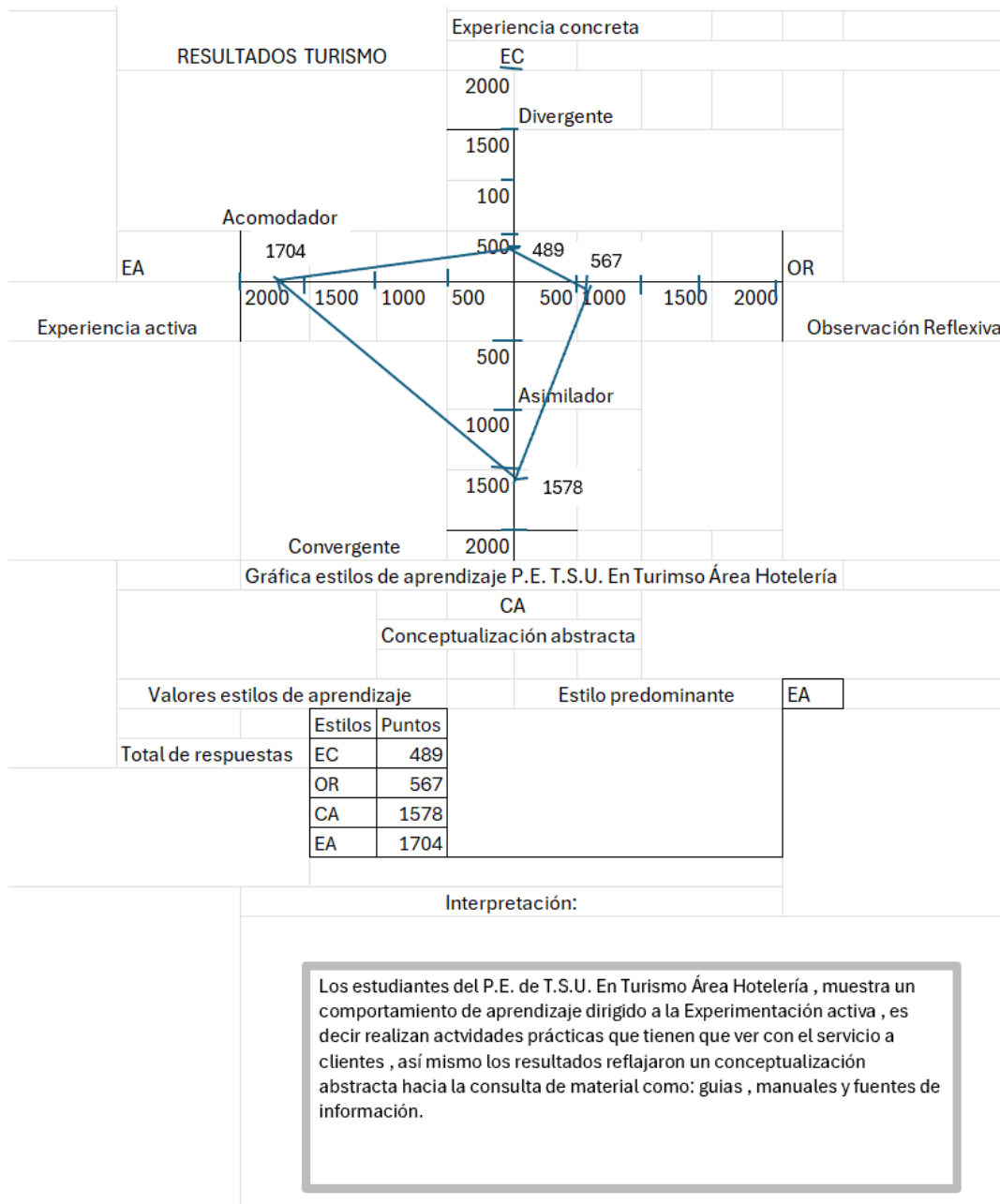


Fuente: elaboración propia.

Resultados Estilos de Aprendizaje Programa Educativo T.S.U. En Turismo Área Hotelería

Gráfico 5

Resumen de estilos de aprendizaje Técnico Superior Universitario en Turismo Área Hotelería

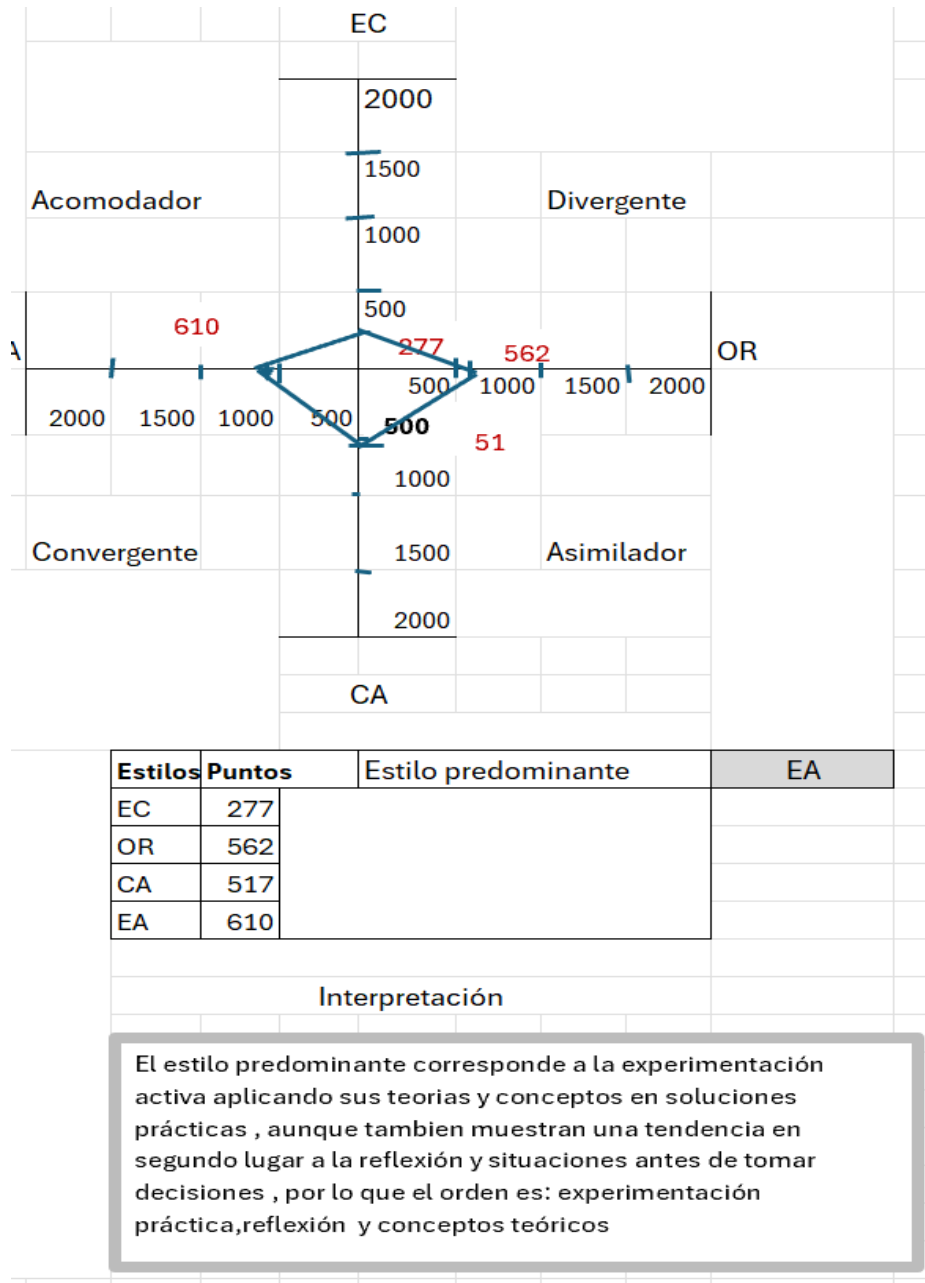


Fuente: elaboración propia.

Resultados Programa Educativo Administración de Recursos Humanos Área Capital Humano

Gráfico 6

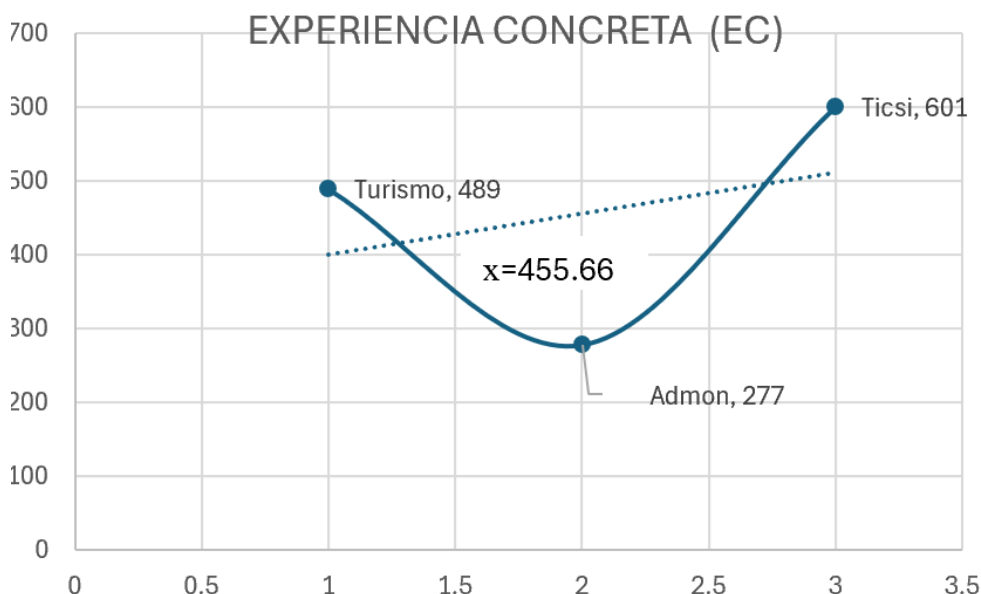
Resumen de resultados de aprendizaje Técnico Superior Universitario en Administración Área Capital Humano



Fuente: elaboración propia.

Gráfico 7

Experiencia concreta



Fuente: elaboración propia.

Como se puede apreciar en la figura 2 los tres programas educativos muestran indicadores como: Tecnología de sistemas de información con un valor de predominante de observación reflexiva (OR⁴) con 1242 valores y en segundo lugar el estilo de conceptualización abstracta (CA⁵) con 1186 puntos por lo que se puede apreciar que en general en los sistemas informáticos primeramente se debe analizar la secuencia lógica en el conjunto de instrucciones que sigue el flujograma de construcción del proceso de secuencia de órdenes que se realizan en un programa informático, de acuerdo al código fuente se debe analizar primero antes de ejecutar el software. Por otro lado el Programa Educativo de Administración de Capital Humano Área Recursos Humanos, predominó la experimentación activa (EA) con 610 puntos y como segundo puesto la conceptualización abstracta (CA) con 517 puntos. Por lo que en los procesos de aprendizaje el estudiante debe realizar actividades administrativas prácticas de oficina como la gestión de actividades operativas que inician desde la oficina y después se ejecuta en campo. Finalmente el Programa Educativo de Turismo predominó la experimentación activa (EA), con 1704 valores y un segundo estilo de conceptualización abstracta (CA). Por lo que el estilo

⁴ OR. Observación reflexiva. Utilizando una experiencia concreta como base, el estudiante reflexiona sobre la experiencia para obtener más información o profundizar su comprensión de la experiencia.
https://d22dvi4p3p3.cloudfront.net/wpcontent/uploads/sites/27/2019/02/13111417/Kolb_sExperientialLearningCycleforAFS_Friends_ESP.pdf.

⁵CA. Conceptualización abstracta ("razonamiento"): el aprendizaje implica el uso de la lógica y de las ideas, más que los sentimientos, para comprender los problemas o las situaciones. Se apoya en la planificación sistemática y el desarrollo de teorías e ideas para resolver los problemas (Márquez, 2015) "Nuevos paradigmas en la educación universitaria." Los estilos de aprendizaje de David Kolb" [https://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0025-76802015000200010#:~:text=Conceptualizaci%C3%B3n%20abstracta%20\(%22razonamiento%22\),ideas%20para%20resolver%20los%20problemas.](https://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0025-76802015000200010#:~:text=Conceptualizaci%C3%B3n%20abstracta%20(%22razonamiento%22),ideas%20para%20resolver%20los%20problemas.)

predominante de aprendizaje de estudiantes del nivel Técnico Superior Universitario en Turismo Área Hotelería corresponde a la Experimentación activa⁶

DISCUSIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos y como se observa en la figura 4 en el elemento aprendo a través de: el enunciado aprendizaje por razonamiento en los estudiantes de turismo registro solo 30 ponderaciones en la escala de 0-3, lo que permite realizar una interrogante

¿Por qué los estudiantes de turismo no consideran el razonamiento como un medio de aprendizaje?

Revisando la diversas fuentes como el autor: (Palacios, 2021), que describe el artículo "Nivel de razonamiento abstracto de los estudiantes universitarios" cita a (Rodríguez, 1982) describiendo "el razonamiento abstracto ha sido postulado como esencial para la evolución de la inteligencia y ha sido relacionado en la literatura con el rendimiento académico". De acuerdo a lo anterior la observación es el medio que más seleccionaron con una valoración de 109 puntos y las acciones (99), para otros estudiantes como administración la observación y las acciones representan los medios más identificados. En tecnologías de información las acciones y la observación. Se infiere en general que existen dos elementos muy relacionados la observación permite realizar una actividad como una práctica en el laboratorio, de acuerdo a la naturaleza y los enfoques de estudio en tecnologías de la información se realiza una acción (código fuente) y posteriormente se observa la ejecución.

CONCLUSIONES

Derivado de la investigación realizada en los programas educativos del Nivel Técnico Superior Universitario en Turismo, Administración y Sistemas Informáticos se concluye lo siguiente:

Los tipos de aprendizaje van orientados según la disciplina de estudio que se elija, por lo que predominan en general los aprendizajes reflexivos, prácticos y teóricos, para los estudiantes de las ciencias informáticas en el campus universitario se mostró que 58 personas registraron un valor de 1242 respuestas reflexivas, por lo que se concluye que las ciencias informáticas y Desarrollo de software analizan procesos y algoritmos que deben ejecutarlos. Con el crecimiento de la Inteligencia Artificial (IA) es indispensable analizar los procesos de servicio de la inteligencia artificial un estudio realizado en mayo del 2023 por la Asociación Mexicana de Internet (Asociación Mexicana de Internet, 2023) aplicado con un diseño longitudinal de dos muestras, el primer corte de muestra 1 de 2,331 personas aplicado del 25 al 3 de mayo del 2023 y el segundo corte aplicado en el periodo de julio-diciembre del 2022 (20,836 dispositivos), la información recabada mostro que el 81% de los usuarios manifestaron su preocupación por el robo de datos, por lo que los programadores de aplicaciones deben analizar y anticipar las consecuencias de la seguridad informática.

El sector servicios integrado por prestadores de servicios turísticos y demás personal que labora en bancos y compañías de seguros deben estar atentos a las demandas de los clientes en las diferentes situaciones por lo que en las actividades operativas se requiere de un aprendizaje del tipo experimentación activa, mostrando los resultados en el área de hotelería con actividades orientadas a la experimentación activa con un 39.28% inclinación a los servicios considerando los valores restantes como: Experimentación concreta (11.27%), Observación reflexiva (13%), Conceptualización abstracta (36%) y Experimentación activa (39.28%). La actividad turística se clasifica dentro del sector servicios

⁶ Experimentación activa. (Engels Ortega, 2019) Recuperado el 13 de febrero de 2024 <https://www.redalyc.org/journal/993/99360575010/html/>. Según el modelo de Kolb y Fry (1975), para lograr un aprendizaje óptimo, se debe trabajar la información en las cuatro fases anteriormente citadas, constituyendo un ciclo sin fin; por lo tanto, el estudiante actúa, involucrándose totalmente y sin prejuicios en su proceso por capturar experiencias.

,el cual en su mayor parte está integrada por personal operativo , quienes realizan actividades prácticas atendiendo personas en los destinos turísticos propios de cada lugar .

Los resultados reflejaron que los estudiantes de las ciencias administrativas tienen una inclinación a las actividades de experimentación activa (31%) en segundo lugar se encuentra la observación reflexiva (28 %) , por lo que se considera que para que los resultados sean más objetivos se debe aplicar un segundo muestreo. Si bien las actividades administrativas se llevan a cabo dentro de una oficina, el origen de las labores se puede aplicar de manera práctica como: la elaboración de la nómina, las requisiciones de materiales y equipo etc.

Se pudo constatar en la muestra aplicada que prevaleció en la categoría de “Cuando aprendo” los enunciados “mirar y atender” (90) y “realizar cosas” (84), son ponderaciones más altas en las disciplinas de turismo y tecnologías de información, el comportamiento es proporcional para Administración considerando que la muestra aplicada correspondió a 28 estudiantes, siendo esta muestra menor a las otras disciplinas. Por lo que se concluye que en las tres disciplinas existe el comportamiento de aprendizaje de mirar y realizar las cosas. Por otro lado, también los resultados reflejan que los estudiantes de turismo aprenden a través de la observación (105) y las acciones (99). De manera proporcional se muestran los registros de Tecnologías de la Información observaciones (48) y acciones (75), para administración las valoraciones corresponden a (33) y (33). Los aspectos que se midieron en esta sección corresponden a: sentimientos, observaciones, razonamiento y acciones. Finalmente se concluye que el elemento que menos se utiliza como una forma de aprendizaje corresponde a los sentimientos, por lo que el estudiante promedio es más consciente de los procesos de aprendizaje y no es un factor asociado al enunciado “aprendo a través de.

REFERENCIAS

- ("razonamiento"), C. a. (2015). Nuevos paradigmas en la educación universitaria. Obtenido de [https://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0025-76802015000200010#:~:text=Conceptualizaci%C3%B3n%20abstracta%20\(%22razonamiento%22\),ideas%20para%20resolver%20los%20problemas](https://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0025-76802015000200010#:~:text=Conceptualizaci%C3%B3n%20abstracta%20(%22razonamiento%22),ideas%20para%20resolver%20los%20problemas).
- AFS. (2024). Intercultural Link. Recuperado el 13 de 02 de 2025, de Ciclo de Aprendizaje Experiencial: https://d22dvi4pfop3.cloudfront.net/wp-content/uploads/sites/27/2019/02/13111417/Kolb_sExperientialLearningCycleforAFS_Friends_ESP.pdf
- ASF. (2025). AFS Youth Assembly. Recuperado el 13 de 02 de 2025, de AFS Youth Assembly: <https://www.youthassembly.org/#afs-nav-more>
- Asociación Mexicana de Internet. (05 de 2023). Asociación de Internet MX. Obtenido de <https://irp.cdn-website.com/81280eda/files/uploaded/19%20Estudio%20sobre%20los%20Habitantes%20de%20Usuarios%20de%20Internet%20en%20Mei-xico%202023%20.pptx.pdf>
- Cano, C. V. (31 de 05 de 2018). Actualidad en la psicología. Recuperado el 13 de 02 de 2025, de Blog La teoría de los estilos de aprendizaje de Kolb: <https://www.actualidadenpsicologia.com/la-teoria-de-los-estilos-de-aprendizaje-de-kolb/>
- Centro Virtual Cervantes . (03 de 10 de 2024). Centro Virtual Cervantes . Obtenido de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/factoresaprendizaje.htm
- Cepeda, R. R. (2018). Los modelos de aprendizaje de Kolb, Honey y Mumford: implicaciones para la educación en ciencias. Redalyc.org Universidad la Gran Colombia, 14, 51-64. doi: <https://doi.org/10.18634/sophiaj.14v.1i.698>
- DGUTYP. (2024). Dirección general de universidades Tecnológicas y Politécnicas. Recuperado el 13 de 02 de 2025, de Subsistema Tecnológico: <https://dgutyp.sep.gob.mx/>
- Freire, E. E. (09 de 09 de 2018). El aprendizaje en estudiantes universitarios. Recuperado el 13 de 09 de 2025, de El aprendizaje: <file:///C:/Users/Amador%20Ortiz/Downloads/ELAPRENDIZAJEENESTUDIANTESUNIVERSITARIOS.pdf>
- Infed.org. (2025). Community, pedagogy and informal education. Obtenido de <https://infed.org/mobi/david-a-kolb-on-experiential-learning/>
- Infed.org. (2025). Community, pedagogy and informal education. Obtenido de <https://infed.org/mobi/david-a-kolb-on-experiential-learning/>
- Intercultural Link AFS. (2014). Obtenido de Ciclo de Aprendizaje Experiencial: https://d22dvi4pfop3.cloudfront.net/wp-content/uploads/sites/27/2019/02/13111417/Kolb_sExperientialLearningCycleforAFS_Friends_ESP.pdf
- Márquez, Á. D. (2015). Nuevos paradigmas en la educación universitaria. Obtenido de Medicina Buenos Aires: [https://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0025-76802015000200010#:~:text=Conceptualizaci%C3%B3n%20abstracta%20\(%22razonamiento%22\),ideas%20para%20resolver%20los%20problemas](https://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0025-76802015000200010#:~:text=Conceptualizaci%C3%B3n%20abstracta%20(%22razonamiento%22),ideas%20para%20resolver%20los%20problemas).


Palacios, C. E. (2021). Nivel de Razonamiento abstracto en Estudiantes Universitarios. *Transformación*, ISSN: 2077-2955, RNPS: 2098, , 373-384. Recuperado el 13 de 02 de 2025

SEP. (12 de 2004). <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/>. Recuperado el 13 de 02 de 2025, de Manual de estilos de aprendizaje: <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/bitstream/123456789/1002/1/Manual%20Estilos%20de%20Aprendizaje%202004.pdf>

Subsistema Tecnológico. (13 de 02 de 2025). Recuperado el 13 de 02 de 2025, de Gobierno de México: <https://dgutyp.sep.gob.mx/>

UNAM. (26 de 02 de 2018). Unidad de apoyo para el aprendizaje . Obtenido de Coordinación de Universidad Abierta Innovación Educativa y Educación a Distancia : [https://repositorio-uapa.cuaieed.unam.mx/repositorio/moodle/pluginfile.php/2892/mod_resource/content/1/UAPA-Como-Aprendo/index.html#:~:text=Los%20estilos%20de%20aprendizaje%20VAK,lo%20Visual%2C%20Auditivo%20y%20Kinest%C3%A9sico.&text=Las%20personas%20con%](https://repositorio-uapa.cuaieed.unam.mx/repositorio/moodle/pluginfile.php/2892/mod_resource/content/1/UAPA-Como-Aprendo/index.html#:~:text=Los%20estilos%20de%20aprendizaje%20VAK,lo%20Visual%2C%20Auditivo%20y%20Kinest%C3%A9sico.&text=Las%20personas%20con%20)

Williams, A. S. (2012). Patron de tendencia. En A. S. Williams, *Estadística para negocios y economía* (págs. 788-789). México: CENGAGE Learning.

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia [Creative Commons](#) .