



Revista de Turismo e Identidad
a.2 n.1 – jun 2021 – nov 2021 Mendoza, Argentina
ISSN 2718 – 8205
<http://revistas.uncu.edu.ar/ojs3/index.php/turismoeidentidad>
pp. 141-156

Tours in Argentina. Potenciales destinos turísticos de Argentina

Tours in Argentina. Potential tourist destinations in Argentina

María Antonella Diblasi

Universidad Nacional de Cuyo - Facultad de Filosofía y Letras
Instituto de Investigaciones en Turismo e Identidad
Mendoza, Argentina
madiblasi@ffyl.uncu.edu.ar

Franco Andrés Bianco

Universidad Nacional de Cuyo - Facultad de Filosofía y Letras
Instituto de Investigaciones en Turismo e Identidad
Mendoza, Argentina
madiblasi@ffyl.uncu.edu.ar

RESUMEN

Este proyecto colaborativo interdisciplinar se enmarca en el Proyecto de investigación del área de idiomas (SIIP Res. N° 2107/2020): “La enseñanza de las lenguas extranjeras para estudiantes de turismo”. Se implementó por primera vez en el año 2019, con el fin de presentar futuros escenarios laborales reales y comunicativos, y motivar a los alumnos a aprender a desempeñarse en ellos de

manera significativa y comprometida. Desde la geografía aplicada al turismo se trabajó con el enfoque sistémico y la teoría de la complejidad, entendiendo que el turismo es un espacio de sistemas complejos. Los estudiantes trabajaron en equipo para poder brindar una solución a una problemática: potenciar y promocionar un destino turístico en Argentina, desconocido, olvidado o no considerado como tal. En el proceso, aplicaron los conocimientos aprendidos, además de poner en juego diversas habilidades transdisciplinarias que adquirirán para toda la vida. Los resultados se traducen en estudiantes motivados por aprender, alto nivel de asistencia y trabajo en las actividades propuestas, mejoras en el rendimiento académico en ambas asignaturas, Inglés II- Geografía y destinos turísticos de Argentina, y consecuentemente, un alto número de alumnos que aprueba los espacios curriculares involucrados.

PALABRAS CLAVES: destinos turísticos; proyectos interdisciplinarios; competencias; aprendizaje significativo; gamificación.

ABSTRACT

This interdisciplinary, collaborative project falls within the Research project carried out by the language area, "Teaching foreign languages for tourism students". It was first put into action in 2019, with the aim of framing future scenarios that would motivate our students to learn and perform in meaningful and effective ways. In geography which is a subject applied to tourism, it was adopted a systemic approach and the complexity theory, as we claim that tourism is part of a complex system. Students worked in teams to find a solution to a problem by empowering and promoting an unknown or forgotten touristic destination in Argentina. In doing so, they applied the concepts learnt and they developed diverse transdisciplinary skills they will utilize in their professional lives. The results showed motivated students, improved academic performances in both subjects: English II and Geography and tourist destinations in Argentina, and consequently, a higher number of students passing both subjects.

KEYWORDS: tourist destinations; interdisciplinary projects; competences, meaningful learning; gamification.

Fecha recepción: 4 de mayo de 2021

Fecha aprobación: 7 de junio de 2021

Introducción

Se ha probado y demostrado que nuestros alumnos necesitan adquirir habilidades y desarrollar competencias, que les permitan adaptarse al mundo cambiante en el cual van a trabajar. No sabemos con certeza qué trabajos tendrán en su futuro profesional, por lo tanto, el contenido es obsoleto sino se complementa con otros aspectos. El contenido ya está disponible, lo que necesitan saber es qué hacer con esa información y para qué, cuándo y por qué utilizarla.

Ha quedado establecido que tenemos que pensar en competencias y apuntar al desarrollo de habilidades duraderas, las cuales prepararán a nuestros alumnos para desempeñarse en contextos laborales aún desconocidos, pero en donde sabemos que primarán el manejo de competencias antes que el contenido. Según el Foro Económico Mundial (WEF, 2020) éstas son algunas de las habilidades más demandadas al menos al 2025: resolución de problemas complejos, pensamiento crítico, creatividad, gestión de personas, colaboración con los demás, inteligencia emocional, juicio crítico y toma de decisiones, orientación al servicio, negociación, y flexibilidad cognitiva.

Es entonces responsabilidad de las instituciones educativas promover un cambio en la formación de nuestros estudiantes dentro del aula, y enfrentarlos a actividades propias de la futura tarea laboral. Es imperiosa la necesidad de desestructurarnos, re-armarnos¹ como docentes para formar perfiles aptos para desempeñarse con idoneidad en el futuro. El mundo cambia constantemente, el aula, también debe hacerlo para estar a la altura.

Las metodologías y enfoques que empleamos para el desarrollo de este proyecto intercátedra son: la metodología ABP nos brinda las bases para desarrollar esas competencias, el enfoque Sistémico que nos permite

¹ The Future of Jobs, World Economic Forum 2020.

analizar un todo y a su vez el conjuntos de las partes, y por último el enfoque de la Complejidad que brinda herramientas para analizar sistemas complejos, basados en la teoría de Edgar Morín que surge a mediados del siglo XX, pero cobra vital relevancia a en las prácticas socio-educativas a partir de la segunda década del siglo XXI.

Fundamentos pedagógicos de la actividad realizada

Se articulan dos espacios curriculares, Inglés II y Geografía y destinos turísticos de Argentina, para abordar en equipo un proyecto que los alumnos comenzarán a trabajar desde el inicio de clases. Partimos desde un enfoque de aprendizaje basado en competencias (ABC). Los planes de estudio actuales buscan formar al individuo para que sea capaz de desarrollar diversas competencias que le permitan dar respuestas al mundo cambiante del trabajo. El contenido ya existe y está disponible. Lo que debemos enseñar es a aplicar esos conocimientos para resolver problemas, tomar decisiones, trabajar con otros, comunicarnos efectivamente y pensar críticamente. La metodología ABP nos brinda las bases para desarrollar esas competencias. A través del análisis de un contexto o una realidad en particular, se les presenta a los alumnos un producto al cual deben arribar. Durante las clases, deben adquirir las herramientas necesarias (conocimientos, estrategias, habilidades) para crear un producto final único, significativo, real y aplicable al contexto. Para lograrlo, ponen en juego diversas competencias, esto les da la posibilidad de desarrollarlas o reforzarlas. Estas mismas son las que demandará el mundo laboral y de esta manera estarán preparados para actuar en él, modificarlo y mejorarlo. El ABP permite además la incorporación de otras estrategias de enseñanza. Se incorporan rutinas de pensamiento visible. El pensamiento visible es un marco conceptual flexible y sistemático basado en la investigación, cuyo objetivo es integrar el desarrollo del pensamiento de los estudiantes con el aprendizaje de contenido en todas las materias. Propone diversas rutinas de pensamiento que guían libremente los

procesos de pensamiento de los alumnos y fomentan el procesamiento activo.² De esta manera, se trabaja en un proceso educativo más eficiente, que prepare a los alumnos para el mundo en el que vivirán y trabajarán. Es necesario que los alumnos trabajen en el aula en competencias globales, lo cual supone trabajar con personas con capacidad y disposición de comprender y actuar sobre temas de relevancia local, global e intercultural. Es por ello que a través de esta metodología se aspira a que los estudiantes comprendan las disciplinas y las relaciones interdisciplinarias, sean curiosos e investiguen sobre el mundo, tomen perspectiva sobre lo que saben y aprenden, se comuniquen a través de las diferencias, y actúen para mejorar las sociedades.

Durante la segunda implementación del proyecto interdisciplinar, se agregó otro enfoque de aprendizaje que venía a complementar los ya mencionados. Todo el proyecto quedó enmarcado en una “*gamificación áulica*”. Ésta es una estrategia de aprendizaje que traslada los elementos del juego a un ámbito diferente. En este caso, la aplicamos al aula. Logra un alto grado de motivación en el alumnado ya que se persigue un objetivo real, contextualizado en el futuro campo laboral, en el marco de un juego. El aprendizaje se ludifica dando lugar a un filtro de ansiedad bajo, tolerancia al error, compromiso con el equipo y la necesidad de llegar a la meta.

Simultáneamente, nuestros estudiantes trabajan el proyecto en la cátedra de Geografía y destinos turísticos de Argentina, aprendiendo a crear conocimientos a partir de los brindados por los docentes y las metodologías y enfoques antes mencionados.

² <http://www.pz.harvard.edu/projects/visible-thinking>

Objetivos y metas propuestas con la actividad

- Fomentar el desarrollo del pensamiento crítico, la capacidad analítica, el trabajo colaborativo a través de un proyecto integral, interdisciplinar que incluye: Geografía y destinos turísticos de Argentina e Inglés II.
- Promover el aprendizaje significativo a través de un proyecto que simula situaciones del futuro laboral real del estudiante, el cual tiene como principio el aprendizaje a través de la experiencia directa, los intercambios y la colaboración con el otro.
- Involucrar a los estudiantes en la resolución de un conflicto que les permita aplicar los conocimientos adquiridos en más de una asignatura para crear un producto que signifique un aporte para la comunidad.
- Perfeccionar las habilidades de comunicación tanto dentro del equipo de trabajo para la resolución de problemas y la concreción de tareas, como para expresar ideas de manera clara y rigurosa.
- Ejercitar la competencia digital mediante el uso de herramientas TIC tanto para crear contenidos y realizar entregas como para interactuar con compañeros y docentes.

Actividades realizadas

Los alumnos recibieron un texto descriptivo sobre el contexto del problema relacionado a la situación actual del turismo en Argentina. En la Gamificación esto recibe el nombre de “narrativa”. Además, se explicaron las reglas del juego, las insignias, los niveles, los premios y puntajes. Se diseñó una tabla de posiciones que estuviera disponible y visible en todo momento.

A través de distintas actividades llamadas “misiones”, los equipos pusieron en juego habilidades de investigación, organizaron, seleccionaron, interpretaron, interfirieron, para producir y luego crear un producto final que respondiera a la problemática presentada. El equipo ganador obtuvo un premio que se tradujo en colaboración extra de los profesores de la cátedra para trabajar con herramientas digitales que apoyan el producto final.

Como hemos mencionado anteriormente, nuestros estudiantes trabajaron en equipos desde el comienzo de clases para con el fin de desarrollar un proyecto sobre un potencial o emergente destino turístico de Argentina, sitios que aún no logran un auge turístico, o que quizás en algún momento lo tuvieron y por diversos motivos quedaron olvidados e incluso se desistió de la actividad turística porque ya no era rentable. Aquí aplican el enfoque sistémico y de la complejidad, en una marcha inductiva-deductiva, desde lo particular a lo general, lo cual favorece a los estudios transdisciplinarios.

Cada grupo seleccionó un sitio de interés para potenciarlo, y aplicaron no solo los contenidos de ambas asignaturas, sino también las habilidades y nuevas competencias desarrolladas, desde lo lingüístico, idiomático y geográfico. Para ello, se realizaron las siguientes actividades: analizar e identificar potenciales destinos turísticos de Argentina, describir situación geográfica, puesta en valor de elementos pasibles de ser patrimonializados (aspectos naturales, culturales y sociales), trabajar un informe técnico-científico con características de propuestas de acción turística antes-durante y después de una posible reactivación de dicha actividad sectorial, presentar los resultados en una presentación en clase frente a los profesores de ambas asignaturas. La nota obtenida será la misma para ambas asignaturas.

Para ello fue necesario trabajar entre ambas asignaturas en contenidos comunes: regiones, accidentes geográficos, clima – tiempo, territorio, medios de transporte, actividades turísticas, impactos del turismo. Además, aplicar todos los contenidos adquiridos en los espacios curriculares en una

presentación oral frente a un grupo de agentes de viaje extranjeros para promocionar el destino.

El producto final se mostró en una presentación oral apoyada por un recurso tecnológico (Google Maps, Street View, Google Earth, entre otras herramientas similares). Asimismo, los alumnos escribieron un informe técnico-científico. Realizaron sus exposiciones orales, parte de ella en español y parte en inglés, por equipos de trabajo donde se manifiestan sus habilidades y el desarrollo de competencias. La evaluación fue continua, y en esta instancia se evaluó con una rúbrica elaborada por ambos equipos docentes, considerando el trabajo individual y grupal; cada alumno/a obtiene su propia calificación. A continuación se presenta la rúbrica de evaluación, con los criterios establecidos.

Cuadro n° 1: Rúbrica de Evaluación. Criterios de evaluación e indicadores descriptivos del nivel de alcance de los mismos: Geografía y destinos turísticos de Argentina

Asignatura: Geografía y destinos turísticos de Argentina			
Aspecto a evaluar	Puntaje a obtener		
	3 (cumple completamente)	2 (cumple medianamente)	1 (cumple escasamente)
Territorio	Reconoce y detalla las dimensiones del territorio argentino en su totalidad y las aplica a la presentación.	Reconoce las dimensiones del territorio argentino en términos generales.	Reconoce algunas de las dimensiones del territorio argentino. No logra aplicarlas a la presentación.
Características	Identifica todas las características físico –naturales del territorio nacional y las aplica a la presentación de manera completa.	Identifica algunas de las características físico – naturales del territorio nacional y las aplica a la presentación.	Identifica pocas de las características físico – naturales del territorio nacional. No logra aplicarlas.

Asignatura: Geografía y destinos turísticos de Argentina			
Aspecto a evaluar	Puntaje a obtener		
	3 (cumple completamente)	2 (cumple medianamente)	1 (cumple escasamente)
Acciones concretas del hombre	Reconoce la acción del hombre frente a los escenarios turísticos y sus posibles impactos. Da cuenta de ello en la presentación.	Reconoce la acción del hombre frente a los escenarios turísticos y sus posibles impactos. No da cuenta de ello en la presentación.	No reconoce la acción del hombre frente a los escenarios turísticos.
Métodos	Aplica y desarrolla métodos de análisis a partir de las TIC y geotecnologías de la información como herramientas de aprendizaje y aplicación en el futuro campo laboral.	Aplica métodos de análisis a partir de las TIC y geotecnologías de la información como herramientas de aprendizaje y aplicación en el futuro campo laboral.	No aplica métodos de análisis a partir de las TIC y geotecnologías de la información como herramientas de aprendizaje y aplicación en el futuro campo laboral.

Fuente: Elaboración propia de los equipos de cátedra Inglés II y Geografía y destinos turísticos de Argentina. Licenciatura en Turismo. Departamento de Turismo. F.F.y.L. Universidad Nacional de Cuyo

Cuadro n° 2: Rúbrica de Evaluación. Criterios de evaluación e indicadores descriptivos del nivel de alcance de los mismos: Inglés II

Asignatura: English II			
Aspecto a evaluar	Puntaje a obtener		
	3 (cumple completamente)	2 (cumple medianamente)	1 (cumple escasamente)
Purpose	The purpose and topic are clearly stated and presented. The student is able to support this with real, coherent evidence.	The purpose and topic are clearly stated and presented but there is not much evidence to support this.	The purpose and topic are not very clearly stated or presented.
Content	The presentation shows the research carried out was thorough and accurate. The student provides new insights on the destination and creative solutions to the problematic situation.	The presentation shows the research carried out was thorough and accurate but it does not include all of the content required.	The presentation does not demonstrate thorough or accurate research and is poor in content.
Organization	The presentation includes an introduction, a body and a conclusion and it is clearly organized into sections. Group members divide the presentation equally and coherently.	The presentation does not include an introduction, a body and a conclusion, or it is not clearly organized into sections, or not all sections are clearly developed. Group members divide the presentation equally and coherently.	The presentation does not include an introduction, a body and a conclusion, and is not clearly organized into sections.

Asignatura: English II			
Aspecto a evaluar	Puntaje a obtener		
	3 (cumple completamente)	2 (cumple medianamente)	1 (cumple escasamente)
Use of ict tools	Students make use of ICT tools to achieve all the different purposes throughout the project and at the end (an avatar creation tool, a tool for editing video/presentations and a mapping tool) with very creative and effective results in every instance.	Students make use of ICT tools for the project, most of the time achieving a specific purpose and effective results.	Students do not make use of the ICT tools consistently. They only include one or two ICT tools to achieve the purposes required, but not very effectively.
Language	The speaker makes use of specific expressions and vocabulary, and is accurate and fluent and uses correct grammar and sentence structures all throughout.	The speaker makes use of specific expressions and vocabulary, and is accurate and fluent and uses correct grammar and sentence structures most of the time.	The speaker uses specific expressions and vocabulary a few times. The lack of accurate structures and fluency interfere with message delivery.
Group Involvement	The student was actively engaged in group work through the planning, preparation and presentation stages all the time.	The student was actively engaged in group work through the planning, preparation and presentation stages most of the time.	The student wasn't actively engaged in group work.

Asignatura: English II			
Aspecto a evaluar	Puntaje a obtener		
	3 (cumple completamente)	2 (cumple medianamente)	1 (cumple escasamente)
Paralinguistic Features	<p>The student is able to use all the paralinguistic features recommended to accompany the oral speech:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● well-preparedness and confidence ● persuasive stance ● interaction with audience ● body language ● eye contact ● non-reliance on notes ● neat and tidy appearance 	<p>The student is able to use most of the paralinguistic features recommended to accompany the oral speech.</p>	<p>The student is able to use few of the paralinguistic features recommended to accompany the oral speech.</p>

Fuente: Elaboración propia de los equipos de cátedra Inglés II y Geografía y destinos turísticos de Argentina. Licenciatura en Turismo. Departamento de Turismo. F.F.y.L. Universidad Nacional de Cuyo

Resultados obtenidos

Los alumnos trabajaron colaborativamente para lograr un objetivo común, conocido. Se les presentó el producto final al cual debían arribar y la rúbrica de evaluación que establece los criterios, pero pudieron elegir la forma de llevarlo a cabo, tomando decisiones sustentadas en evidencia y conocimientos. Para lograrlo, hicieron preguntas, partieron del conocimiento previo, buscaron información, seleccionaron y analizaron datos para luego elaborar, aplicar, relacionar, y finalmente, poder sacar

conclusiones y conceptualizar. Cada alumno fue consciente de su rol y responsabilidad, como así también de lo que se esperaba de él, es decir, los criterios de evaluación estaban claramente establecidos desde el comienzo. Por lo tanto, desde un escenario compartido y conocido, los estudiantes pudieron planificar y auto evaluar su propio proceso. El poder reflexionar sobre el propio aprendizaje nos brinda herramientas para mejorar, fortalece la autonomía, y la toma de decisiones conscientes. Por esta razón, cada tarea cobró un sentido crucial para motivar, involucrar y hacer parte fundamental al alumno de la clase.

Resultados, en Inglés II:

Año 2019

- De 77 alumnos que asistieron el primer día de clases, 24 dejaron de cursar.
- El 100% de los alumnos que cursó la materia, aprobó los tres proyectos.

Año 2020

- De 68 alumnos que comienzan el cursado, quedan 55 activos a fin de año.
- 55 alumnos rinden el primer parcial. 49 rinden el segundo parcial.
- Resultan 48 alumnos regulares y 7 libres.

Por su parte, los resultados en Geografía y destinos turísticos de Argentina fueron los siguientes:

Año 2019

- De 80 alumnos que asistieron el primer día de clases, 7 dejaron de cursar.

- El 100% de los alumnos que cursó la materia aprobó satisfactoriamente el proyecto y regularizaron.
- El 85% de los alumnos que regularizaron la materia rindió su examen final en dos turnos de llamado de mesas finales, es decir, en un año 66 alumnos ya tenían acreditada la asignatura.

Año 2020

- De 82 alumnos que asistieron el primer día de clases, 22 dejaron de cursar.
- El 100% de los alumnos que cursó la materia aprobó satisfactoriamente el proyecto y regularizaron.
- El 67% de los alumnos que regularizaron la materia rindió su examen final en dos turnos de llamado de mesas finales, es decir, en dos meses 45 alumnos ya tenían acreditada la asignatura.

Conclusiones

Aprender en un entorno significativo implica involucrarse y ser parte activa y crucial del proceso. La motivación que surge de “hacer” algo desafiante pero alcanzable, que tiene sentido para uno y que además va a beneficiar a un contexto determinado, lleva a los alumnos a aprender “sin querer”. Estos entornos de aprendizaje colaborativos y gamificados contribuyen a un alto nivel de motivación, bajos filtros de ansiedad y temor a equivocarse y un desarrollo completo e inconsciente, por momentos, de competencias y habilidades cruciales, necesarias para la vida y para poder adaptarse al mundo cambiante del trabajo.

Los docentes tenemos un gran desafío en nuestra labor diaria, debemos entender que estamos formando personas que deberán conseguir trabajos que no existen hoy. Pensamos que algunos contenidos bastan, pero lo que realmente necesitan aprender es a crear algo nuevo, reinventarse, tomar

decisiones conscientes y fundadas, pensar críticamente, tener valores sólidos, resolver conflictos y saber mediar, y por sobre todas las cosas, a trabajar con otros, porque solo sumando esfuerzos y talentos, se sale adelante.

Los objetivos se han cumplido satisfactoriamente, los cuales se reflejan en los resultados obtenidos. Se logró fomentar el desarrollo del pensamiento crítico, capacidad analítica y trabajo colaborativo. Además, se cumplió con un verdadero compromiso en el trabajo integral e interdisciplinar de ambos espacios curriculares. El aprendizaje significativo a través de proyectos generó estímulos en el alumnado. Se perfeccionaron las habilidades de los mismos, y se ejercitaron las competencias propuestas.

Bibliografía

Para la realización de la práctica aúlica

Bona Cesar (2017). *La Nueva Educación; los retos y desafíos de un maestro de hoy*- 2ad ed- Buenos Aires: P&J

British, C & Hayton, T. (s/a). *Teacher, Business Trainer*, British Council Kuala Lumpur.

Cribb, M. (2017). *La clave para hacer una presentación eficaz es comprender la Rueda de presentación a continuación*. Recuperado de: <https://erhelloeveryone.wordpress.com/presentations/>

Gisbert, M & Esteve, F. (2011). *Digital learners: La competencia digital de los estudiantes universitarios*. La Cuestión Universitaria, 7, 48-59.

Jonassen, D. (2000). *El diseño de entornos constructivistas de aprendizaje*- En Reigeluth Ch. London, St. George, Wulff. Guía para la Colaboración. (s/a)

Morin, E. (1999) *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura .Publicado por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura - 7 place de Fontenoy - 75352 París 07 SP - Francia.

O'Brien, K (2000). *La Educación basada en Habilidades*. Capítulo 5.

Perassi, Z (2004). *Los proyectos que circulan en el ámbito escolar*.

Perkins, D (2010). *El Aprendizaje Pleno, Principios de la enseñanza para transformar la educación*.1ad ed- Buenos Aires: Paidós. International Baccalaureate.

Prensky, M. (2001) *Digital natives, digital immigrants*. Recuperado de: <https://www.noodle.com/articles/the-philosophies-behind-a-holistic-approach-to-education>

Vergara Ramírez, J. (2015). *Aprendo porque quiero*. Biblioteca Innovación Educativa.

Vygotsky, L. (1996) *Pensamiento y Lenguaje*. Paidós, Barcelona.

Wiggins, G. Mc Tighe, J. (2006). *Understanding by Design*. Expanded - 2nd Edition.

Sitios Web

<http://en.expo2023argentina.com/argentina/>

<https://www.youtube.com/watch?v=BIlzRARFkj8&t=1s>

<https://www.youtube.com/watch?v=s-PJQ5GAFB4>

<http://iteslj.org/Techniques/Webster-OralPresentations.html>

<http://www.mcser.org/journal/index.php/mjss/article/view/6093/5845>

<https://www.teachingenglish.org.uk/article/student-presentations>

<https://www.presenting-yourself.com>

<http://www.aulaplaneta.com>