



Potenciales destinos turísticos de Argentina

Autores/as:

- Bianco, Franco Andrés.
 - Correo: francobianco@ffyl.uncu.edu.ar
 - FFyL, UNCuyo.
- Sacchi Lemos, Carla Araceli.
 - Correo: carlasacchi@ffyl.uncu.edu.ar
 - FFyL, UNCuyo.

Resumen:

El proyecto "Potenciales destinos turísticos de Argentina" surge en 2019 desde la cátedra Geografía y Destinos Turísticos de Argentina, apostando al fortalecimiento y/o potencialidad de un destino de Argentina. En este marco, trabajamos conjuntamente con la cátedra de Inglés II inicialmente.

Las/los estudiantes de 2° año de la Licenciatura en Turismo conforman equipos de trabajos y escogen un destino de Argentina para potenciar turísticamente, con las premisas de realizar un proyecto que contemple tres grandes pilares: a) evitar los impactos sociales, ecológicos y económicos; b) evitar la turismofobia en el destino seleccionado (a través de formularios que llegan a la población local); c) buscar los recursos para insertar a la población local.

Con ABP como metodología de base, quisimos estimular el trabajo colaborativo, el pensamiento crítico en las/los estudiantes como medio para el desarrollo de habilidades resolutorias, entre otras habilidades y competencias. El año 2020, durante la pandemia y en el contexto de Enseñanza Remota de Emergencia, tuvimos que incorporar nuevas herramientas metodológicas. En ese contexto, incluimos la **gamificación**, tematizando el cursado y resolución del proyecto del espacio curricular hasta la actualidad. Los resultados han sido óptimos en términos de rendimiento académico de las/los estudiantes.

Palabras clave: turismo; potencial; destino; Argentina; geografía.

1. Contexto de la actividad

La actividad comenzó como prueba piloto en 2019. Con la llegada de la pandemia de Covid-19 y la Enseñanza Remota de Emergencia, debimos profundizar aún más las estrategias de enseñanza y aprendizaje, de modo tal que



las/los estudiantes siguieran motivados en la elaboración de un proyecto a través de la virtualidad. Fue entonces que decidimos poner énfasis en metodológicas activas, algunas de las cuales ya habíamos empleado, y aplicar otras para lograr el rendimiento académico de las/los estudiantes.

Las clases son teóricas-prácticas. En ellas pretendemos orientar y guiar al estudiante en el abordaje de la teoría y su aplicación a la práctica. Contemplamos días destinados exclusivamente a trabajos prácticos, que estarán directamente vinculados a las clases teóricas-prácticas de cada unidad del programa y, fundamentalmente, al proyecto que desarrollen las/los estudiantes. Se requiere, por lo tanto, la participación activa del alumnado a través de la reflexión individual y grupal sobre los temas abordados en el curso, la discusión dirigida, la resolución de las guías de lectura y trabajo, y la generación de iniciativas de investigación personales y en trabajo colaborativo.

La clave de trabajar un proyecto dentro del formato de asignatura es basarse en el enfoque de Proyecto Zero, de la Universidad de Harvard, que enfatiza los esfuerzos de las/los docentes y estudiantes en la comprensión de un mundo complejo. Es necesario que las/los alumnas/os trabajen en el aula, virtual y presencial, en competencias globales, lo cual supone personas con capacidad y disposición para comprender y actuar sobre temas de relevancia local, global e intercultural. A través de esta metodología, se aspira a que las/los estudiantes:

- Comprendan las disciplinas y las relaciones interdisciplinarias.
- Sean curiosas/os e investigan sobre el mundo.
- Tomen perspectiva sobre lo que saben y aprenden.
- Se comuniquen a través de las diferencias.
- Actúen para mejorar las sociedades.

Al comienzo del cursado, las/los estudiantes se preguntan qué tan factible es llevar a cabo un proyecto en un cuatrimestre, en modalidad presencial y a través del aula virtual, es decir, espacio híbrido. Para ello, utilizamos dos metodologías activas, que serán desarrolladas en el próximo apartado: el Aprendizaje Basado en Proyectos y la gamificación. Mediante ellas, logramos que las/los estudiantes no solo desarrollen las competencias y habilidades antes mencionadas, sino que –desde lo lúdico– aprendan, se motiven y deseen conocer más sobre el programa propuesto. Aquí es donde los entornos virtuales juegan un papel fundamental. Hablamos del aula virtual (en Moodle), donde las/los estudiantes encuentran el complemento de materiales y herramientas de clases para poder avanzar en sus proyectos, como se puede observar en la Figura 1.



Figura 1: aula virtual de Geografía y Destinos Turísticos de Argentina. Fuente: elaboración propia. Prof. Titular: Bianco, Franco Andrés. FFyL. UNCuyo

Como se puede apreciar, el aula virtual cuenta no solamente con las unidades temáticas del programa, sino también con otros mosaicos que contienen la metodología empleada en la cátedra. De esta manera, las/los estudiantes pueden seguir el hilo conductor de forma autónoma. Somos conscientes de que el alumnado de hoy en día se enfrenta a varios obstáculos. Ante todo, detectamos que la gran mayoría de nuestros estudiantes, más de 50% trabaja y estudia; que el 80% carece de herramientas de estudio y prácticas de metodológicas activas; y, por último, está el desafío de lograr que tanto los contenidos como el aula virtual sean lo suficientemente atractivos para las nuevas generaciones.

Aquí es donde "juega" la gamificación, como herramienta para docentes y como práctica de enseñanza y aprendizaje para las/los estudiantes. Es por ello que a partir del año 2020 decidimos tematizar el proyecto con series y/o películas, que permitieran problematizar una situación, llevarla a un proyecto y, sobre todo, trabajar en equipo para lograrlo: a) año 2020: "La Casa de Papel". Las/los estudiantes arman sus equipos para lograr potenciar los destinos turísticos de Argentina antes de que las multinacionales y bancos internacionales se apropien de ellos; b) año 2021: "Juego de Tronos". Similar al caso anterior. Aquí las/los estudiantes se agrupan por las "casas" de la serie y buscan proteger los destinos turísticos de Argentina de los "caminantes blancos"; c) año 2022 y 2023: Harry Potter. Las/los estudiantes se agrupan y se dividen en casas, protegiendo a los destinos turísticos de Voldemort, que serían los grandes grupos empresarios o pools de siembra que compran grandes cantidades de hectáreas para su propio negocio, dejando fuera del circuito productivo a otras actividades, como el turismo.



La idea principal que hemos planteado es que las/los estudiantes logren comprometerse con un destino, que se contacten con las comunidades locales, entes de turismo, y que realmente comprendan que el sector público y privado son necesarios en una especie de simbiosis. Como hemos mencionado anteriormente, el espacio híbrido presencial-virtual ha sido la clave para que las/los estudiantes puedan recurrir a herramientas para la resolución de su proyecto. Una vez aprobados y finalizada la revisión por el equipo de la cátedra, procedemos a compilarlo en un libro para ellos, con la licencia correspondiente y consentimiento por parte del alumnado. A continuación, podrán encontrar el link de uno de los años publicados y, en la Figura 2 y 3, apreciar cómo se visualiza en el portafolio de los estudiantes de la Lic. en Turismo.

Link de acceso:

<https://sites.google.com/ffyl.uncu.edu.ar/portafoliodelestudianteturismo/2021/potenciales-destinos-turisticos-de-argentina?authuser=0>

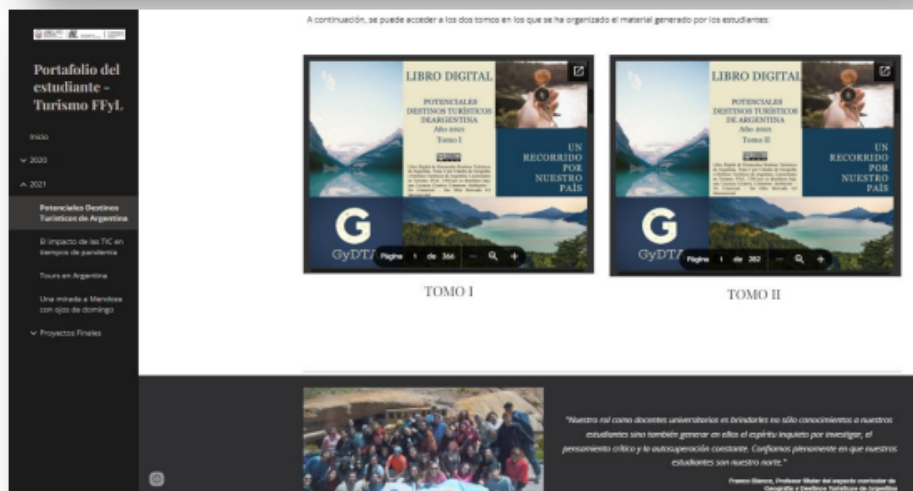




Figura 2 y 3: portafolio de estudiantes de la Lic. en Turismo. Apartado del proyecto de la cátedra de Geografía y Destinos Turísticos de Argentina. Año 2021.

Fuente:

<https://sites.google.com/ffyl.uncu.edu.ar/portafoliodelestudianteturismo/2021/potencialesdestinos-turisticos-de-argentina?authuser=0>

Para poner en contexto a las/los estudiantes, cada año hacemos un video promocional de la cátedra, donde la narrativa las/los introduce a sus proyectos y a la forma en que deberán enfrentarlos según la temática escogida para ese ciclo lectivo. Aquí se conjuga el ABP con la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los espacios híbridos. A modo de ejemplo, dejamos el spot del año 2021:

Link de acceso: [Presentación GyDTA 2021](#)

2. Descripción de la experiencia

2.1. Situación de partida y por qué se realizó esta experiencia

Como adelantamos en el resumen, el proyecto de Potenciales Destinos de Argentina, de la cátedra Geografía y Destinos Turísticos de Argentina, consiste en que las/los estudiantes de la Licenciatura en Turismo, de 2° año, puedan realizar uno de sus primeros proyectos de investigación y, a su vez, un informe técnico. Se busca potenciar sus habilidades y competencias de manera individual y grupal. Los objetivos principales del proyecto son:

- Fomentar el desarrollo del pensamiento crítico, la capacidad analítica, el trabajo colaborativo e inclusivo, a través de un proyecto integral, interdisciplinar, que comprende Geografía y Destinos Turísticos y la articulación con los espacios curriculares antes mencionados.
- 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/la otro/a.
- Involucrar a las/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 aporte algo a la comunidad.

Tomamos en cuenta los métodos inductivo y deductivo en cada una de las unidades temáticas, acentuando el método inductivo en los trabajos prácticos. El método deductivo procura ir de lo general a lo particular. El método inductivo





procede de modo inverso: a partir de premisas particulares se procura alcanzar conclusiones generales. Además, se busca la interrelación horizontal entre los ejes temáticos y el desarrollo del pensamiento complejo para el abordaje integral de la interrelación de la geografía y el turismo en Argentina.

La metodología inicial que empleamos fue el ABP, en el año 2019, que contempla siete pilares:

- 1.** Los aprendices al centro: el ambiente de aprendizaje reconoce a las/los aprendices como sus participantes esenciales, alienta su compromiso activo y desarrolla en ellas/os la comprensión de su propia actividad como aprendices.
- 2.** La naturaleza social del aprendizaje: el ambiente de aprendizaje se basa en la naturaleza social del aprendizaje y fomenta activamente el aprendizaje cooperativo y bien organizado.
- 3.** Las emociones son esenciales para el aprendizaje: las/los profesionales del aprendizaje dentro del ambiente de aprendizaje están altamente a tono con las motivaciones del aprendiz y el rol fundamental de las emociones en el logro.
- 4.** Reconocer las diferencias individuales: el ambiente de aprendizaje es muy sensible a las diferencias individuales entre las/los aprendices, incluyendo su conocimiento previo.
- 5.** Incluir a todas/os las/los estudiantes: el ambiente de aprendizaje diseña programas que conllevan trabajo arduo y son reto para todas/os, sin caer en una sobrecarga excesiva.
- 6.** Evaluación para el aprendizaje: el ambiente de aprendizaje opera con claridad de expectativas y utiliza estrategias de evaluación consistentes con dichas expectativas. También hace énfasis en la retroalimentación.
- 7.** Construir conexiones horizontales: el ambiente de aprendizaje promueve enfáticamente la "conexión horizontal" entre áreas del conocimiento y entre distintas materias, así como la conexión con la comunidad y con el mundo.

A partir de ello, las/los estudiantes conforman sus propios equipos, asumiendo la responsabilidad que conlleva trabajar de forma colaborativa, lograr el consenso y cumplir con una meta en común. Una vez que los equipos están conformados, escogen su destino turístico a potenciar, y a partir de allí siguen una serie de pasos pautadas por la cátedra, como lo es el formato del proyecto, entregas, normas APA actualizadas, entre otros aspectos. Para ello se utiliza exclusivamente el aula virtual, carpetas en Google Drive y enlaces a plataformas útiles. Las clases presenciales acompañan en teoría y práctica, pero el espacio virtual es donde realmente desarrollan su proyecto, no solamente como un mero



repositorio, sino aprendiendo a utilizar herramientas digitales mediante el uso de las TIC. A continuación, se puede visualizar, en la Figura 4, la portada del aula virtual de la cátedra de Geografía y Destinos Turísticos de Argentina.



Figura 4: aula virtual de Geografía y Destinos Turísticos de Argentina. Fuente: elaboración propia. Prof. Titular: Bianco, Franco Andrés. FFyL. UNCuyo

La gamificación es otra herramienta metodológica que hemos utilizado, no solo para tematizar el espacio curricular cada año, sino también para generar espacios lúdicos de autosuperación personal y grupal. Nos basamos en los autores Ruth S. Contreras Espinosa y Jose Luis Eguia (2016):

"La educación tradicional es percibida por muchos estudiantes como algo aburrido y en ocasiones poco eficaz. Aunque los docentes busquen continuamente nuevos métodos de enseñanza, en gran medida las universidades enfrentan un importante reto para motivar a los estudiantes y hacer que desarrollen un compromiso con las asignaturas. Es en este contexto que el uso de juegos como herramientas de aprendizaje parece ser un enfoque prometedor debido a su habilidad para enseñar y reforzar no sólo conocimientos, sino también habilidades como la resolución de problemas, la colaboración o la comunicación. Los juegos tienen el poder de motivar; se utilizan en una amplia serie de mecanismos para incentivar a las personas a participar en ellos, y a menudo, sólo por el placer de jugar, la posibilidad de ganar o participar sin recibir ninguna recompensa"

La gamificación (en lengua española "gamificación" o "ludificación") sugiere, en este sentido, el poder utilizar elementos del juego y el diseño de juegos para mejorar el compromiso y la motivación de las/los participantes. Para ello, hemos planificado que el cursado de cada unidad temática cuente con una narrativa y



un hilo conductor, donde cada grupo de trabajo tendrá que realizar entregas de su proyecto a modo de postas para llegar a la meta. Aquí se plantea también un juego de competencias de puntajes, pero con el ánimo no solamente la gamificación, sino de la autosuperación de cada estudiante y como equipo en conjunto de trabajo. Si bien en ocasiones la competencia se percibe de manera negativa, aquí los resultados han sido distintos, porque al trabajar colaborativamente en equipos, ayudan a sus propios compañeros a llegar a la meta en conjunto. Una vez que lo logran, buscan ayudar a los equipos de sus mismas "casas" para que una de ellas sea la ganadora. Realmente el punto de partida es un gran paso cualitativo y cuantitativo para nosotros como docentes y para las/los estudiantes en su rendimiento.

2.2. Relato o narración que dé cuenta del devenir de la experiencia

Todos los años nos preguntamos: ¿y ahora qué viene?, ¿cómo seguimos con las nuevas generaciones? A partir de las experiencias que hemos tenido, y los resultados positivos, hemos decidido mantener el formato que relatamos hasta el momento e incorporar de manera más eficiente prácticas que veníamos trabajando, pero que no estaban implementadas como una metodología para las clases en nuestro programa. A partir de 2023, empezamos a aplicar, como parte del trabajo de la cátedra, con las/los estudiantes, la Metodología Coil.

Un aula internacionalizada (Global Classroom) es una experiencia en la que se conecta el salón de clase con diferentes localidades de la provincia, el país y el mundo. Puede darse a través de un aliado internacional, de relaciones estudiante-estudiante o de proyectos globales, entre otros. Según el autor Fernando Reimers, "involucrarse con el mundo, desafiar a nuestros estudiantes y realizar un proyecto colaborativo son los tres componentes del aula global que generan impacto en el largo plazo."

En este caso, como profesor titular de la cátedra, participo con colegas de otras universidades en el extranjero (Universidad de Alicante, Universidad de Bolonia, Universidad Nacional de Colombia, Universidad de Las Palmas de Gran Canarias, entre otras) para desarrollar algunas sesiones de clase en conjunto de manera remota. Esto es parte de lo que pretendemos como equipo de cátedra; que las/los estudiantes de los países involucrados luego trabajen juntas/os para completar tareas con objetivos de aprendizaje compartidos. En este caso, las/los estudiantes de la Lic. en Turismo de 2° año realizarán una actividad en conjunto con estudiantes de una institución en el extranjero (cada año escogemos solamente una para que sea eficaz el método).

Hemos pensado en estrategias para que nuestras/os ayudantes alumnos y colaboradores sean actores principales en las tareas que cumplen durante su





ayudantía y/o adscripción. Como experiencia tenemos un spot publicitario protagonizado por una de nuestras ayudantes alumna, ciclo 2021. La joven elaboró, bajo nuestro acompañamiento, un video en el que explica en breves minutos la carrera de Licenciatura en Turismo. Además, invita a venir de intercambio a cursar el espacio curricular, de manera presencial y/o virtual. En la Figura 5 se observa una captura del video y luego compartimos un link de acceso.

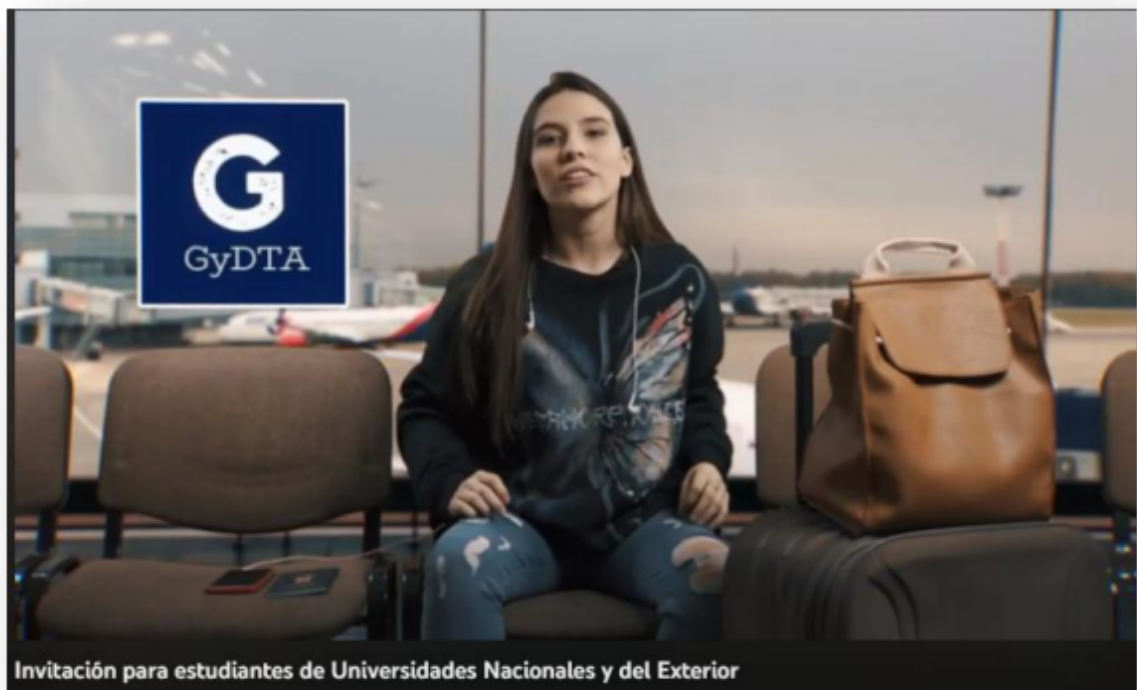


Figura 4: spot publicitario en nacionalización en internacionalización de la cátedra de Geografía y Destinos Turísticos de Argentina. Fuente: elaboración propia. Ayudante alumna: Nacif, Guadalupe. Prof. Titular: Bianco, Franco Andrés. FFyL. UNCuyo.

Link de acceso al spot: [Invitación para estudiantes de Universidades Nacionales y del Exterior](#)

Por último, hemos decido trabajar con Inteligencia Artificial (IA) en la elaboración de los proyectos que llevan a cabo las/los estudiantes en el cursado. ¿Por qué? Encontramos la respuesta en varias premisas:

- Las/los estudiantes manejan las IA de forma autónoma y, en muchas ocasiones, sin saber utilizarlas provechosamente, cometiendo plagios y/o errores importantes.



- No somos ajenas/os a un proceso global que nos atraviesa, no solamente como docentes, sino como profesionales. En la actualidad hay antecedentes de empresas que han reemplazado el 90% de su planta de empleados por las IA.

- La herramienta no es peligrosa en sí misma, sino que depende de quién o quiénes la manejen, cómo y para qué. Es por ello que nos parece fundamental incorporarla como recurso de aprendizaje, pero guiado y mediado por docentes. Esto a fin de que las/los estudiantes puedan ver que las IA en sí mismas no resuelven, no sienten, no pueden generar sentimientos y que, en su carrera -Licenciatura en Turismo-, la experiencia es un gran insumo.

Utilizaremos esta tecnología de manera combinada, con pensamiento crítico y producción propia para que puedan comparar, combinar e, incluso, incorporar o debatir lo que en ciertas instancias les proponamos (que utilicen con el Chat GTP, por ejemplo).

Acceso a aula virtual: <https://www.virtual.ffyl.uncu.edu.ar/course/view.php?id=428>

Contraseña: GyDTA23

Ante cualquier dificultad para ingresar, consultarme como Profesor Titular al correo francobianco@ffyl.uncu.edu.ar

3. Valoración de la experiencia

La experiencia ha sido sumamente satisfactoria para docentes, ayudantes alumnos, adscriptos, pero, sobre todo, para las/los estudiantes, quienes han respondido académicamente de manera excelente.

Logros: de 80 estudiantes que cursan el espacio curricular, incluyendo estudiantes de intercambio, 70 rinden en las primeras mesas de examen luego de cursar el espacio curricular, es decir, noviembre-diciembre, lo que equivale a un 87,5% de los estudiantes aprobados en mesa final. El 12,5% restante son 10 estudiantes que aún deben un espacio curricular correlativo, por lo cual no pueden rendir. Si bien en este apartado estamos evidenciando cifras, los logros se ven en el material publicado que mencionamos al comienzo de la memoria pedagógica. Las/los estudiantes se sienten satisfechos, lo mencionan en las evaluaciones de desempeño docente. Por otro lado, sienten que ellas/os mismas/os logran superar barreras.

Dificultades: hoy nos encontramos con un alumnado que carece de ciertas herramientas como comprensión lectora y producción, algo que buscamos subsanar en el marco del proyecto. Pero es claro que este problema viene manifestándose hace años y que es transversal en todas las carreras



universitarias.

Otra dificultad que hemos detectado, luego de la pandemia, es que la mayoría de nuestros estudiantes trabajan y, si bien los espacios híbridos facilitan el acceso a la educación, muchos de ellos no logran tener el tiempo suficiente para dedicarle a la vida universitaria.

4. Conclusiones de la experiencia

Estamos convencidas/os de que hemos comenzado un camino de ida, en el cual sentimos que salimos de la zona de confort, que nos desafiamos como docentes a procesos de enseñanza y aprendizaje actualizados con esta propuesta; que se requiere estudio constante, capacitaciones y, sobre todo, trabajo en equipo. Sabemos que no es fácil, pero elegimos este camino para brindar a nuestras/os estudiantes actuales y futuros las herramientas con las que se encontrarán en el mundo laboral.

Nos queda mucho por crecer. Estamos comenzando a elaborar un libro de cátedra sobre lecciones aprendidas, con lo positivo y negativo de la propuesta, a fin de tener herramientas para afrontar los próximos años. Nuestra primera consulta a las/los estudiantes es anónima, de manera que puedan expresarse libremente. Luego, hay una puesta en común que tiene lugar después de que rinden su examen final -y aprueban-. De esa forma, ya no sienten condicionamientos. Por último, la evaluación del equipo de cátedra que contempla la mirada de las/los ayudantes alumnos, claves para el puente entre la/el docente y el alumnado.

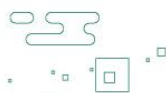
Entre los aportes, destacamos la superación del programa del espacio curricular, estímulo a seguir capacitándonos y, como mencionamos anteriormente, salir de la zona de confort en búsqueda de nuevas modalidades, herramientas y enfoques.

5. Bibliografía de referencia

Bianco, F. (2023). *Aula virtual de Geografía y Destinos Turísticos de Argentina*. Licenciatura en Turismo. Moodle. FFyL. UNCuyo. Link de acceso: [11 https://www.virtual.ffyl.uncu.edu.ar/course/view.php?id=428](https://www.virtual.ffyl.uncu.edu.ar/course/view.php?id=428)

Contreras Espinosa, R. y Gómez Eguía, J. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Colecciones: eBooks de l'InCom-UAB, 10. España. Universidad Autónoma de Barcelona/ Universitat Autònoma de Barcelona, Institut de la Comunicació. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=874731>

Martínez, F. (2022). *Aulas Internacionalizadas. Metodología COIL*. Colombia. Universidad del Rosario. Dirección Académica. Internacionalización del





currículum. Recuperado de:
<https://www.urosario.edu.co/Profesores/Internacionalizacion-delcurriculum/Estrategias-de-trabajo-colaborativo/>

Moreno Izquierdo, L., Más Ferrando, A., Suárez Tostado, M. y Ramón Rodríguez, A. (2022). *Reinvención del Turismo en clave de la Inteligencia Artificial*. Grupo de Investigación Economía de la Innovación y de la Inteligencia Artificial. ECO-IA, Universidad de Alicante. Recuperado de:
<https://documentos.fedea.net/pubs/ap/2022/ap2022-19.pdf>

UNICEF (2020). *Aprendizaje Basado en Proyectos en Planea. Enfoque general de la propuesta y orientación para el diseño colaborativo de proyectos* (1° ed.). Buenos Aires. Recuperado de:
<https://www.unicef.org/argentina/media/10171/file/planea-ABP.pdf>

