Diseño de estrategia didáctica, con materiales lúdicos electrónicos, en temas turísticos. Caso: Licenciatura en Turismo

Design of didactic strategies, to level the entrance profile of the Bachelor in Tourism, with electronic leisure materials, in tourist subjects

María Isabel Martínez Godínez*

Instituto Politécnico Nacional, Escuela Superior de Turismo, México

mc_isabelmar@hotmail.com

Hermelinda Patricia Leyva López

Instituto Politécnico Nacional, Escuela Superior de Turismo, México

hleyval@ipn.mx

Recibido 24, enero, 2018

Aceptado 11, agosto, 2018

Resumen

El diseño del proyecto formativo acorde a las expectativas y estilo de vida de los estudiantes del nivel superior se desarrolla a partir de las siguientes interrogantes ¿Cómo contribuir a mejorar y fortalecer los conocimientos de los estudiantes de la Escuela Superior de Turismo, utilizando actividades formativas que inciden en la actividad turística? y ¿Cómo mejorar el proceso de enseñanza con materiales lúdicos, para motivar a los alumnos? El método del proyecto se basará en la identificación de conocimientos básicos de la unidad de aprendizaje relacionado con la actividad turística que, permitirá orientar a los estudiantes en el contexto del turismo, en la unidad de aprendizaje de: Destinos y Productos Turísticos del Mundo I y II, basada en materiales lúdicos resulten recursos versátiles y flexibles para aprender jugando y con base en la socioformación como guía para construir proyectos formativos, en conjunción con las herramientas virtuales que ofrecen los materiales electrónicos; los avances tecnológicos tienen una evolución extraordinaria y ofrecen innovaciones que pueden aprovecharse para fortalecer a los estudiantes en su desarrollo académico, en una sociedad compleja y llena de información. Los resultados obtenidos es un compendio de dinámicas desarrolladas que contribuyen a fortalecer los contenidos turísticos de la unidad académica.

Palabras clave: estrategia didáctica, materiales lúdicos, contenidos turísticos.

JEL Classification: I290

Abstract

The design of the formative in accordance to the expectations and way of life of the students of the top level develops from the following questioning ones ¿how to help to improve and strengthen the knowledge of the students of the High school of Tourism, using formative activities that affect in the tourist activity? And how to improve the process of education with playful materials, to motivate the pupils? The method of the project will be based on the identification of basic knowledge of the unit of learning related to the tourist activity, which will allow to orientate the students in the context of the tourism, on the unit of learning of: Destinations and Tourist Products of the World I and the II and based on playful materials turn out to be versatile resources Stocks on playful materials turn out to be versatile and flexible resources to learn playing and with base in the socioformación as guide to construct formative projects, in conjunción with the virtual tools that offer the electronic materials; the technological advances have an extraordinary evolution and offer innovations of that they can

take advantage to strengthen the students in his academic development, in a company complex and full of information. The obtained results it is a compendium of developed dynamics that help to strengthen the tourist contents of the academic unit.

Keywords: didactic strategy, playful materials, tourist contents.

INTRODUCCIÓN

El diseño de estrategias acordes a las necesidades del proceso enseñanza aprendizaje, es una necesidad académica que debe estar centrada en el aprendizaje porque buscan modificar los enfoques tradicionales y el trabajo cotidiano en el aula y enfocado a desarrollar competencias, acorde a las nuevas metas que establece el Nuevo Modelo Educativo para el siglo XXI del Instituto Politécnico Nacional (NME, 2004), la UNESCO, aunado a otros requerimientos sobre las capacidades fundamentales, transferibles, y técnicas y profesionales que deben de obtener los educandos (UNESCO, 2015). Entre la diversidad de materiales, la UNESCO identifica dos grandes grupos: Los naturales, que son todos aquellos objetos que se toman del medio para inducir, ejercitar, o reforzar un conocimiento y los elaborados, que son todos aquellos que se producen deliberadamente para apoyar el proceso educativo (UNESCO, 1989).

Las exigencias en el campo laboral, requieren incluir además de aspectos de índole social, económica y cultural estrategias que estén vinculadas con las actividades turísticas y capaces de proponer soluciones a cualquier segmento del turismo que demanda la visión del desarrollo nacional.

El perfil de ingreso da cuenta del estado, las condiciones culturales y conocimientos, capacidades y competencias, previos del estudiante que ingresa a una universidad. De acuerdo con Elba Bertolini, la importancia del diagnóstico inicial da a conocer la realidad socioeconómica y cultural como contexto de procedencia del ingresante y es fundamental para la planificación de los estudios (Bertolini, 2005); todos los insumos recabados visualizan los datos más apegados a la realidad del perfil de ingreso y determinar con base en una realidad y diseñar cuál será el punto de partida.

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) abren la puerta a formas distintas de aprendizaje que se denomina el tercer entorno o sociedad digital, éste requiere por parte de los adultos una disposición permanente para enfrentarse a otros aprendizajes, por una parte al manejo de las tecnologías que los hacen posibles y por otra, a la forma de aprender en los entornos virtuales que las tecnologías hacen posibles (Echeverría, 2013).

En un acercamiento a la teoría sociocultural de Vygotsky se observa cómo al interactuar con los mediadores instrumentales y sociales el adulto está estimulando su desarrollo cognitivo al forzar la creación de las zonas de construcción del conocimiento y al integrarse los nuevos contenidos conseguidos en sus esquemas mentales.

Los universitarios de hoy, constituyen la primera generación formada en los actuales avances tecnológicos, a los que se han acostumbrado por inmersión al encontrarse, desde siempre, rodeados de computadoras, vídeos, videojuegos, música digital, telefonía móvil y otros tipos de entretenimientos y herramientas afines, a esta generación se le puede denominar nativos digitales, llamados por otros N-Gen o D-Gen por sus siglas en inglés Net o Digital.

El prestigio de la Institución se ve favorecido en sus resultados estadísticos al utilizar estrategias que permitan incrementar el promedio de calificaciones, las expectativas de los estudiantes y los informes de los resultados obtenidos al final de los semestres por aplicar dentro de la planeación estos métodos lúdicos que el estudiante acepta con agrado debido a que logra una mejoría en su aprovechamiento y se apropia del conocimiento de una forma más divertida.

Sin duda, resulta evidente que la mayoría de los estudiantes piensan y procesan la información de modo significativamente distinto a sus predecesores; de ahí la necesidad de incorporar otras alternativas, acorde a las expectativas y estilo de vida de los estudiantes universitarios, que despierten su interés y mantengan su motivación, en una sociedad compleja y llena de información (Prensky, 2010).

Fenómeno de la hiperinformación

Los jóvenes de hoy conocen la velocidad de la información, saben que con un solo clic les permite un intercambio de información de una manera impresionantemente rápida, sin necesidad de desplazarse, los espacios de intercambio personal están desapareciendo y sobre todo los costos de estos servicios disminuyen, es relativamente bajo para cualquier usuario.

Las aplicaciones lúdicas, estructurados con los conocimientos necesarios sobre aspectos culturales: históricos, patrimonios de la humanidad, religioso, arquitectura, y gastronomía Aspectos naturales: geografía, reservas naturales y curiosidades turísticas, para entender la actividad turística y su importancia en las repercusiones socioculturales y económicas que impactan favorablemente en el país.

MÉTODOS Y MATERIALES

El método del proyecto se basará en la identificación de conocimientos básicos de la unidad de aprendizaje relacionado con la actividad turística, que permitirá orientar a los estudiantes en el contexto del turismo, en la unidad de aprendizaje de: Destinos y Productos Turísticos del Mundo I y II, basada en materiales lúdicos resulten recursos versátiles y flexibles para aprender jugando y con base en la socioformación como guía para construir proyectos formativos, en conjunción con las herramientas virtuales que ofrecen los materiales electrónicos; los avances tecnológicos tienen una evolución extraordinaria y ofrecen innovaciones que pueden aprovecharse para fortalecer a los estudiantes en su desarrollo académico, en una sociedad compleja y llena de información.

La metodología estará basada alrededor de las teorías del aprendizaje (psicopedagogía), centradas en los estudiantes hacia la adquisición de conocimientos, acentuando sus habilidades y capacidades en el conocimiento del turismo y utilizando su parte lúdica y las nuevas tecnologías.

Desarrollo de un método nuevo para la enseñanza y el aprendizaje (desafíos y retos en materiales digitales; que consisten en lanzar una pregunta detonante y de interés para buscar la respuesta en las diferentes fuentes de información y otro utilizar información relevante en juegos utilizando aplicaciones básicas como el Power Point con vínculos entre las preguntas y respuestas) eficaz para los nuevos tiempos, donde los nativos digitales se desenvuelven en todos los sectores y niveles.

Otro método será un método cualitativo como lo es la observación participante, aplicando entre los estudiantes de primero y segundo semestre las dinámicas virtuales interactivas, diseñadas para el nuevo proceso de enseñanza aprendizaje y describiendo sus alcances y desarrollo de los desafíos contemplados en cada una de ellas.

Monitoreo en el proceso de enseñanza sobre los resultados obtenidos, con una evaluación cuantitativa, antes de la aplicación de la dinámica y otra después tomando en consideración el grado de dificultad: fácil, medianamente difícil y difícil.

RESULTADOS

La construcción de dinámicas con criterios de aprendizaje eficaces con datos relevantes de los contenidos de los programas de estudio, que permiten la reflexión de los estudiantes y desarrollar el potencial turístico y que

repercutan en sus competencias según las exigencias del mundo laboral como profesionistas y su trascendencia en el ámbito socio económico y cultural del país.

Por otro lado los materiales permitirán fortalecer los esquemas de colaboración con otras unidades afines del conocimiento turístico.

Se cuenta con un repositorio de materiales para las academias que lo requieran, tanto presencial como en línea.

En concordancia y atendiendo con las líneas de acción del Plan Nacional de Desarrollo (PND-2013-2018) es la accesibilidad y empleo de los sistemas y dispositivos tecnológicos en la difusión del arte y la cultura.

La elaboración de la planeación didáctica en el aula, como un documento de base para la evaluación y seguimiento del proceso de enseñanza de la escuela.

Fomentando la calidad de la formación y fortaleciendo el capital humano, desde el problema del contexto, diseñando actividades adecuadas para el aprendizaje, tanto presenciales como en plataformas digitales.

DISCUSIÓN

El problema para muchos estudiantes a la hora de resolver situaciones problemáticas en los aprendizajes, es un hecho muy común, por lo tanto se propone que en la práctica docente, la utilización del ludismo como estrategia didáctica para alcanzar los objetivos y las competencias deseadas y de manera adicional la aplicación del uso de la creatividad en el proceso de su formación. Por otro lado, se refleja en el interés que se despierta en los alumnos para su aprendizaje.

En la educación y en la praxis laboral, resolver problemas o tener competencias para la resolución de problemas es lo que determina en la mayoría de los casos la eficiencia y efectividad del profesionista (Lonngi y Hernández, 2016). El juego es importante para el desarrollo de cualquier individuo ya que contribuye a mejorar sus habilidades y en el campo educativo facilita el proceso del aprendizaje de una manera más agradable y sin el stress que genera un nuevo aprendizaje.

¿Qué es ludismo?

Del vocablo ludus, y se usa para referirse a todo aquello asociado al juego. El juego es una actividad placentera que alguien desarrolla para entretenerse y que además suele disponer de una finalidad creativa y didáctica.

Lúdico según el diccionario de la real academia española es un adjetivo que significa perteneciente o relativo al juego (RAE, 2014), el cual es una actividad humana realizada en el tiempo libre para relajarse de la actividad cotidiana estresante. (Definición ABC, 2010).

La forma en que el profesor transmite un conocimiento, es una herramienta esencial que enfrenta el proceso en enseñanza aprendizaje. Existen diferentes metodologías para garantizar el aprendizaje, los participantes que son el profesor y el estudiante buscan la mejor que el resultado sea exitoso uno para transmitir el conocimiento y el otro para que este sea significativo y se fije en la memoria.

En el aprendizaje resulta ser una de las actividades más relevantes dentro de la historia de la humanidad, en la actualidad implican competir con otra persona o con una máquina e incluso uno mismo y que al final resulta estimulante para la inteligencia y el desarrollo de competencias.

El juego es una necesidad ineludible para el desarrollo del ser humano que se pierde en las normas sociales a medida que se crece. Es guiado por las emociones vividas en el aquí y ahora (Hidalgo, et. Al, 2006).

Tomando como referencia otros estudios y experiencias donde se han arrojado resultados positivos, entre profesores y estudiantes, debido a que el juego aporta un equilibrio entre la parte lúdica del juego y la

motivación para facilitar el aprendizaje y el cumplimiento de los objetivos, como fue en la Universidad de Granada España en 2011, los juegos utilizados les faltó considerar un equilibrio entre la parte lúdica y el conocimiento que fue el objeto de estudio. Conforme a sus resultados les faltó un proceso de diseño sistemático y una monitorización y análisis del aprendizaje realizado.

¿Cómo se aprovecha la curiosidad en el turismo?

La curiosidad es necesaria para la supervivencia de los seres vivos y se cree que está integrado en la genética humana. En el ámbito turístico existen infinidad de recursos disponibles en las diferentes zonas geográficas del mundo tanto naturales como culturales que la actividad turística lo considera como un producto potencial y susceptible de explotar de manera sustentable. Un ejemplo de ellos se puede observar entre los recursos naturales que provocan el desplazamiento de las personas para conocerlo, como son: La Sima de las Cotorras, el Cenote Azul, el agujero azul de Belice, la flor de Rafflesia de Malasia, y la Flor Cadáver de Indonesia y Sumatra (*Armorphophallus titanum*), los objetos más grandes del mundo y en movimiento como son los glaciares, etc. Por otro lado los aspectos culturales además de observarlos, de manera vivencial comprobar como son algunas de las fiestas y costumbres exóticas del mundo; como son: la Pamplonada y la Tomatina en España, el Carnaval de Venecia en Italia, el Oktoberfest en Alemania, la de Muertos en México, Halloween en Estados Unidos, Holi la fiesta más colorida del mundo en India; comidas extravagantes tales como: el balut en Vietnam, arenque crudo en Holanda, las hormigas, gusanos e insectos en China, chapulines y escamoles en México, etc.

Una estrategia para ofrecer estas curiosidades del mundo, es aprovechando sus atributos, considerando el segmento del mercado a quien va dirigido y que les atraiga este tipo de curiosidades.

CONCLUSIONES

La educación en el siglo XXI, tendrá un apoyo en las tecnologías de la información para estar a tono con la sociedad del conocimiento y su uso será parte importante y de uso cotidiano para implementarse en cualquier contexto ya sea social, laboral o hasta con fines económicos.

De acuerdo a la UNESCO se pudieron identificar los dos grandes grupos, tanto los naturales como los elaborados que se utilizaron para apoyar el proceso de enseñanza de la unidad de aprendizaje de Destinos y Productos Turísticos del Mundo I y II.

Uno de los logros observados es que los estudiantes saben que pueden integrar los conocimientos y que pueden vincularlos con el juego utilizando la tecnología, para adquirir las competencias requeridas en el área turística.

Otro de los beneficios es la obtención de un incremento de calificaciones entre los estudiantes al ser de su interés el aprendizaje con estos métodos que salen de lo cotidiano e incluye las tecnologías en su aprendizaje.

Hay un aprovechamiento de las tecnologías para la difusión de los conocimientos en cuestión de segundos.

Los estilos de aprendizaje: visual, auditivo, kinestésico, mediante el uso de tic pueden ser utilizados por el docente y abarcan todos éstos.

Ensayo y error, sin duda otro de los beneficios debido a que si se equivoca puede regresar al juego y volver a intentarlo; debido a que su conocimiento diferirá del que tenía al experimentarlo.

Las Instituciones están obligadas a utilizar ciertos procesos de evaluación, para conocer el nivel de los estudiantes y poder emitir un juicio de valor en sus resultados finales. El hecho de disminuir el valor de un examen al considerar estos juegos como evaluación continua, contribuye a mejorar el proceso de aprendizaje

en los estudiantes y facilitar la toma de decisiones de los profesores al plasmar una calificación final y sumativa de todas las estrategias empleadas para el aprendizaje significativo.

REFERENCIAS

- Definición ABC (2010). Definición de Lúdico. (Consultado: junio 2017). Recuperado de: <https://www.definicionabc.com/social/ludico.php>
- Hidalgo Tania, et al (2006). El juego: Fundamento del desarrollo humano. (Consultado: mayo 2017). Recuperado de: <http://files.efisuach.webnode.cl/2000001948feb90e50/EI%20juego,%20Fundamento%20del%20de sarrollo%20humano.pdf>
- Longi Reyna S. D. Hernández Baruch Anid Cathy. (2016). Aplicación del juego de rol para el desarrollo de competencias colaborativas en la solución de problemas dentro de la Universidad Veracruzana. (Consultado:Febrero2017).Recuperadode:<https://www.uv.mx/personal/slonngi/files/2016/07/ponenci acoloquioro2016.pdf>
- Bertolini, E. (2005). El estudiante universitario: una aproximación al perfil de ingreso. Comisión Sectorial de Enseñanza, 2. Recuperado de: <http://www.cse.edu.uy/sites/www.cse.edu.uy/files/documentos/ EL%20ESTUDIANTE%20UNIVERSITARIO.pdf>
- Echeverría J. (2012). Apropiación tecnológica, redes culturales y const5rucción de comunidad. Recuperado de: <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/eureka/pudgvirtual/Apropiacion-tecnologica Mariscal-Lay.pdf>
- IPN. (2004). Un Nuevo Modelo Educativo para el IPN, materiales para la reforma. (Consultado mayo 2017).Recuperado de. <http://www.ipn.mx/servicios/Documents/Tramites-y-servicios/materialesReforma-IPN/Tomo-01-MaterialesReformaIPN.pdf>
- Longi Reyna S. D., Hernández Baruch A. C. (14 de 12 de 2016). Aplicación del juego de rol para el desarrollo de competencias colaborativas. (U. Veracruzana, Ed.). (Consultado enero 2017). Recuperado de: <https://www.uv.mx/personal/slonngi/files/2016/07/ponenci acoloquioro2016.pdf>
- Plan Nacional de Desarrollo (PND-2013-2018). Recuperado de: <http://pnd.gob.mx/>
- Prensky Marc. (2010). Nativos e Inmigrantes Digitales. (Consultado: julio 2017). Recuperado de: [https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- Real Academia Española. (2014). Definición de Lúdico. Recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=NfI8j11>
- UNESCO (1989). Manual para curso de especificaciones en Población. Documento de trabajo. Material didáctico escrito: Un apoyo indispensable. (Consultado: junio 2017) Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0009/000919/091954SB.pdf>
- UNESCO. (2012). Juventud y Habilidades: poner la educación a trabajar. Informe de seguimiento de la EPT en el mundo. Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0009/000919/091954SB.pdf>
- UNESCO. (2015). La Educación para Todos, 2000-2015: logros y desafíos. (Consultado: julio 2017). Recuperado de: <http://es.unesco.org/gem-report/report/2015/la-educaci%C3%B3n-para-todos-2000-2015-logros-y-desaf%C3%ADos#sthash.mVeNKW4n.gYcBI3FH.dpbs>

Este artículo puede citarse de la siguiente forma:

Citación estilo APA sexta edición

Martínez Godínez, M.I. & Leyva López, H.P. (julio-diciembre de 2018). Diseño de estrategia didáctica, con materiales lúdicos electrónicos, en temas turísticos. Caso: Licenciatura en Turismo. *Revista UPIICSA Investigación Interdisciplinaria*, 4(2), 40-46.

Citación estilo Chicago decimoquinta edición

Martínez-Godínez, María Isabel & Leyva-López, Hermelinda Patricia. Diseño de estrategia didáctica, con materiales lúdicos electrónicos, en temas turísticos. Caso: Licenciatura en Turismo. *Revista UPIICSA Investigación Interdisciplinaria*, 4 No. 2 (julio-diciembre de 2018): 40-46.

Citación estilo Harvard Anglia

Martínez Godínez, M.I. & Leyva López, H.P., 2018. Diseño de estrategia didáctica, con materiales lúdicos electrónicos, en temas turísticos. Caso: Licenciatura en Turismo. *Revista UPIICSA Investigación Interdisciplinaria*, julio-diciembre, 4(2), pp. 40-46.

Citación estilo IEEE

[1] M.I. Martínez-Godínez y H.P. Leyva-López. Diseño de estrategia didáctica, con materiales lúdicos electrónicos, en temas turísticos. Caso: Licenciatura en Turismo. *Revista UPIICSA Investigación Interdisciplinaria*, vol. 4 No. 2, pp. 40-46, julio-diciembre de 2018.