

Propuesta en docencia turística para la post pandemia en Universidad Nacional de San Juan y Universidad Nacional de Jujuy

DRA. ÉRICA NAVARRO
ESP. GUADALUPE ALCARAZ SERRAT
ESP. ELIANA SÁNCHEZ
ESP. VANINA VILLEGAS



Esta obra está bajo Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Sobre los autores

ÉRICA NAVARRO

Dra. en Ordenamiento Territorial y Desarrollo Sostenible. Profesora titular de Práctica Turística I. FFHA-UNSJ. Especialista en Docencia Universitaria. Licenciada en Turismo. Actualmente se desarrolla como docente de turismo en los niveles secundario y superior. Docente - Investigadora.

E mail: ericanavarrocisella@gmail.com

GUADALUPE ALCARAZ SERRAT

Doctoranda en Ciencias Sociales. Especialista en Docencia Superior y licenciada en Marketing. Directora de la Unidad de Investigación: Turismo Sustentabilidad y Desarrollo Local, coordinadora general de la Carrera Tec. /Lic. en Turismo. Prof. Adj. Cátedra: Formulación y financiamiento de proyectos turísticos. (FHyCS – UNJu).

E mail: galcarazserrat@fhycs.unju.edu.ar

ELIANA SÁNCHEZ

Profesora titular en Geografía Turística II. FFHA-UNSJ. Especialista en Docencia Universitaria. Doctoranda en Geografía. Licenciada en Turismo. Actualmente se desarrolla como docente de turismo en niveles secundario y superior. Docente-Investigadora.

E mail: elianasanchez757@gmail.com

VANINA VILLEGAS

Profesora adjunta Servicios Turísticos II. FFHA-UNSJ. Especialista en Docencia Universitaria. Directora de integración municipal con Chile. Licenciada en Turismo. Actualmente se desarrolla como docente de turismo en nivel superior y gestiones de asesoría. Docente - investigadora.

E mail: vaninaturismosj@gmail.com

RESUMEN

Este artículo aborda las experiencias basadas en el modelo Flipped Classroom Abeysekera y Dawson (2015), Acaso López-Bosch (2013), Segura y González (2019), o conocido también como aula invertida, que resuelve las debilidades de un modelo tradicional de enseñanza, permitiendo transpolar los contenidos planificados para la presencialidad a la virtualidad, con contenidos curriculares actualizados y adaptados a las nuevas exigencias. Los estudiantes de turismo de las cátedras pertenecientes a las Universidades Nacionales de San Juan y Jujuy han reconvertido las prácticas áulicas virtuales fomentando nuevas habilidades, en contraposición se dilucidan ciertas resistencias devenida del uso o de la conexión. Durante el año 2020 y surgida en el seno de los escenarios inciertos propiciados por la pandemia, las experiencias practicadas, se muestran a continuación a modo de estudio exploratorio, con el único interés de compartir enseñanzas y aprendizajes entre docentes y estudiantes de turismo.

ABSTRACT

This article discusses the experiences based on the Flipped Classroom Method, Abeysekera and Dawson (2015), Acaso López-Bosch (2013), Segura y González (2019), also known as inverted classroom. It solves the weaknesses of a traditional teaching model, allowing transferring the contents planned for face-to-face lessons to virtuality, with updated curriculum content adapted to new demands. Tourism students from the professorships belonging to the National Universities of San Juan and Jujuy have converted virtual practices by fostering new skills. On the other hand, certain difficulties from use or internet connection are explained. During the year 2020, the experiences practiced arose within the uncertain scenarios promoted by the pandemic, and they are shown as an exploratory study, with the sole interest of sharing teachings and learnings between teachers and tourism students.
Keywords: Teaching- Tourism- Flippedclass.

RESUMO

Este artigo aborda as experiências baseadas no modelo Flipped Classroom Abeysekera e Dawson (2015), Acaso López – Bosch (2013), Segura e Gonzalez (2019), ou também conhecida como sala de aula invertida, que resolve as fraquezas de um modelo tradicional de ensino, permitindo transpolar os conteúdos planejados para a presencialidade à virtualidade, com conteúdos curriculares atualizados e adaptados às novas exigências. Os estudantes de turismo das cátedras pertencentes às Universidades Nacionais de San Juan e Jujuy reverteram as práticas áulicas virtuais fomentando novas habilidades, em contraposição se esclarecem certas resistências provenientes do uso ou da conexão. Durante o ano 2020 e surgida no seio dos cenários incertos propiciados pela pandemia, as experiências praticadas, são a seguir apresentadas como estudo exploratório, com o único interesse de compartilhar ensinamentos e aprendizagens entre docentes e estudantes de turismo.
Palavras chaves: Docência- Turismo- Flippedclass.

Palabras clave: Docencia- Turismo- Flippedclass.



Introducción

El proceso de construcción del conocimiento del turismo como disciplina académica es aún muy reciente respecto de otras disciplinas más tradicionales. En este sentido, en la actualidad desde el ámbito académico mundial se coincide en señalar que la disciplina del turismo es amplia, compleja, multifacética y dinámica ya que necesita diferentes abordajes para su tratamiento.

Villar y otros (2016) afirman que:

... la universidad debe brindar a sus docentes y estudiantes canales de comunicación e información con la misma facilidad e inmediatez a la que tienen alcance en su cotidianidad (...) el medio virtual nos ofrece la posibilidad de brindar y recibir información en tiempo real producida por los diversos actores de la comunidad educativa (p. 26).

En este contexto globalizado, la formación de profesionales del turismo requiere fijar la atención en la formación y desarrollo desde el ámbito universitario de competencias profesionales que se sustenten en principios como la transferibilidad y la multi - referencialidad.

El profesional del turismo que está en formación durante 2020, tiene que hacer frente a un sector deteriorado, en tanto que fue globalizado, cambiante y competitivo. Será un profesional capaz de operar y diseñar productos con nuevos recursos turísticos, con plantas turísticas completamente diferentes. Los escenarios turísticos cambiaron y por lo tanto la teoría del turismo también cambiará como sus formas y sus usos donde el rol del profesional de turismo será crucial.

La tarea de formar profesionales en turismo no es tarea sencilla en contextos áu-

licos físico - presenciales, por lo tanto, en contextos áulicos virtuales - presenciales o no presenciales, esta formación adquiere características completamente distintas, fomentando o no un campo disciplinar en permanente construcción. La información y la tecnología forman parte ineludible del complejo sistema turístico de nuestros días en superación de la pandemia mundial originada por la COVID 19. La tecnología disponible en web es un factor preponderante a la hora de tomar la decisión de viajar; el aumento de las ventas de tickets electrónicos, la incorporación de realidad aumentada, el uso de las redes sociales y de las nuevas formas de marketing han propiciado cambios significativos en la dinámica del sistema y por lo tanto en sus formas de aprendizaje de los mismos. El uso turístico responsable se ha convertido en una estrategia superadora por parte de algunas empresas de turismo mundial. Como menciona el pensamiento de Senge (2010) “Por analogía, algunas de las enseñanzas más interesantes de los micromundos se relacionan con implicaciones para el futuro, cuando se representan decisiones en lo que eran sistemas organizacionales no reconocidos” (p. 396).

El siguiente trabajo tiene como finalidad caracterizar el fenómeno de aprendizajes mediados por aula invertida como estrategia experimental en cátedras vinculadas a las carreras de turismo de la Universidad Nacional de San Juan y Jujuy.

Desarrollo

1. Enfoque de Flipped Class o Aula invertida y sus características

Como menciona Bain (2005): “los momentos del aula deben pertenecer al estudiante (...) No enseñas a una clase. Enseñas a un estudiante” (p. 111). Este autor sostiene la idea que los estudiantes deberían apren-

der una materia antes de tener el tiempo suficiente como para pensar en la misma. “El cerebro adora la diversidad” (p. 132). Gran parte de la modalidad Flipped Class (FC) o Aula Invertida propicia el pensamiento de que la importancia existe en tanto y cuanto los estudiantes se encuentran con y hacen sobre el contenido priorizado por los docentes que han sido organizados y estructurados para tal fin.

El modelo de aula invertida se inició con video - clases, luego fue desarrollándose a partir de plataformas basadas en e-learnig que fueron potenciando la modalidad. Entre los objetivos que plantea se encuentran:

Convertir a los alumnos/as en los/as protagonistas de su propio aprendizaje a través de metodologías activas y la competencia de aprender a aprender.

Atender mejor a la diversidad educativa, así como a las dudas generadas durante el proceso de aprendizaje de una materia.

Desarrollar capacidades de colaboración, comunicación, pensamiento crítico y creativo, metacognición, funciones ejecutivas, así como habilidades sociales y emocionales.

Disminuir el abandono o desgranamiento manteniendo a los/as alumnos/as motivado con el aprendizaje dentro del aula.

Aumentar el rendimiento académico de los/as alumnos/as.

Profundizar en los intereses e inquietudes propios de cada alumno/a.

Entre las principales características que se mencionan en uno de los sitios de mayor relevancia en cuanto a la temática www.cannaltic.com se encuentran:

- **Participación del/de la alumno/a.** Se requiere mayor protagonismo en su propio aprendizaje. Deja de ser un mero espectador de las explicaciones del profesor en clase y encuentra tiempo y espacio para trabajar activamente.

- **Interacción social.** En el aula el/la

alumno/a tiene la oportunidad de colaborar con los demás, debatir, experimentar, generar ideas y resolver sus dudas. Los espacios de la clase deben adaptarse para poder trabajar por grupos reducidos con una dinámica de talleres en rincones de aprendizaje temáticos.

- **Base tecnológica.** El desarrollo tecnológico ha posibilitado el auge de este enfoque metodológico porque el trabajo online resulta fundamental. Los vídeos en línea permiten que el/la alumno/a pueda acceder a la información todas las veces que lo desee y al ritmo que más se ajuste a sus necesidades.

- **Flexibilidad.** Es posible aplicar este sistema a distintas edades del alumnado, así como a diversas áreas y niveles educativos

- **Rol docente.** El docente deja de ser un mero transmisor de conocimientos y se convierte en un facilitador del aprendizaje de sus alumnos, preparando materiales y supervisando continuamente el feedback que reciben.

Permite que se produzcan los siguientes procesos:

- **Personalización.** El sistema se adapta mejor al ritmo de aprendizaje de cada alumno/a que puede invertir el tiempo que necesita, más o menos, para procesar la información y realizar sus tareas.

- **Motivación.** La flipped class proporciona una forma de acceder al conocimiento más moderno, rico, familiar y motivador para los/as jóvenes al basarse en toda la potencialidad del formato digital multimedia.

- **Colaboración.** El docente dispone de tiempo para crear un entorno de trabajo colaborativo y dinámico en el aula. Los/as estudiantes pueden interactuar para resolver problemas y proyectos de forma colaborativa.

- **Actividad.** El trabajo está más centrado en la actividad del alumnado.

- **Competencia digital.** Se consigue un mejor dominio de las herramientas tecnológicas.

gicas, y, por tanto, un mayor desarrollo de la competencia digital, cuando el alumnado debe utilizarlas a diario para aprender y trabajar.

- **Optimización.** Permite un mejor aprovechamiento del tiempo del/de la alumno/a, tanto en el aula como en el hogar trasladando las tareas más complejas al aula y las más sencillas a las casas.

- **Autonomía personal.** Con la flipped class el/la alumno/a aprende a aprender favoreciendo una mayor autonomía y responsabilidad hacia su propio aprendizaje. Se le empodera para organizarse y planificar sus tareas.

2. Aula Invertida (flipped class: FC) vs Aprendizaje Invertido (flipped learning: FL)

Existe una tendencia generalizada a confundir y utilizar como sinónimos los términos Aula Invertida (FC) y Aprendizaje Invertido (FL).

El Aula Invertida (FC) es un sistema en el que se asigna al alumnado distintos recursos multimedia (vídeos, presentaciones, animaciones, etc.) para ver y analizar fuera de clase. En este caso el tiempo de clase en el aula se puede destinar a desarrollar un Aprendizaje Invertido o bien a desarrollar una dinámica tradicional. Es decir, un Aula Invertida no garantiza por sí mismo que se lleve a cabo un Aprendizaje Invertido.

El Aprendizaje Invertido (FL) es un enfoque pedagógico que sustituye la instrucción directa por un repertorio de estrategias de aprendizaje activo, donde el alumnado participa en actividades que le obligan a reflexionar sobre las ideas y sobre cómo las está utilizando.

Hecha esta aclaración, en este artículo se utilizarán ambos términos indistintamente, pero partiendo del supuesto de que analizaremos el enfoque de Aprendizaje Invertido en

el marco de un Aula Invertida.

3. Los 4 elementos clave del Aprendizaje Invertido

Los cuatro ingredientes más importantes del aprendizaje invertido provienen del término que define su esencia: FLIP (Posada, 2007, 6).

F = Flexible Environment (Entorno Flexible). Los docentes crean espacios de aprendizaje adaptables, pero son los alumnos/as los que eligen dónde y cuándo aprenden. Esta flexibilidad afecta no solamente a los tiempos y lugares de aprendizaje, sino también a las expectativas docentes y a las evaluaciones de los estudiantes.

- **L = Learning Culture (Cultura del Aprendizaje).** El tiempo de clase se dedica a explorar los temas con más profundidad donde los estudiantes participan de forma activa en la construcción de conocimiento, evaluando su propio aprendizaje.

- **I = Intentional Content (Contenido Intencional).** Para desarrollar un diseño instruccional adecuado es necesario seleccionar de forma apropiada los contenidos y estrategias de trabajo que se pueden enseñar en el aula, y los que el alumnado puede explorar por sí mismo en el hogar.

- **P = Professional Educator (Educador Profesional).** El FL exige al docente la capacidad de generar constantemente feedback al alumnado en cada momento para evaluar su trabajo, ser reflexivo en torno a nuestra propia práctica docente, interactuar con otros compañeros para mejorar la calidad del trabajo docente, aceptar la crítica constructiva y tolerar el “caos controlado” en nuestras aulas.

4. Experiencias en de aprendizaje invertido en las cátedras de turismo en las Universidades de San Juan y Ju-

juy

El aprendizaje invertido presenta dos enfoques de valoración específicos. El primero vinculado con las competencias, creatividad e innovación en proyectos áulicos y el segundo definido por la orientación que presenta la clase o actividad universitaria, basado en el debate, actividades colaborativas, experimentación, aproximación a saberes priorizados, trabajo en equipo y experiencias lúdicas denominadas gamificación.

Para implementar la FC se pueden utilizar múltiples herramientas tecnológicas. El enfoque FC se ha popularizado por la creación y uso de videos didácticos. Sin embargo, existen otros recursos que se pueden utilizar en cualquier fase de su proceso de implementación.

En este apartado se recoge una selección de las más populares y sus correspondientes url.

Crear videotutoriales o videos interactivos.

- **Screencast_o_Matic.** Es un programa para capturar lo que se muestra en la pantalla del ordenador y añadirle audio o video desde la webcam. (<http://www.screen-cast-o-matic.com/Herramienta>).

- **EDpuzzle.** Permite seleccionar un video de Youtube, insertar preguntas durante su emisión y asignarlos al alumnado para comprobar su nivel de comprensión (<https://edpuzzle.com/>).

- **Screenr.** Se utiliza para grabar en video el escritorio del equipo y registrar las explicaciones en audio. Ideal para realizar videotutoriales (<https://www.screenr.com/>).

- **H5P.** En este servicio web se puede crear contenido interactivo como vídeos con preguntas, presentaciones, juegos, cuestionarios, etc. (<https://h5p.org/>).

Crear murales digitales

- **Mural.ly.** Pensado para crear y compartir murales digitales donde es posible incorporar distintos tipos de contenidos multimedia (<https://mural.ly/>).

- **Genial.ly.** Es una herramienta para crear contenido visual con el que los usuarios pueden interactuar: infografías, presentaciones, mapas, etc. (<https://www.genial.ly/es>).

- **Padlet.** Se utiliza para elaborar murales de forma colaborativa (<http://es.padlet.com/>).

- **Symbaloo.** Es una plataforma con distintas opciones entre las que destaca la herramienta para crear tableros digitales con botones que permiten organizar y categorizar enlaces a recursos web (<https://symbalooedu.es/>).

Crear presentaciones

- **LibreOffice Impress.** Suite ofimática de software libre que permite crear presentaciones (<https://es.libreoffice.org/>).

- **SlideShare.** Se utiliza para publicar y compartir en línea presentaciones de diapositivas (<http://www.slideshare.net/>).

- **Prezi.** Genera presentaciones de alto impacto muy dinámicas con efectos de transición muy atractivos (<http://prezi.com/>).

- **Google Slides.** Esta suite ofimática en línea de Google contempla la posibilidad de crear y compartir presentaciones de diapositivas (https://www.google.com/intl/es_ALL/drive/).

Generar cuestionarios interactivos

- **Google Forms.** Es una herramienta de Google para crear formularios y encuestas que facilitan la recogida de datos envia-

dos (https://www.google.com/intl/es_ALL/drive/).

- **Quizlet.** Permite crear cuestionarios interactivos y ofrece un enorme repositorio de test online (<http://quizlet.com/>).

- **Socrative.** Facilita el diseño de pruebas para estudiantes en tiempo real y a través de cualquier dispositivo (<http://socrative.com/>).

- **Kahoot.** Es una herramienta que permite crear y desplegar en el aula un cuestionario con elementos lúdicos (<https://kahoot.com/>)

- **Quizziz.** Similar a Kahoot con una presentación muy atractiva para implementar cuestionarios interactivos multi-jugador (<https://quizziz.com/?locale=es>).

- **Educaplay.** Plataforma para crear actividades interactivas muy variadas: crucigramas, adivinanzas, ruleta de palabras, sopa de letras, cuestionarios, etc. (<http://www.educaplay.com/>).

Fomentar el trabajo colaborativo

- **Moodle.** Es una plataforma clásica en el ámbito educativo que permite al docente organizar agendas temáticas donde se integran recursos y actividades diversas (<https://moodle.org/>).

- **Edmodo.** Contempla crear grupos en los que el alumnado puede debatir, trabajar en equipo, compartir documentos, elaborar y participar en encuestas, etc. (<https://www.edmodo.com/>).

- **Google Classroom.** Facilita al docente el diseño de entornos virtuales de aprendizaje colaborativo donde se integran distintos recursos multimedia y tareas que se asignan con posibilidad de evaluación y seguimiento docente (<https://classroom.google.com/u/o/h>).

- **Classroom Microsoft.** Es otra alter-

nativa para el diseño de cursos interactivos como soporte (<https://classroom.microsoft.com/>).

Publicación de los trabajos

- **Twitter.** Esta red social admite un uso educativo para informar de la evolución, progresión y seguimiento del trabajo realizado en un proyecto (<https://twitter.com/>).

- **Blogger.** Es la plataforma de Google para la implementación de un blog. En este formato de publicación es posible compartir contenidos, recomendar recursos, enviar comentarios, etc. (<https://www.blogger.com/home>).

- **WordPress.** Este servicio facilita la creación del blog de aula o de proyecto para la difusión y organización de recursos multimedia, recogida de comentarios, etc. (<https://es.wordpress.org/>).

- **Google Sites.** Permite reunir en un único lugar y de una forma fácil información variada, incluyendo vídeos, calendarios, presentaciones, archivos adjuntos y texto (<https://sites.google.com/?hl=es>).

Observación de experiencias

a. Actividades en la Universidad Nacional de San Juan

Proporcionar al docente soluciones estratégicas para el aprendizaje de materias con mucha carga de contenido, que necesite de muchas horas de práctica o experimentación, o en aulas con número de alumnado elevado son cuestiones que a la luz de la pandemia han debido ser sorteadas.

Como menciona Brovelli (2009):

...Consideramos indispensable crear las condiciones y espacios de trabajo y de debate en los ámbitos institucionales que permitan iniciar procesos de reflexión y de diseño de políticas tendientes a producir los cambios curriculares que, tanto los nuevos aportes teóricos como el análisis de las prácticas actuales, como así también las nuevas condiciones sociales reclaman. Esta tarea puede ser una responsabilidad de las autoridades de gestión universitaria o bien planteada como demanda y derecho de profesores y estudiantes. En cualquiera de los casos es importante trabajar en el sentido de la búsqueda de criterios básicos para abordar en el cambio (p. 42).

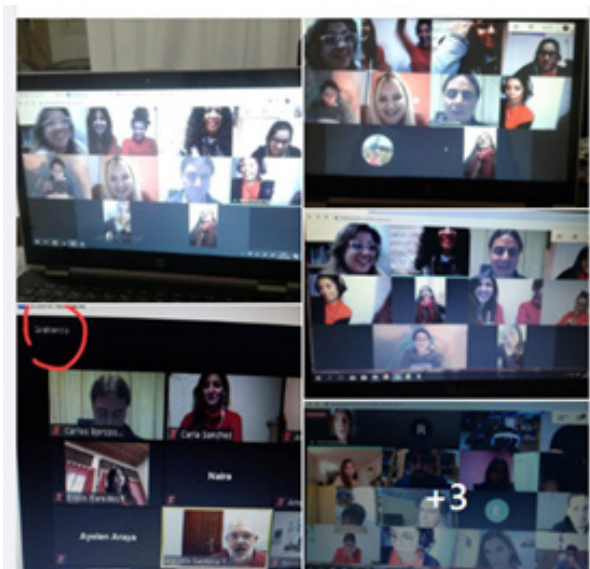
Las cátedras de turismo en las que se aplicó FC son: Servicios Turísticos II, Práctica turística V y I y Geografía II. En estas cátedras el objetivo fue generar una propuesta innovadora para el logro del desarrollo de competencias en los estudiantes que cursan las mismas, por ello se detallan a continuación las líneas de acción realizadas:

- Se priorizaron estrategias que permitan un análisis crítico de la bibliografía obligatoria, relacionándolo con experiencias educativas - reales o ficticias - en las que los estudiantes puedan posicionarse en el rol tanto ejecutivo como académico según su ámbito laboral indique. Cada una de estas experiencias permitió, por un lado, conocer las dinámicas de funcionamiento de las modalidades que comprenden el sistema educativo y gubernamental y, por otro, generar instancias de reflexión y análisis de la práctica turística de organización de eventos y trabajo con herramientas del Sistema de Información Geográfico (SIG).

- Se consideró el aula FC como un ámbito de reflexión y acción, que permitiera analizar, cuestionarse y enriquecer la teorización acerca de la práctica e implementar estrategias como debates, resolución de pro-

blemas, ensayos, simulaciones y utilización de rúbricas, planillas de cotejo como dispositivos para el análisis y seguimiento de desempeños.

- En la cátedra Servicios turísticos y práctica turística se emplearon recursos de la web 4.0 como aulas virtuales de google classroom, padlets, geniallys, servicios de videollamada y otros, a fin de acompañar el desarrollo de las clases áulicas virtuales-presenciales. Cada una de estas estrategias, privilegiaron la formación de estudiantes de turismo críticos, autónomos y responsables de sus propios procesos de aprendizajes.



Ejemplos de FC por video-llamada en las cátedras Servicios y Práctica Turística. Gentileza Prof. Vanina Villegas y Prof. Érica Navarro (2020).

• Desde la cátedra Geografía Turística II, fue primordial la implementación de la herramienta Sistema de Información Georeferenciada (SIG) a la planificación turística, para lograr apropiarse significativamente de los conceptos teóricos analizados en clase. De esta forma, el alumno desarrolló una base de datos producto de la información relevada y abordada previamente desde las clases teóricas. Esto propició el manejo eficiente de las TIC y aplicadas al turismo. Para el logro del uso apropiado de los SIG es muy importante la participación guiada del docente en la implementación de la herramienta SIG, para estimular y apoyar al alumno en el proceso de analizar y aplicar los conceptos teóricos al área de estudio. El principal objetivo que se busca con estas acciones es lograr la internalización del conocimiento científico geográfico abordado en clase y analizado durante las prácticas en campo para alcanzar la identificación de aspectos físicos y naturales que integran los trabajos en campo.

b. Actividades en la Universidad de Jujuy

Algunas de las experiencias en el dictado de clases virtuales correspondientes a la carrera de Turismo (FHyCS-UNJu) realizadas por la Prof. Alcaráz evidencian que a través de la aplicación del método flipped class, se generó eficiencia operativa en el dictado de los contenidos, es decir, gran ahorro de tiempo y, a la vez, se potenció en los docentes el desarrollo de las habilidades comunicativas, dependiendo de éstas el éxito de su aplicación.

Los estudiantes presentaron mayor motivación en la exposición de trabajos y/o debates áulicos. Con respecto a las clases grabadas podemos decir que resultaron interesantes y los estudiantes realizaron sus con-

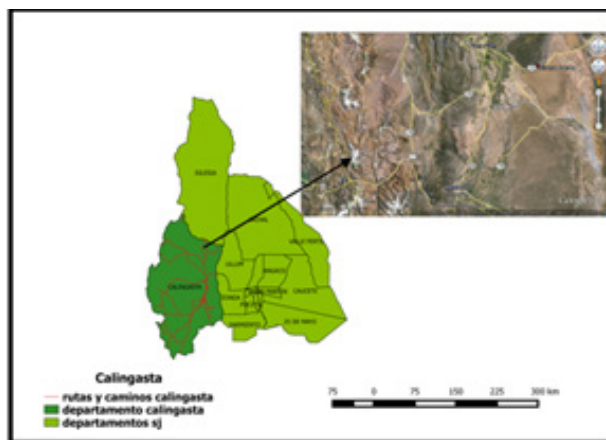


Figura 2: Trabajo realizado en Sistema QGIS, analizando el Dpto. de Calingasta. Geografía Turística II y enfoque de cátedra. Fuente: gentileza Prof. Eliana Sánchez geografía II FFHA-UNJSJ (2020).

sultas, mientras que el video les permitió la actualización de contenidos, y se constituyó en un recurso del que disponía el docente para volver a reutilizarse.

La realización de video - clases desde el enfoque de FC es sin dudas la solución ante los problemas de conectividad en algunas zonas alejadas. Esta herramienta visual fue para los alumnos dinámica, potenció el desarrollo de habilidades sociales y significó un apoyo en el proceso de asimilación de contenidos, fortaleciendo el desarrollo personal.

Los videos se realizaron teniendo en cuenta el contexto de cada estudiante, adaptándose a sus necesidades e intereses.

Con respecto a las debilidades que el método presenta, podemos identificar que existe

una resistencia por parte del/de la alumno/a, a incorporar esta herramienta visual debido a que le cuesta renunciar al confort de la clase tradicional, ya que aula invertida le exige o demanda esfuerzo y autonomía.

En consecuencia, FC requiere la modificación de hábitos y la superación de los desafíos que exige la presencialidad virtual. Entre otros inconvenientes se encuentran la falta de computadoras, la deficiente conectividad y la carencia de otros elementos tecnológicos.

Algunos de los sitios web más interesantes donde podemos subir nuestros videos educativos para invertir el aula son los siguientes: YouTube Edu (<http://www.youtube.com/education>), Educatube (<http://www.educatube.es/>), TeacherTube (<https://www.teachertube.com/>), Canal de videos educativos del MIT (<http://video.mit.edu/>), Canal de videos educativos de TED (https://www.youtube.com/channel/UCshVT0dmZLdLj8LTV1j_ouw), Namathis (<http://namathis.com/>), Khan Academy (<https://www.youtube.com/user/khanacademy>), Utubersidad (<http://utubersidad.com/>).

Conclusiones

Posterior al estudio de las experiencias en torno a la docencia turística post pandemia, en la Universidad Nacional de Jujuy y San Juan sumado a la aplicación del método de aula invertida Flipped Classroom, este equipo docente concluye en que la innovación vinculada a la tecnología es un proceso esencial en la educación turística actual y que cada día adquiere mayor relevancia.

La utilización de la metodología aplicada desde un enfoque de aula virtual invertida es imprescindible en las fases de aislamiento obligatorio, permite la contención de los estudiantes frente a escenarios inciertos, la

prioridad y actualización tanto de contenidos curriculares como de las metodologías abordadas en el logro del aprendizaje significativo.

Las orientaciones que permiten estas herramientas tienen como propósito formar a nuestros estudiantes (futuros profesionales en turismo) en capacidades vinculadas a la resolución de conflictos. Además, favorece las actitudes y habilidades que permitan enfrentar y superar los desafíos que se presentan en el mundo turístico actual.

Como menciona Carlino (2005) su teoría propositiva por decálogo “Nadie aprende por recepción pasiva para apropiarse de un saber colectivo, los alumnos han de transformarlo. Los docentes tienen que prever esta acción cognitiva del sujeto y propiciarla” (p. 4). Aula invertida propicia espacios de creación colaborativa y de aprendizajes compartidos, resultando una propuesta óptima en cualquier contexto virtual. La transformación del saber desde el pensamiento de la –no pasividad- obtiene gran importancia ya que los nuevos conocimientos logran múltiples apropiaciones significativas.

El impacto que tuvo esta modalidad ha sido exitoso en los casos de las cuatro cátedras vinculadas en este artículo. Cuando se consultó a los estudiantes de turismo, a modo de sondeo de opinión sobre los efectos de esta metodología del proceso de enseñanza y aprendizaje, en contexto de aula invertida, la mayoría consideró que:

- Aula invertida permite generar nuevas competencias y habilidades basadas en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Los aspectos negativos del uso de estas herramientas son independientes de los estudiantes y los docentes. Además, se relacionan con los servicios básicos de acceso a internet o dispositivos que por su disponibilidad permitan el acceso periódico o continuo a las salas de servicios de video llamada o plataformas en las que se disponen los con-

tenidos áulicos.

- En general se consideran experiencias divertidas que favorecen el pensamiento crítico, orientadas al estudiante y al desempeño de nuevas habilidades en las cuales el rol docente implica acciones de facilitación para que se desarrollen los enfoques participativos, de debate o gamificación.

Este estudio exploratorio permite establecer ciertas proyecciones que propicien el uso de estas metodologías para futuros docentes que ejercen sus prácticas en la educación universitaria superior. Se dilucida la urgencia de difusión y realización de experiencias entre universidades para generar los espacios virtuales de creación y diseño de productos de aprendizaje invertido.

Referencias

- Abeysekera, L. y Dawson, P. (2015). Motivation and cognitive load in the flipped classroom: definition, rationale and a call for research. *Higher Education Research & Development*, 34(1), 1-14. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/07294360.2014.934336>
- Acaso López-Bosch, M. (2013). *rEDUvolution: hacer la revolución en la educación*. Grupo Planeta (GBS). Lugar: Barcelona.
- Andrade, E. y Chacón, E. (2018). Implicaciones teóricas y procedimentales de la clase invertida. *Pulso. Revista de Educación*, 41, 251-267. Recuperado de <https://bit.ly/2Mc5Xvd>
- Bain, K. (2005). *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*. Valencia: Universitat de Valencia.
- Brovelli, M. (2009). El currículum universitario y el enfoque de competencias. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, (4). 24-44. Recuperado de <https://revistacseducacion.unr.edu.ar/index.php/educacion/article/view/92>
- Carlino, P. (2005) *Escribir, leer, y aprender en la universidad. Una introducción a la alfabetización académica*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica. Recuperado de: <http://nulan.mdp.edu.ar/1948/1/01513.pdf>
- Posada, F. (2017) *El aula invertida*. Blog. Recuperado

de: <https://canaltic.com/blog/?p=3045>

- Segura, E. y González, M. (2019) *Análisis de las competencias en la educación superior a través de flipped classroom*.
- Senge, P. (2010). *La quinta disciplina: como impulsar el aprendizaje en la organización inteligente*. Buenos Aires, México: Garnica. Recuperado de <https://www.univermedios.com/wp-content/uploads/2018/08/La-quinta-disciplina-Peter-Senge-.pdf>
- Villar, A. (Comp.) (2016). *Bimodalidad: articulación y convergencia en la educación superior*. Bernal, (Buenos Aires): Universidad Nacional de Quilmes. Secretaría de Educación Virtual. Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto. Recuperado de <http://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/516>

COMO REFERENCIAR ESTE ARTÍCULO SEGÚN NORMAS APA 2017 (UCES):

- Navarro, E., Alcaraz Serrat, G. Sánchez, E. y Villegas, V. (2020). Propuesta en docencia turística para la post pandemia en Universidad Nacional de San Juan y Universidad Nacional de Jujuy. *Revista de Extensión Tekohá*. Posadas: Ediciones FHyCS, 10(1), 145-156. Recuperado de <http://edicionesfhyics.fhyics.unam.edu.ar/index.php/tekoha>