

**LA ENSEÑANZA DEL PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO
Y EL TURISMO: LA VIRTUALIDAD COMO ESPACIO
DE INTERACCIÓN Y APRENDIZAJE COLABORATIVO**

**TEACHING ARCHAEOLOGICAL HERITAGE
AND TOURISM: COLLABORATIVE LEARNING
IN VIRTUAL ENVIRONMENTS**

Elena María Pérez González

eperez@ull.es

Escuela Universitaria de Turismo de Tenerife.

Adscrita a la Universidad de La Laguna (ULL), España

Cecilia del Socorro Medina Martín

cecilia.medina@uimqroo.edu.mx

Universidad Intercultural Maya de Quintana Roo

(QUIMROO), México

Carmen García Gómez

ggomez@correo.uady.mx

Universidad Autónoma de Yucatán (UADY), México

RESUMEN

El trabajo que se presenta se ha realizado en el marco de la convocatoria de Proyectos de Innovación Docente durante los cursos 2014/2015 y 2015/2016 de la Universidad de La Laguna (ULL). Ha sido desarrollado en la Escuela Universitaria de Turismo de Tenerife, centro adscrito a la Universidad de La Laguna, en colaboración con la Universidad Intercultural Maya de Quintana Roo (UIMQROO) y la Universidad Autónoma de Yucatán (UADY). Se abordó la metodología del aprendizaje colaborativo en entornos virtuales, en el contexto de la enseñanza y aprendizaje del Patrimonio Arqueológico y el Turismo, dentro del Grado en Turismo por la Universidad de La Laguna. Se ha podido constatar una mejora en el aprendizaje de las competencias de la asignatura, en particular, y del Grado en general, así como una incidencia directa en la mejora de las calificaciones del alumnado, su aprendizaje y en la coordinación del profesorado y mejora de su calidad docente.

PALABRAS CLAVE: aprendizaje colaborativo; e-learning; integración curricular de competencias; patrimonio arqueológico; turismo

ABSTRACT

The teaching innovation project presented in this paper was carried out during the academic years 2014/2015 and 2015/2016 at the University of Laguna. It was implemented at the School of Tourism of Tenerife at University of La Laguna in collaboration with the Maya Intercultural University of Quintana Roo and the Autonomous University of Yucatan.

The methodology developed is called «Collaborative Learning in Virtual Environments» and the course studied was «archaeological heritage and tourism» which are included in the Tourism Degree imparted at the University of La Laguna.

The project has allowed us to identify an improvement in the learning of the course competency, and, the degree skills in general, as well as having a positive impact on student's grades and on the coordination of the teaching staff.

KEYWORDS: collaborative work, e-learning, archaeological heritage, tourism, academic curriculum integration skills

INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS

El proyecto de innovación docente «La enseñanza del patrimonio arqueológico y el turismo: la virtualidad como espacio de interacción y aprendizaje colaborativo» se ha desarrollado dentro de la asignatura Patrimonio Arqueológico e Histórico-Artístico, en sus contenidos específicos de patrimonio arqueológico, materia obligatoria en el 4º curso del Grado en Turismo por la Universidad de La Laguna, que se imparte en la Escuela Universitaria de Turismo de Santa Cruz de Tenerife (EUTUR).

Para el desarrollo de este proyecto se implementó un espacio de aprendizaje heterogéneo y asincrónico entre alumnos de la Universidad de La Laguna (ULL), alumnos de la Universidad Autónoma de Yucatán (UADY) y alumnos de la Universidad Intercultural Maya de Quintana Roo,

fomentando así la interactividad entre los que serán los futuros profesionales del ámbito turístico, procedentes de tres espacios geográficos y socioculturales diferentes en muchos aspectos, y donde el tratamiento y puesta en valor del patrimonio arqueológico se realiza e implementa también de modo diferente.

La actividad turística – en particular el Turismo Cultural- puede considerarse como una herramienta de cohesión social y económica, pero también puede generar impactos negativos en las identidades locales y territoriales, afectando así a los valores culturales y ambientales de los destinos turísticos. Por ello, se ha tenido especial atención a los contenidos en los que se destaca la importancia de la diversidad cultural y la sostenibilidad con el Turismo.

Estas competencias se estimulan y se enseñan en el Grado de Turismo por la ULL, así como otras que van desde las habilidades para transmitir información, ideas, resolver problemas y aportar soluciones para todo público, especializado o no. Los estudiantes además, deben egresar con la capacidad de poder reunir e interpretar datos relevantes y emitir juicios reflexionados.

Por tanto, la innovación que se plantea en este trabajo es, por un lado, integrar una estrategia de trabajo que ayude al profesorado a involucrar estas y otras competencias recogidas en la guía docente de la asignatura y por otro, contribuir al desarrollo de un escenario de aprendizaje colectivo, fomentando actitudes entre el profesorado y el alumnado en situaciones académicas con carácter internacional, como las diseñadas en este proyecto.

La metodología empleada ha sido la del aprendizaje colaborativo. Esta opción ha permitido el trabajo en equipo (De la Peña y Herrera, 2012; Ruíz, Martínez de La Cruz y Galindo, 2015), pero también ha fomentado la responsabilidad individual (Jarauta, 2014), tanto del profesorado implicado como de los estudiantes.

Por tanto, partimos de acercar al alumnado otras realidades sociales, económicas, educadoras e investigadoras en el ámbito de la arqueología y el turismo. Hemos querido potenciar la interacción social, como fórmula para la adquisición de diversas competencias como la argumentación, el análisis crítico, la capacidad investigadora, el aprendizaje autónomo o aumentar la formación cultural, entre otras, en torno al aprendizaje esas materias. Se propuso adquirir conocimiento desde la práctica, reconocer las formas personales de interpretar la realidad desde la perspectiva del alumnado, para que se comprometan e involucren organizándose en actividades turísticas con una visión patrimonial.

Y es que los estudios patrimoniales –directos e indirectos, en ámbitos formales o informales- deben considerar la visión de sus protagonistas, los intereses y valores que asignan a su herencia, para difundir lo que consideran importante conservar y mostrar a los visitantes. También refuerza la pertenencia a sus comunidades y favorece el proceso de apropiación que repercute en la conservación y cuidado de los bienes culturales.

En definitiva, los objetivos específicos del proyecto han sido los de implementar formas de planificación y desarrollo del aprendizaje por medio de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs). Promover la participación sincrónica y asincrónica entre alumnos y alumnas que se encuentran en espacios geográficos diferentes. Adquirir visión globalizadora de todo el proceso. Favorecer el aprendizaje colaborativo. Acercar al alumnado a otras realidades sociales, económicas, educadoras e investigadoras en el ámbito de la arqueología y el turismo.

Durante el período en que se implementó el proyecto, los alumnos de las universidades participantes, previa planificación y creación de los materiales y soportes necesarios para la experiencia, compartieron un espacio virtual (MOODLE), intercambiando acciones por medio de discusiones grupales (foros y chats), análisis de contenidos y casos (subida de archivos), intercambio de información (correo electrónico, Google Drive), y reuniones (videoconferencias, chats) y elaboración de videos. La designación de roles en equipo, el planteamiento de preguntas, debates, tutorías y el propio feedback de las experiencias, fueron acciones que se solventaron con estas herramientas.

METODOLOGÍA

236

El alumnado que participó en este proyecto (Tabla 1 y Tabla 2) estaba matriculado en la asignatura de Patrimonio Arqueológico e Histórico artístico del Grado en Turismo por la Universidad de La Laguna (ULL), en la asignatura de Geografía y Patrimonio del Grado en Turismo Alternativo de la Universidad Intercultural Maya de Quintana Roo (UIMQROO) y en la asignatura de Metodología de la Investigación, del Grado en Turismo por la Universidad Autónoma de Yucatán (UADY). Una profesora por cada una de las instituciones universitarias, asumieron la responsabilidad de la coordinación, elaboración de las actividades y seguimiento de las mismas.

TABLA 1: NÚMERO TOTAL DE ALUMNADO PARTICIPANTE DURANTE EL CURSO ACADÉMICO 2014-2015.

| TOTAL PARTICIPANTES | ULL | UADY | FINALIZAN |
|---------------------|-----|------|-----------|
| 28 | 12 | 16 | 16 |

TABLA 2: NÚMERO TOTAL DE ALUMNADO PARTICIPANTE DURANTE EL CURSO ACADÉMICO 2015-2016.

| TOTAL PARTICIPANTES | ULL | UADY | UIMQROO | FINALIZAN |
|---------------------|-----|------|---------|-----------|
| 33 | 11 | 13 | 9 | 16 |

Si bien el alumno de la ULL cursó la asignatura en tiempo y forma, según el calendario y requisitos institucionales, todo el alumnado de la UIMQROO y la UADY obtuvieron una constancia por haber participado en el proyecto y por el aprovechamiento del mismo, siempre que hubie-

ran cumplimentado el 80% de las actividades planteadas y entregado el video de validación. El alumnado de la ULL que cumplió con todos los requerimientos del curso también recibió una constancia.

Para valorar el proyecto se realizó una validación por video o «autenticación» del alumnado; en algunos casos se realizaron entrevistas personales por videoconferencia.

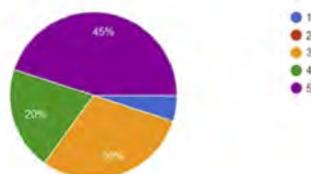
Transcurridos los dos cursos académicos en los que implementó la experiencia, se diseñó y lanzó un cuestionario (con preguntas Escala Likert, donde la opción 1 era la más baja y la opción 5 la más alta; y con preguntas dicotómicas) con formulario Google Drive a todo el alumnado participante (Tabla 3), con diversas preguntas en torno al proyecto.

TABLA 3: NÚMERO TOTAL DE RESPUESTAS OBTENIDAS DEL CUESTIONARIO DE VALORACIÓN DEL PROYECTO

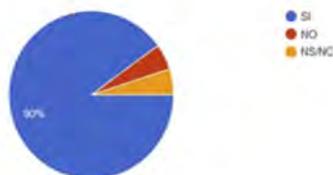
| TOTAL PARTICIPANTES | ULL | UADY | UIMQRRO | FINALIZAN |
|---------------------|-----|------|---------|-----------|
| 32 | 15 | 12 | 5 | 50% |

RESULTADOS

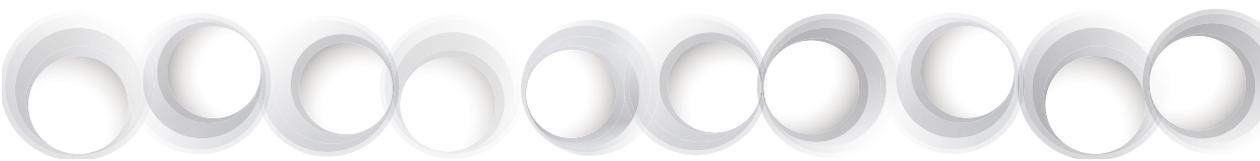
En lo que respecta a la valoración de los alumnos y alumnas sobre los beneficios de haber participado en esta experiencia, los resultados fueron bastante positivos. La mayoría de los alumnos consideró que las actividades realizadas habían sido útiles y que la metodología empleada le había permitido comprender y asimilar de un modo más accesible los contenidos de las materias (Gráficas 1, 2, 3 y 4). Un 95% de los alumnos que respondieron indicaron, además, que volverían a repetir la experiencia.

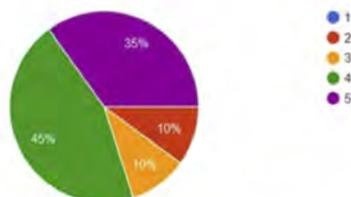


Gráfica 1: Porcentaje de respuestas sobre la utilidad del aprendizaje colaborativo

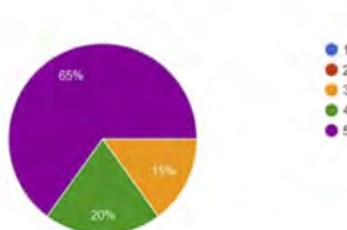


Gráfica 2: Porcentaje de respuestas sobre la mejora en los resultados académicos





Gráfica 3: Porcentaje de respuestas sobre la mejora en la comprensión y aprendizaje



Gráfica 4: Porcentaje de respuestas sobre la visión globalizadora de los contenidos con esta metodología

A través de los videos, los alumnos y alumnas aportaron también mucha información de interés para el proyecto. En general, la mayoría opinó que se sintieron más comprometidos con la realización de las actividades y que la integración de la teoría con la práctica les había permitido comprender mejor los contenidos. El trabajo autónomo y la relación de colaboración con otros estudiantes, con los cuales tuvieron que intercambiar opiniones y organizar el trabajo, les supuso ser más concretos y eficientes con las acciones realizadas.

No obstante, sí hicieron referencia a la complejidad de la cooperación y la colaboración –principalmente por las limitaciones ocasionadas por la diferencia horaria y el déficit de las conexiones a internet desde algunas de las sedes en México-, así como sobre los tiempos de entrega de las actividades, que les resultaron muy cortos. También reclamaron más presencia y/o «cercanía» del profesorado por medio de grabaciones de clases o de situaciones donde pudiesen explicar algunos de los contenidos.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Las actividades desarrolladas dentro del Proyecto de Innovación Educativa implementado ha confirmado la importancia del desarrollo de metodologías para el aprendizaje y enseñanza en la educación superior.

Dentro del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), se trabaja y potencian competencias y esto es uno de los pilares básicos para garantizar la mejor formación para el alumnado –incidencia directa en sus calificaciones–, apoyando así la empleabilidad de los estudiantes.

Desde los estudios de Turismo, se deben conocer los diferentes espacios y destinos turísticos, las principales tendencias y conflictos que se producen en esos espacios, así como conocer acciones que garanticen el uso turístico y la conservación de los bienes patrimoniales, entre otras. En el ámbito de lo general, además de las indicadas en párrafos anteriores, algunas de las competencias que deben aprender son la comprensión de la dimensión espacial, social, cultural, política, laboral y económica del turismo, en un entorno internacional.

La oportunidad de aplicar el aprendizaje colaborativo en un entorno virtual nos ha dado la posibilidad de trabajar la habilidad de la relación académica en grupo, favoreciendo la interacción entre alumnos y el profesorado, la interconexión y el desarrollo de habilidades relacionadas con la docencia. El hecho de compartir experiencias con otros jóvenes, así como entre académicos de diversas instituciones, nos ha permitido conocer otras perspectivas de vida, en la cual se han identificado puntos en común. Esta información les ha servido, no sólo para reflexionar sobre sus individualidades, sino también para reconocer y valorar el patrimonio común de la humanidad.

Así mismo, la visión de los estudiantes, intereses y valores que asignan a su herencia, ha sido de gran interés para difundir lo que consideran importante conservar –los ejemplos seleccionados para realizar sus actividades así lo han puesto de manifiesto– y mostrar a los visitantes, pues refuerza la pertenencia a sus comunidades y favorece el proceso de apropiación que repercute en la conservación y cuidado.

Siguiendo a Imbernón (1996), creemos que el proyecto implementado ha supuesto una acción de innovación educativa, en tanto y en cuanto, hemos desarrollado una actitud para buscar nuevas ideas, propuestas y aportaciones de un modo colectivo, entre profesores y alumnos. El apoyo de la tecnología ha sido fundamental, no sólo porque ha permitido conocer y trabajar en contextos sociales, culturales y económicos diferentes, también porque incluye herramientas que son cercanas para nuestros alumnos (Prensky, 2011).

La responsabilidad e implicación de todo el conjunto de personas, no sólo por su aprendizaje individual sino también por el de los restantes participantes (Lucero, 2003) ha propiciado el desarrollo de habilidades que van mucho más allá de las requeridas por los grados oficiales, también de aquellas relacionadas con el desarrollo personal y social, fundamentales en entornos de actividad turística. Los alumnos aprenden y expresan actitudes que serán aplicadas al mundo profesional real. Lo que confirma la importancia de la transversalidad de la formación universitaria y su interacción más allá del espacio y tiempo. Los entornos virtuales de aprendizaje son,

por tanto, una apuesta óptima para construir y compartir conocimiento. La interacción social ha tenido en esta experiencia más peso de lo que a priori podrían proyectar las tecnologías de la información y comunicación.

La experiencia también ha generado conocimiento metodológico y ha abierto líneas de trabajo entre instituciones universitarias, lo que ha favorecido la internacionalización y movilidad de profesores –estancia de profesorado de la UIMQROO en noviembre de 2015-. Los proyectos de estas características motivan y potencian la incorporación de otros enseñantes a iniciativas de investigación docente y, sobre todo, se orientan a una mejora de la calidad de su docencia.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICAS

- DE LA PEÑA ESTEBAN, J. I.; HERRERA CABEZÓN, A.T. (2012). *Formación de competencias profesionales a través de un trabajo cooperativo: resultado de la experiencia*. Revista de Docencia Universitaria. REDU. Monográfico: Buenas prácticas docente en la enseñanza universitaria. 10 (1), 291-311.
- IMBERNÓN, F. (1996). *En busca del discurso perdido*. Ed. Magisterio del Río de La Plata, Buenos Aires, Argentina.
- JARAUTA BORRASCA, B. (2014). *El aprendizaje colaborativo en la universidad: referentes y práctica*. REDU. Revista de Docencia Universitaria, [S.l.], v. 12, n. 4, p. 281-302, dic. 2014.
- LUCERO, M. (2003). *Entre el trabajo colaborativo y el aprendizaje colaborativo*. Revista Iberoamericana de Educación.
- PRENSKY, M. (2011). *Enseñar a nativos digitales*. Biblioteca Innovación Educativa. Ed. SM.
- RÚIZ AGUIRRE, E. I., MARTÍNEZ DE LA CRUZ, N. L. y GALINDO GONZÁLEZ, R. M. (2015). *El aprendizaje colaborativo en ambientes virtuales*. Ed. Centro de Estudios e Investigaciones, México.