



Ministerio de Cultura y Educación
Universidad Nacional de San Luis
Facultad de Turismo y Urbanismo
Departamento: Turismo
Area: Area de Turismo y Sociedad

(Programa del año 2021)
(Programa en trámite de aprobación)
(Presentado el 04/11/2021 12:22:57)

I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
SEMINARIO DE ANIMACION TURISTICA	G.U.T.	14/08	2021	2° cuatrimestre

II - Equipo Docente

Docente	Función	Cargo	Dedicación
BONILLA, MARIELA YAMILE	Prof. Responsable	JTP Exc	40 Hs
RESCHIA, MARIANO	Prof. Co-Responsable	A.1ra Semi	20 Hs

III - Características del Curso

Credito Horario Semanal				
Teórico/Práctico	Teóricas	Prácticas de Aula	Práct. de lab/ camp/ Resid/ PIP, etc.	Total
3 Hs	1 Hs	2 Hs	Hs	3 Hs

Tipificación	Periodo
A - Teoría con prácticas de aula y campo	2° Cuatrimestre

Duración			
Desde	Hasta	Cantidad de Semanas	Cantidad de Horas
26/08/2021	16/11/2021	13	45

IV - Fundamentación

La propuesta del Seminario surge a partir de tener en cuenta que es una estrategia metodológica que le permite a los alumnos, el estudio y tratamiento de una temática o de diferentes situaciones. Su mayor ventaja es que permite generar debate, con producciones de los estudiantes, ya sea oral, escrito o en un proceso de investigación.

Seminario surge como necesidad de un espacio que permita con las vivencias y los conocimientos aprendidos, mediante los distintos cursos de la carrera y basándonos en una metodología de trabajo con énfasis en lo actitudinal y procedimental, lograr analizar y tratar en forma intensiva el rol del guía de Turismo.

Se propone promover la construcción de proyectos para una acción recreativa, basados en sus propias experiencias y las situaciones próximas a diagnosticar. Esto permitirá el desarrollo de procesos que desplieguen nuevos desafíos que se proyectaran en nuevas propuestas.

La mirada como docente está puesta principalmente en la búsqueda de RECURSOS, ACTIVIDADES, que garanticen la superación de dificultades que se presenten en la práctica diaria y esencialmente que el guía piense y evalúe su práctica, basada en el marco de experiencias significativas o conmemorables.

Es fundamental aprender –haciendo, ya que vivenciar experiencias permitirá re crear nuevas actividades y/o proyectos. Es necesario que el futuro Guía logre trabajar con previsión y revisar detalles organizativos, establecer etapas, organizar la información, determinar pautas de funcionamiento, metodología y prepararse para el trabajo en equipo.

Pretendemos promover conciencia de que los resultados son siempre producto de la claridad en los propósitos y de la suma de los elementos intervinientes, la prevención, el armado integral y los logros parciales y sobre todo de las instancias de evaluación.

Mediante SEMINARIO DE ANIMACION TURISTICA, se orientará a los estudiantes a encontrar el verdadero sentido de sus prácticas, a lograr el retorno sobre sí mismo, ejercicio que les permitirá evaluar el proceso y los resultados, favorecer la

autoevaluación, con el único objetivo de contribuir al crecimiento del perfil profesional, mejorando el ejercicio del rol. Este espacio pondrá énfasis en el auto reconocerse y en la reflexión sobre diversos estilos de coordinar un grupo, pero sobre todo en como pensar una propuesta, que promueva en los turistas y residentes el desarrollo personal, no sólo el entretenimiento. Desde SEMINARIO se propone que los guías logren generar experiencias memorables, con el protagonismo del turista y la participación activa de los actores sociales locales, buscando promover la economía solidaria local identificando la identidad cultural del lugar . Proponemos focalizar la mirada y las acciones sobre la misma práctica, buscando el estilo y sello personal de cada guía que seguramente irá surgiendo en la construcción diaria y en su camino profesional

V - Objetivos / Resultados de Aprendizaje

Los alumnos al finalizar el cursado de la asignatura habrán logrado:

- Adoptar una actitud crítica, reflexiva e indagadora sobre las propias prácticas como factor fundamental para su profesionalización.
- Incorporar lo vivencial de la Animación Turística, como herramienta fundamental para el desempeño del rol profesional.
- Transferir dinámicas de animación turística, articulando con la cátedra de la Práctica Profesional III y IV.
- Comprender las características sociales y culturales de los grupos, como aspecto central que les permita re-pensar su espacio de trabajo y ofrecer propuestas alternativas.
- Promover el desarrollo de la creatividad, como herramienta fundamental, mediante las actividades planificadas en los espacios de prácticas.
- Articular en la planificación con otras cátedras como Turismo y Naturaleza; Prácticas; Recursos Turísticos Culturales ,Flora y Fauna Regional para que logren relacionar, asociar, transferir.
- Identificar la experiencia en el contexto cultural como la clave de la competitividad de los destinos turísticos.

VI - Contenidos

La propuesta de Contenidos es mediante Ejes Temáticos referenciados en el rol del Guía de turismo.

-Vivencia: Sensación y Percepción. Proceso sensorio-perceptivo.

- Experiencias significativas como clave de la competitividad de destinos turísticos.
- Creatividad- Innovación. Rol del v Guía
- La Recreación en el marco de las guiadas. Talleres recreativos.
- Rol del Guía, Guía profesional y Guía idóneo, estilos y herramientas (observación, registro, análisis. Trabajo con el emergente)
- Planificación de actividades recreativas
- Evaluación

VII - Plan de Trabajos Prácticos

- Los trabajos teórico -prácticos se desarrollarán en forma permanente. En cada situación práctica se acordará con el grupo de alumnos modalidad y criterios a considerar para la valoración y calificación de la producción. Entrenándose en roles de coordinación y observación de grupos.
- Trabajo Práctico N° 1: Tema: Vivencia, el objetivo de este TP es que el alumno pueda identificar las experiencias en campo del guía de turismo, reconociendo características de las mismas.
- TP N° 2: Realizar un ensayo teniendo en cuenta la bibliografía y opinión personal sobre sensación y percepción, en las experiencias de las v guiadas. Este TP tiene como objetivo comprender el marco conceptual como base para abordar los temas posteriores.
- TP N° 3: Indagar mediante las TIC dinámicas sensorio-perceptivas para diferentes contextos de las guiadas. Registrar, explicando el desarrollo de cada una y seleccionar una de ellas para implementar con un grupo de adolescentes. El objetivo de este TP es que los alumnos comprendan que según el contexto de una guiada es la actividad que puedo proponer.
- TP N° 4: Realizar un mapa conceptual sobre creatividad e innovación, relacionando ambos conceptos y elaborar una conclusión personal al respecto relacionándolo con el rol de guía. Este TP tiene como objetivo, reconocer la importancia de los contenidos abordados para mejorar el rol profesional.

- TP N° 5: Desarrollar una actividad práctica, planteada por los docentes sobre creatividad. Este TP tiene como objetivo que vivencien el valor y el aporte de creatividad e innovación para comprender su significatividad.
- TP N°6: Elaborar un ensayo sobre experiencias significativas. Este TP tiene como objetivo que los alumnos comprendan el valor de las mismas y su profundización, para lograr introducir valor agregado a las guías.
- TP N° 7: Realizar un trabajo de campo, o de manera virtual, donde se encuentre un guía profesional ejerciendo el rol, a partir de una guía de observación construida en equipo.
- TP N° 8: Planificación de talleres recreativos, en diferentes contextos según la guías: cena, colectivo, espacio cerrado, espacio abierto entre otros.
- TP N° 9: Planificar una experiencia memorable a partir del rol protagónico del turista e involucrando a otros actores locales.

VIII - Régimen de Aprobación

Régimen de alumnos promocionados: los alumnos tienen la opción de aprobar la asignatura por el régimen de promoción, sin examen final, cumpliendo los siguientes requisitos:

- Asistencia al 80% sobre el total de clases virtual o presencial que se dicten en el cuatrimestre.
- Aprobación del 100% trabajos teórico – prácticos. Aprobación de por lo menos un parcial con una calificación de 7 como mínimo.
- Aprobación de examen integrador Con un mínimo de 7 (siete)
El alumno que no supere esta instancia y pase a recuperación su condición es de alumno regular
- La nota final será promedio de la cursada, parciales, tp y el examen integrador.

Régimen de alumnos regulares:

- Aprobación de trabajos prácticos. Con un mínimo de 4 (cuatro)
- Aprobación de examen parcial o su respectivo recuperatorio Con un mínimo de 4 (cuatro). Los alumnos que trabajan podrán acceder a un recuperatorio más.
- Asistencia del 70% a las clases que se dicten en el cuatrimestre.
- Aprobación de examen final con mínimo de cuatro (4)

Régimen de alumnos libres: los alumnos libres deberán rendir un examen final escrito y oral del total de la asignatura presentando 10 días antes los trabajos prácticos para ser evaluados y poder pasar a la instancia de examen.

IX - Bibliografía Básica

- [1] - González, Rodrigo: Formulación de Proyectos Turísticos.
- [2] - Labake, Julio Cesar: Introducción a la Psicología
- [3] - Moreno, Inés: Recreación. Edit. Lumen Humanitas. Cap. 2
- [4] - Alforja: Técnicas de Educación Popular Editorial CIDE. Chile
- [5] - Beltramino, Alejandro: La Recreación y Vos
- [6] - Otero Adriana Y González Rodrigo. Experiencias significativas en el ámbito turístico.
- [7] - Bricchetto: Estilos de Conducción
- [8] - Moccio, Fidel. Hacia la Creatividad Lugar Editorial Bs. As. Argentina 1999.
- [9] - García Lilian El rol del guía como factor de desarrollo y calidad de los servicios turísticos. Edit. LADEVI

X - Bibliografía Complementaria

- [1] 1)Beltramino Alejandro, La recreación y vos.
- [2] 2)Brinnitezer Rodriguez, Maria. Juegos y técnicas de recreación. Ed.
- [3] 3)Brites ,Gladys y Muller Marina, Ciento un juegos. Ed.BONUM
- [4] 4)Fluri Hans,Tiempo libre. Editorial Hispano Europea. Pág. 37 -43
- [5] 5)Páginas de internet: <http://red-latinoamericanorecreacion.gq.un>
- [6] 6)Pavia ,Victor y otros. Juegos que vienen de antes

XI - Resumen de Objetivos

- Adoptar una actitud crítica, reflexiva e indagadora sobre las propias prácticas como factor fundamental para su profesionalización.

XII - Resumen del Programa

Rol del Guía (autoevaluación-evaluación)
Vivencias
Experiencias memorables
Creatividad
Planificación de actividades recreativas.

XIII - Imprevistos

Ante diferentes imprevistos que puedan presentarse en la cursada de la asignatura se tiene previsto desde el equipo docente el material bibliográfico, las actividades y posibles evaluaciones a fin que desde el Área se pueda dar respuesta y no perjudicar la cursada de los estudiantes .Se cuenta para cursar como para imprevistos con todo el material en el aula de la plataforma de Moodle.

XIV - Otros

--

ELEVACIÓN y APROBACIÓN DE ESTE PROGRAMA

ELEVACIÓN y APROBACIÓN DE ESTE PROGRAMA	
	Profesor Responsable
Firma:	
Aclaración:	
Fecha:	