

Rally turístico: una experiencia de aprendizaje gamificada para una gira didáctica presencial

Tourist rally: a gamified learning experience for an in-person educational tour

Rally turístico: uma experiência de aprendizagem gamificada para um tour didático presencial

Carlene Hooper Simpson
Universidad Estatal a Distancia (UNED)
San José, Costa Rica
chooper@uned.ac.cr

 ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4358-7150>

Ricardo Osorno Fallas
Universidad Estatal a Distancia (UNED)
San José, Costa Rica
rosorno@uned.ac.cr

 ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3218-6781>

Recibido – Received – Recebido: 30/06/2024 Corregido – Revised – Revisado: 26/09/2024 Aceptado – Accepted – Aprovado: 03/10/2024

DOI: <https://doi.org/10.22458/ie.v27i42.5367>

URL: <https://revistas.uned.ac.cr/index.php/innovaciones/article/view/5367>

Resumen: El artículo muestra cómo la metodología de la gamificación puede transformar las experiencias educativas de una disciplina académica con un fuerte componente práctico. La asignatura Tecnología aplicada al turismo es un curso de modalidad híbrida que forma parte del Diplomado de la carrera de Gestión de Turismo Sostenible, perteneciente a la Cátedra de Emprendedurismo Turístico de la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica (UNED). Se oferta desde el 2020, empleando el aprendizaje activo en combinación con la metodología de la gamificación, el *rally* educativo y las herramientas tecnológicas. El objetivo fue sistematizar la experiencia del uso de aplicaciones digitales y la metodología de gamificación, incluida la técnica del *rally*, para concebir estrategias de enseñanza innovadoras que potencien la participación y el aprendizaje activo del estudiantado en las giras presenciales. Se implementó un enfoque cualitativo del tipo descriptivo para el registro y recuperación de los datos de esta sistematización, además se emplea un formulario de *Google Forms*® dirigido al alumnado, el cual integra preguntas abiertas y cerradas. El cuerpo docente empleó una bitácora desarrollada en *Microsoft Word*®, en la que se establecieron criterios de registros de relevancia y representatividad, para mostrar la sistematización de la experiencia; se utiliza el enfoque de la Unesco. La principal conclusión es que el *rally* fomenta el trabajo en equipo y la participación activa, así como promovió el turismo local. Para futuras investigaciones se sugiere la búsqueda de otras estrategias didácticas que aporten guías innovadoras en el desarrollo de las giras presenciales.

Palabras clave: aprendizaje activo, estrategia educativa, innovación pedagógica, juego educativo, método de enseñanza.

Abstract: The article shows how gamification methodology can transform educational experiences in an academic discipline with a strong practical component. The course "Technology Applied to Tourism" is a hybrid course that is part of the Diploma in Sustainable Tourism Management, offered by the Chair of Tourist Entrepreneurship at the Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica (UNED). It has been offered since 2020, using active learning in combination with gamification methodology, educational rallies, and technological tools. The objective was to systematize the experience of using digital applications

and gamification methodology, including the rally technique, to conceive innovative teaching strategies that enhance student participation and active learning during in-person tours. A qualitative descriptive approach was implemented for the recording and retrieval of data for this systematization. Additionally, a Google Forms® questionnaire directed at students was used, integrating both open and closed questions. The teaching staff utilized a log developed in Microsoft Word®, which established criteria for relevance and representativeness to showcase the systematization of the experience; the UNESCO approach was utilized. The main conclusion is that the rally promotes teamwork and active participation, as well as encourages local tourism. For future research, it is suggested to explore other didactic strategies that provide innovative guidelines for developing in-person tours.

Keywords: active learning, educational strategy, pedagogical innovation, educational game, teaching method.

Resumo: O artigo mostra como a metodologia de gamificação pode transformar as experiências educativas de uma disciplina acadêmica com um forte componente prático. A disciplina “Tecnologia aplicada ao turismo” é um curso de modalidade híbrida que faz parte do Diploma da carreira de Gestão de Turismo Sustentável, pertencente à Cátedra de Empreendedorismo Turístico da Universidade Estatal a Distância da Costa Rica (UNED). É oferecida desde 2020, empregando a aprendizagem ativa em combinação com a metodologia de gamificação, o rally educativo e as ferramentas tecnológicas. O objetivo foi sistematizar a experiência do uso de aplicativos digitais e a metodologia de gamificação, incluindo a técnica de rally, para conceber estratégias de ensino inovadoras que potencializem a participação e o aprendizado ativo dos estudantes nas visitas presenciais. Implementou-se uma abordagem qualitativa do tipo descritivo para o registro e recuperação dos dados dessa sistematização, além de ser utilizado um formulário do Google Forms® dirigido aos estudantes, que integra perguntas abertas e fechadas. O corpo docente utilizou um diário desenvolvido no Microsoft Word®, onde foram estabelecidos critérios de registro de relevância e representatividade, para mostrar a sistematização da experiência; utiliza-se o enfoque da Unesco. A principal conclusão é que o rally incentiva o trabalho em equipe e a participação ativa, além de promover o turismo local. Para futuras pesquisas, sugere-se a busca de outras estratégias didáticas que proporcionem orientações inovadoras para o desenvolvimento das visitas presenciais.

Palavras-chave: aprendizagem ativa, estratégia educacional, inovação pedagógica, jogo educativo, método de ensino.

INTRODUCCIÓN

La innovación pedagógica es un pilar fundamental en la evolución de la educación superior. En este contexto, se ha definido la gamificación como “la integración de mecánicas y dinámicas de juegos en entornos no relacionados con el juego para mejorar la participación y el aprendizaje” (Seaborn y Fels, 2020), se destaca como una metodología didáctica con un potencial significativo. El artículo, “Rally turístico: una experiencia de aprendizaje gamificada para una gira didáctica presencial”, se adentra en el estudio de este método, y proporciona una comprensión integral de cómo se pueden transformar las experiencias educativas, en una disciplina académica que, por su naturaleza, cuenta con un fuerte componente práctico.

La asignatura Tecnología Aplicada al Turismo es un curso de modalidad híbrida que forma parte del Diplomado de la carrera Gestión de Turismo Sostenible, perteneciente a la Cátedra de Emprendedurismo Turístico de la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica (UNED). Este curso se ofrece desde el 2020 y emplea una metodología de aprendizaje activo que combina gamificación y otras estrategias de enseñanza. Desde entonces, se ha incrementado de forma paulatina el uso de elementos y mecánicas del juego para hacerlo lúdico, motivador y desafiante para el estudiantado.

Una de las actividades que forman parte de la asignatura es la gira didáctica presencial, que, de acuerdo con Rodríguez y Morales (2010) citados por Madrigal (2019):

se considera una actividad académica que es programada en el instrumento de orientaciones para el estudiante y en la descripción curricular de cada curso, en donde se efectúan actividades constructivistas, integrando la teoría y la práctica, lo que conlleva a instrumentos de evaluación que pueden ser de diferentes modalidades (informes, pruebas cortas, aplicación in situ [sic] y aplicación de guías de apoyo (p. 50).

En las tres ofertas anteriores, la gira se brindó de forma virtual debido a las condiciones impuestas por la pandemia. Sin embargo, en el 2023, el Consejo de Rectoría de la UNED aprobó la reanudación de las giras didácticas presenciales. A partir de ese momento, el equipo docente de la asignatura se dedicó a planificar esta actividad, esto garantizó mantener las características implementadas en el entorno virtual de aprendizaje. Por ello, se buscó una forma de implementar la metodología de la gamificación en la gira, considerando que, año tras año, se han evaluado los elementos del juego en cada oferta de la asignatura y el estudiantado ha respondido, mayoritariamente, de forma satisfactoria a este método.

Para la planificación de la gira didáctica, la meta era evitar que el estudiantado realizara el recorrido acompañado por una persona guía que les describa con un estilo tradicional los datos históricos, culturales y características particulares del sitio turístico visitado.

En busca de una estrategia lúdica de aprendizaje que integre el uso de aplicaciones tecnológicas gratuitas y que, a su vez, promueva el reto, el trabajo en equipo, la participación activa y la competencia sana, se seleccionó el *rally*. Según la Secretaría de Educación Pública de México (2017), citada por García *et al.* (2024), esta estrategia:

se caracteriza por ser una propuesta recreativa que agrupa un conjunto de tareas motrices secuenciadas en un recorrido donde los alumnos, organizados en equipos, ponen a prueba sus conocimientos, habilidades, actitudes, destrezas y valores para cumplir con dichas tareas en el menor tiempo posible (p. 4).

Lo anterior supone que esta estrategia de aprendizaje está alineada con la visión del personal docente de indagar y seleccionar formas efectivas de involucrar al estudiantado en su proceso de aprendizaje durante la gira, haciéndola más atractiva, participativa y que simule situaciones reales del mundo del turismo. Asimismo, se integra por completo con el objetivo propuesto de brindar una experiencia atractiva para las personas estudiantes en la exploración de lugares turísticos, con lo cual se evita la guía tradicional y se fomenta un enfoque más lúdico y activo.

En esta misma línea, el aprendizaje activo según López *et al.* (2022), citado por Castillo (2023):

encierra un proceso de comprender y hacer, parte de la construcción del conocimiento cuyo rol protagónico es del estudiante con la guía del educador, conjuga experiencias previas con el accionar sea individual o grupal. Emplea estrategias lúdicas que estimulen la diversidad de estilos de aprendizaje y logren compromiso del estudiantado de forma activa con el área tratada (p. 7).

Este método de enseñanza constructivista requiere que el estudiantado se involucre plenamente en el proceso, pues esto permite que los nuevos conocimientos adquieran un sentido más real. Dado que durante la gira presencial visitarán sitios históricos en cada provincia, la incorporación de este enfoque promueve una mayor participación, anima a la interacción con sus pares para resolver problemas, debatir y, en consecuencia, facilita una comprensión más profunda de las situaciones vividas.

Mediante la sistematización de esta experiencia, se examina cómo la incorporación de elementos del juego en la asignatura y, específicamente, en la gira didáctica presencial fomenta un mayor compromiso y motivación entre el estudiantado. Este proceso de reflexión crítica y análisis busca no solo destacar las ventajas de la gamificación y el *rally* educativo, sino también identificar las mejores prácticas y desafíos asociados con su implementación, lo cual brinda así una guía valiosa para futuras iniciativas en el ámbito educativo y turístico.

Para profundizar en la comprensión y mejora de estas prácticas educativas, emergen algunas preguntas clave. Por ejemplo, ¿cómo pueden las personas docentes de la asignatura Tecnología Aplicada al Turismo aprovechar las aplicaciones digitales para forjar estrategias de enseñanza que estimulen la participación y el aprendizaje activo durante las giras didácticas presenciales? Además, ¿pueden la metodología de la gamificación y la estrategia del *rally* intensificar el aprendizaje activo en actividades presenciales apoyadas por tecnología? Con estas interrogantes como guía, se establece el objetivo de investigación: sistematizar la experiencia del uso de aplicaciones digitales y la metodología de gamificación, incluida la técnica del *rally*, para concebir estrategias de enseñanza innovadoras que potencien la participación y el aprendizaje activo entre el estudiantado durante las giras presenciales.

DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Contexto de la experiencia y método

Para una clara descripción de los procesos realizados antes, durante y luego de esta innovación educativa se utilizará el enfoque de sistematización de experiencias que según Ocampo y Berdagué (2000), citados por UNESCO (2016), es un proceso metodológico que se basa en ordenar o dar organización a un conjunto de elementos (prácticas, conocimientos, ideas, datos...) que hasta ese momento están dispersos y desordenados (p. 12); todo ello, con el fin de compartir conocimientos y aprendizajes que pueden ser valiosos para otras personas docentes o profesionales en el campo del turismo.

Para la sistematización de la experiencia del *rally* turístico, se implementó un enfoque cualitativo de tipo descriptivo, cuya finalidad, según Hernández *et al.* (2020), es recopilar los hechos sin alterarlos. Para el registro y recuperación de los datos de esta sistematización, se emplearon los siguientes métodos: un formulario en *Google Forms*® dirigido a las personas estudiantes, que incluía tanto preguntas abiertas como cerradas cuatro y siete, respectivamente, además, se analizaron los reportes entregados después de las giras y se realizó observación directa.

El equipo docente, por su parte, emplearon una bitácora desarrollada en *Microsoft Word*®, en la que se establecieron criterios de registro de relevancia y representatividad de la información con base en los objetivos de la sistematización y la actividad *rally*, esto facilitó la interpretación detallada y estructurada de las experiencias vividas por las personas estudiantes y profesores.

Es importante mencionar que, de acuerdo con la Unesco (2016), se emplea una guía para la reconstrucción y relato de la experiencia, la cual consta de seis elementos esenciales para ordenar el registro:

1. Identificación de la experiencia: se definen los datos básicos de la innovación educativa tales como nombre, lugar de desarrollo y objetivos entre otros.
2. ¿Dónde se desarrolló?: se caracteriza la zona geográfica en la que se desarrolló la actividad.
3. ¿Con quiénes se desarrolló?: se describen todos los participantes del proceso.
4. Descripción de la experiencia: se destacan todas las líneas de acción ejecutadas antes, durante y al final de la propuesta.
5. Resultados alcanzados: es la relación que existe entre las líneas de acción ejecutadas con los objetivos y hasta con los resultados imprevistos.
6. Nudos críticos: este último paso se refiere a las limitaciones encontradas con la población, equipos u otros.

Es válido señalar que cada persona investigadora podrá, a partir de la definición del tipo de sistematización por emplear “construir la suya propia; lo importante es identificar y comprender los elementos esenciales que caracterizan a esta actividad” (p.12), como lo refiere Martinic (1998), citado por Unesco (2016); en relación con esto último, los autores de esta sistematización, seleccionan la siguiente estructura para la descripción de la experiencia.

Fase 1. Planificación

- **Objetivos:** descripción de los objetivos de aprendizaje que se buscaban alcanzar con la aplicación del *rally*.
- **Diseño de actividades:** explicación de cómo se diseñaron las actividades del *rally* para cumplir con los objetivos.

Fase 2. Ejecución

- **Implementación:** detalles sobre cómo se llevó a cabo el *rally*, incluyendo la logística y la participación del estudiantado.
- **Herramientas digitales utilizadas:** descripción de las herramientas digitales que se emplearon y cómo estas facilitaron la gamificación.
- **Premios y motivaciones:** descripción de los elementos motivacionales empleados durante el recorrido.

Fase 3. Evaluación

- **Resultados:** análisis de los resultados obtenidos y cómo estos se comparan con los objetivos planteados inicialmente.
- **Reacciones de las personas estudiantes:** comentarios y percepciones del estudiantado sobre la experiencia.

Fase 4. Lecciones aprendidas

- **Éxitos:** aspectos del *rally* que funcionaron bien y contribuyeron al éxito de la experiencia.
- **Desafíos:** obstáculos, limitaciones encontradas y cómo se superaron o qué se aprendió de ellos.

Fase 5. Recomendaciones

- **Consejos prácticos:** sugerencias para otras personas docentes basadas en la experiencia.
- **Mejoras potenciales:** ideas para mejorar la experiencia del *rally* en futuras implementaciones.

A continuación, se describe cada fase basada en la propuesta de innovación y se detalla cómo se llevó a cabo la planificación, implementación, recopilación de resultados y su análisis.

Fase 1. Planificación

a) Objetivo

Proporcionarle al estudiantado una experiencia educativa innovadora y práctica que complemente el uso de aplicaciones digitales, la simulación de situaciones reales y la participación activa en los sitios visitados durante la gira presencial, lo cual facilita la comprensión profunda y significativa de la teoría para el desarrollo de habilidades como el trabajo en equipo y la resolución de problemas.

b) Diseño de las actividades

Entre las acciones planificadas para la puesta en marcha de esta propuesta se consideraron:

- **Los lugares de procedencia del estudiantado:** para establecer el sitio turístico por visitar, se procura que no le genere al estudiantado un mayor desplazamiento; además de que no implique más de un día de estancia o visita.
- **Gastos:** se considera la visita a lugares de fácil acceso y que no involucren un pago por ingreso u otros.
- **Transporte:** se establecieron las paradas estrictamente necesarias para que las personas estudiantes de zonas relativamente lejanas no deban utilizar más de una ruta de transporte de servicio público.
- **Alimentación:** se considera que en los lugares elegidos el desayuno o el almuerzo sean tipo *buffet*, con el fin de agilizar el servicio de entrega de los alimentos a todas las personas participantes de la gira. Además, que brinden desayunos tipo continental y almuerzos ejecutivos con precios accesibles.

Se organizaron dos giras educativas: una en la provincia de Puntarenas y otra en Cartago. La elección de estas provincias se debe a su conveniente localización intermedia, lo cual optimiza el trayecto para las personas estudiantes, quienes provienen de distintos puntos del país.

Ahora bien, para la creación de las actividades se consideró:

- Emplear aplicaciones tecnológicas de fácil acceso en la web y que sean gratuitas para evitar gastos adicionales.
- Las aplicaciones tecnológicas elegidas debían funcionar en teléfonos de gama baja y media, dado que desconocemos los dispositivos con los que cuenta el estudiantado.
- Los lugares por visitar en las provincias elegidas debían ser de fácil acceso, preferiblemente que se puedan realizar los recorridos caminando.

Consideraciones con el equipo docente:

- Conocer la disponibilidad de cada persona, según las fechas elegidas para llevar a cabo la gira.
- Dado que la matrícula de este año se incrementó, se crearon cuatro entornos virtuales y se procuró que a la gira asistiera la profesora titular de cada grupo junto con la persona de apoyo.
- La cátedra cuenta con dos docentes de planta, quienes además tiene formación en Historia. Se le solicita su apoyo para asistir a las giras planificadas, participar en la planificación y selección de los lugares del recorrido, y proporcionar la narración histórico-cultural de los destinos visitados.

Fase 2. Ejecución**a) Implementación**

Para el desarrollo de la gira didáctica presencial, el mayor reto fue la logística del transporte, pues el hecho de indicar un número aproximado de personas con varios meses de anticipación resultó sumamente desafiante dada las condiciones administrativas que establece la universidad para este tipo de servicios; al final, se inscribieron 68 de las 84 personas estudiantes matriculadas en la asignatura durante el II Cuatrimestre. Esto supuso una comunicación constante entre la encargada de cátedra y la jefatura de transportes de la UNED.

Para conocer de forma anticipada a las personas estudiantes que asistirían a la gira, se creó un formulario en *Google Forms*[®], que se compartió en el entorno del Campus Virtual AprendeU, con fecha límite y con cupos limitados, pues al principio solo se contaba con una buseta de 32 y otra de 16 personas, en su capacidad máxima. Para aumentar el número de espacios disponibles se debía presentar pruebas de que la asistencia era mayor; por ello, el formulario fue de gran ayuda.

Es importante mencionar que la gira didáctica presencial es una actividad obligatoria, pero presenta cierta flexibilidad. Habitualmente, para las asignaturas pertenecientes a la cátedra de Emprendedurismo Turístico, las giras presenciales se sustituyen por auto giras para las personas estudiantes que, previamente, manifiesten y presenten la documentación que justifique su no asistencia. En el caso de Tecnología Aplicada al Turismo, la gira, dada la naturaleza de esta asignatura, se sustituyó por una gira virtual a desarrollar en la herramienta *Google Earth*[®]. Para efectos de este trabajo, solo se hará esta mención porque la experiencia hace énfasis en el desarrollo de la gira presencial en dos provincias aplicando la estrategia didáctica del *rally*.

b) Herramientas digitales utilizadas

Para el desarrollo de la buena práctica se gestionó lo siguiente: se creó un formulario denominado "Asistencia", presentado en formato de código QR para que cada persona estudiante lo escanee en su teléfono. Entre los datos por completar se consideran: número de cédula, selección de su nombre en una lista, grupo al que pertenece (para conocer a su profesora a cargo), número telefónico de celular (información valiosa durante los recorridos por si se pierden de vista), número de placa de la buseta en la cual viajan, así como la hora y lugar de abordaje (datos sumamente necesarios por cualquier eventualidad que se presente).

Se elaboró, de forma previa, un listado con los requisitos para asistir a la gira; estos se explicaron durante la única tutoría virtual que se llevó a cabo la tercera semana de inicio del cuatrimestre. Entre los requisitos se enlistaron: vestimenta, medicamentos y calzado, pero también se incluyó la obligatoriedad de descargar previa en sus celulares de las siguientes herramientas:

- *Google Drive*[®]: para acceder a las carpetas en donde debían ingresar las fotografías tomadas por grupo.
- *Telegram*[®]: se creó un canal para enviar cada cierto tiempo algunas pistas que hicieran más fácil encontrar los lugares, así como los mensajes de motivación.
- *Google Maps*[®]: esta aplicación tiene una función que muestra la distancia y el tiempo estimado para llegar a un punto caminando. Esta característica es vital para evitar que las personas estudiantes se extravíen durante el recorrido.
- *Instagram*[®]: en la orientación académica (documento oficial que entrega la universidad al estudiante al matricularse), se indicó que se hará uso de redes sociales, con esta plataforma como medio principal para la oferta.
- Se elaboró el *rally* por completo en la herramienta *Google Forms*[®], para ello se ejecutó lo siguiente:
 - ▶ Se crearon candados digitales matemáticos que las personas estudiantes debían resolver. El número del candado se utilizaba como llave para abrir la pista. Una vez abierta, se desplegaba el nombre y la ubicación del lugar por visitar. Cada estudiante debía ingresar estos datos en *Google Maps*[®] para llegar a la ubicación precisa.
 - ▶ Una vez que el grupo de estudiantes arribara al sitio, debían tomar cinco fotografías, una de ellas, debía ser una foto grupal empleando como fondo el sitio visitado. Esto era considerado por el equipo docente como una comprobación de que cada estudiante visitó el lugar de manera conjunta.

- ▶ Cuatro de las cinco fotografías tomadas debían subirlas a la carpeta de *Google Drive*[®]; cada grupo contaba con una. Para abrirla, debían resolver un enigma, generalmente preguntas históricas tipo selección única sobre el lugar visitado.
- ▶ La fotografía grupal debía ser subida a las historias de *Instagram*[®] y etiquetar la cuenta de la asignatura.
- ▶ En total, cada grupo debía visitar cinco sitios que identificaban al resolver cada uno de los candados digitales presentados.
- ▶ Cada grupo contaba con una hora y media para resolver los candados y enigmas. Al finalizar, todos los grupos debían regresar al lugar donde inició el *rally*. Los equipos rezagados se monitorearon por el canal de *Telegram*[®]; plataforma para estar en comunicación continua entre el líder del grupo y el profesorado.
- ▶ Es importante mencionar que, en cada una de las cinco paradas, los grupos debían entrevistar a las personas lugareñas para obtener detalles adicionales sobre el sitio, los cuales serían necesarios para redactar la reseña turística que debían completar en el entorno virtual.
- ▶ Cuando todos los grupos completaron el *rally* se realizó un *pícnic*. Previamente, se les solicitó llevar algún alimento para compartir. El equipo docente, por su parte, compartió un pequeño refrigerio con las personas estudiantes.
- ▶ Al finalizar el *pícnic*, la persona docente historiadora les relató el parte histórico-cultural de los sitios visitados, cada estudiantado debía tomar nota. Para la gira en Cartago, el *pícnic* se llevó a cabo en las Ruinas de Ujarrás y, en Puntarenas, en el anfiteatro del Faro.

c) Descripción del *rally*

Para efectos de esta sistematización, solo se mencionará las actividades realizadas en Cartago; sin embargo, es importante aclarar que se llevaron a cabo las mismas en Puntarenas, solamente varía las paradas y las preguntas de los enigmas, dado que ambas, hacen referencia a la ubicación geográfica específica de cada provincia.

El objetivo de este *rally* es “redescubrir el turismo local de la provincia de Cartago, a través de la visita de sus sitios históricos emblemáticos empleando la técnica lúdica del *rally* como medio de participación activa y enriquecedora”.

El *rally*, como se mencionó, se elaboró en *Google Forms*[®] y está compuesto por:

- **Cinco paradas:** en un texto, se brindan indicaciones de geolocalización, comunicación, evidencias y cómo deben relacionarse con las personas del lugar para recopilar información.
- **Cinco acertijos:** consisten en candados matemáticos que se deben resolver y luego colocar la respuesta en la pregunta tipo respuesta corta.
- **Cuatro enigmas:** son preguntas con respuesta múltiple, para resolverlas deben seleccionar la respuesta correcta con base en el enunciado que hace referencia a interrogantes de carácter histórico de la provincia.
- **Otros datos:** en el formulario también hay un espacio para consignar la hora de salida de cada parada; esto con el fin que el personal docente pueda monitorear la ubicación de cada grupo.

Figura 1

Descripción de las actividades y paradas durante la gira presencial a Cartago



Nota: la Figura 1 describe las actividades realizadas durante la gira didáctica en la provincia de Cartago, en el II Cuatrimestre del 2023; estas se encuentran en el formulario de Google Forms[®]. Elaboración propia.

d) Premios y motivaciones

Los elementos de gamificación, incluyendo premios y motivaciones, se implementaron de manera esporádica a través de la plataforma *Telegram*[®]. Durante el recorrido, las personas docentes enviaron mensajes motivacionales al estudiantado, para incentivar el *rally*. Estos mensajes incluían recordatorios sobre la cantidad de paradas restantes y palabras de aliento, con impulsos para completar el desafío. Esta metodología ayudó a mantener el entusiasmo y la participación activa de las personas estudiantes a lo largo de la actividad.

Fase 3. Evaluación

Previo a la descripción de los resultados, es necesario relatar cuáles acciones se implementaron para evaluar la actividad:

La semana posterior a la gira presencial, de forma individual, cada estudiante elaboró una reseña turística. Esta debía relatar información sobre los sitios turísticos visitados, describir sus principales atracciones y otros detalles según las instrucciones proporcionadas. Además, la redacción debía ir acompañada con las fotografías tomadas in situ y que ahora forman parte de los insumos para ilustrar su reseña creada en la herramienta digital *ReadyMag*[®].

Para acceder a las instrucciones de la reseña, cada estudiante debía valorar el *rally*, y para ello se creó una encuesta de satisfacción en un formulario de *Google Forms*[®], la cual estaba integrada por 11 preguntas (7 cerradas y 4 abiertas). Una vez completada la encuesta en el Campus Virtual Aprende U, esta se configuró para que desplegara las instrucciones de la actividad: “Reseña turística”.

Para evaluar la reseña turística se utilizó una rúbrica detallada que abarca varios criterios esenciales. La rúbrica consta de 36 puntos equivalentes a 1.5 en escala de 10, y está diseñada para proporcionar una evaluación objetiva y consistente, capaz de asegurar que todos los aspectos importantes de la reseña sean considerados. A continuación, se presenta una descripción general de los criterios evaluados:

- **El título:** se evalúa si es atractivo, corto y resume el tema de la reseña.
- **Información práctica:** este criterio valora si la reseña incluye información útil y práctica para otras personas viajeras.
- **Criterio personal:** evalúa si la persona estudiante redacta, con argumentos sólidos y equilibrados, su apreciación personal sobre el sitio visitado.
- **Elementos representativos o atractivos turísticos:** valora si en la reseña se hace referencia a elementos culturales y gastronómicos del lugar.
- **Evidencia:** si se incluyen o no las fotografías tomadas durante la visita.
- **Contenido:** valora si la reseña incluye las descripciones generales del lugar, tales como ubicación geográfica, ambiente, temática, entre otros.
- **Otros criterios:** se evalúan otros criterios entre los que se pueden citar diseño y organización, originalidad y creatividad, enlace de la reseña, redacción, ortografía y uso de referencias bibliográficas; los cuales pueden observarse en la siguiente en la siguiente figura.

Tabla 1
Rúbrica de evaluación informe (reseña turística) del rally turístico

Criterio	Excelente: 3 puntos	Muy bueno: 2 puntos	Necesita mejorar: 1 punto	No lo realiza: 0 puntos
Título	El título es atractivo, corto, resume el tema de la reseña y genera interés.	El título es corto, atractivo, pero no resume el tema de la reseña.	El título es poco atractivo y no resume el tema de la reseña	No asigna título o no tiene relación con el tema de la reseña.
Información práctica	Se incluye información útil y práctica para otras personas viajeras, por ejemplo: costo de la entrada, medidas de seguridad, lugares que no deben dejar de visitar, horarios, cómo llegar, accesibilidad, etc.	Se incluye información útil y práctica para las personas viajeras, pero esta es limitada.	La información incluida resulta poco útil y práctica para las personas visitantes.	No incluye información o los datos que brinda no permite la orientación del visitante.
Criterio personal	Expone su apreciación con argumentos sólidos y equilibrados de los aspectos positivos y negativos del lugar o la atracción reseñada.	El juicio personal expresa con argumentos aceptables y razonables los aspectos positivos y negativos del lugar o la atracción reseñada.	El juicio personal expresa con argumentos débiles o poco fundamentados los aspectos positivos y negativos del lugar o la atracción reseñada, o se enfoca solo en uno de ellos.	El juicio personal no expresa con argumentos los aspectos positivos y negativos del lugar o la atracción reseñada, o no está presente.

criterio	Excelente: 3 puntos	Muy bueno: 2 puntos	Necesita mejorar: 1 punto	No lo realiza: 0 puntos
Elementos representativos o atractivos turísticos	Hace referencia a elementos como la gastronomía, la cultura, las costumbres, las actividades que se pueden realizar, entre otros.	Hace referencia algunas actividades que se pueden realizar, la gastronomía, la cultura, las costumbres u otros.	Menciona algunas actividades que se pueden realizar, pero omite detalles como gastronomía, cultura, costumbres u otros.	La información que incluye es muy limitada.
Evidencia	La reseña incluye fotografías tomadas durante la gira, donde se evidencia el trabajo del día. Ilustran claramente cada sitio visitado.	La reseña incluye las imágenes tomadas en el lugar o la atracción reseñada, pero algunas de ellas no representan los sitios visitados o no son de buena calidad.	La reseña incluye imágenes que ilustran el lugar o la atracción reseñada, pero no fueron tomadas por el estudiantado durante la gira.	La reseña no incluye imágenes o las imágenes que no tienen relación con el lugar o la atracción reseñada.
Contenido	Proporciona una descripción general del lugar visitado. Incluye detalles como la ubicación, el ambiente, la temática (si aplica), la historia (si es relevante), etc. Menciona qué lo hacen interesante o único.	En la descripción del contenido hace falta uno de los criterios solicitados.	En la descripción del contenido hacen falta dos de los criterios solicitados.	En la descripción del contenido hace falta tres o más de los criterios solicitados
Diseño y organización	El diseño y organización de la reseña presenta las cuatro secciones: introducción, experiencia, detalles prácticos, opinión o juicio personal.	El diseño y organización de la reseña presenta tres de las cuatro secciones.	El diseño y organización de la reseña presenta solo dos de las secciones solicitadas.	Carece de estructura, no divide ni presenta secciones.
Originalidad y creatividad	Se utilizan elementos interactivos incluidas en Readymag*; tales como: mapas, videos, enlaces web, animaciones, entre otros para que la reseña sea dinámica.	Incluye solo uno de los elementos interactivos.	Incluye los dos elementos interactivos indicados, pero no tienen relación con la reseña.	No utilizan elementos interactivos o características de ReadyMag.
Enlace de la reseña	Comparte el enlace y funcionan todas las secciones de forma correcta.	Comparte el enlace, pero algunas secciones no funcionan o no logran observarse.	Comparte el enlace, pero ninguna de las secciones funciona o logra observarse.	No comparte el enlace.
Redacción	Redacta en forma coherente e hilada utilizando un lenguaje claro y conciso.	La redacción en algunos párrafos presenta lenguaje claro.	La redacción tiene poca relación de la temática, el lenguaje no es claro ni tiene una estructura lógica.	No redacta en forma coherente ni hilada.
Ortografía	No presenta errores ortográficos.	Presenta de 1 a 3 errores ortográficos.	Presenta de 4 a 6 errores ortográficos.	Presenta 7 o más errores ortográficos.
Uso de referencias	La reseña incluye todas las referencias bibliográficas y se aplican las normas de citación sin errores.	La reseña incluye algunas referencias bibliográficas con las normas de citación correcta.	La reseña incluye algunas referencias bibliográficas con algún error menor.	La reseña incluye referencias bibliográficas, pero no cumplen con la estructura correcta.

Nota: la Tabla 1 detalla los criterios e indicadores de evaluación utilizados para evaluar la reseña turística. Elaboración propia.

a) Resultados

Los resultados de la encuesta de satisfacción sobre el *rally* turístico: redescubriendo el turismo local recibió varias opiniones del estudiantado. Con un 48,1 % de las personas participantes calificándolo como “muy interesante” y un 42,3 % considerándolo “interesante”, está claro que la mayoría de las personas estudiantes participantes encontraron el contenido y las actividades del *rally* atractivos y valiosos.

Para quienes lo consideraron “normales” o “aburridos” representó un 8,7% y “muy aburridos” en un porcentaje aún menor, es posible que estos últimos evaluadores no hayan encontrado el contenido o las actividades tan emocionantes o relevantes para sus intereses personales.

En general, el *rally* fue bien recibido por la mayor parte del estudiantado, quienes encontraron el turismo local “redescubierto Cartago” como un tema intrigante y valioso. Sin embargo, es importante tener en cuenta que las opiniones variaron según los intereses individuales y las expectativas previas.

Los resultados alcanzados son congruentes con los objetivos propuestos por el *rally* turístico. Esto porque, de acuerdo con los datos recabados, la mayoría del estudiantado participante encontró el contenido y las actividades interesantes o muy interesantes. Esto sugiere que el *rally* evitó la tradicional guía de una persona que proporciona datos históricos, culturales y características del sitio turístico de manera directa.

Además, el *rally* ofreció una experiencia más interactiva y entretenida. Para quienes participaron significó una alternativa atractiva en comparación con la forma tradicional de aprender y estudiar los destinos turísticos.

b) Impresiones del estudiantado

Los resultados brindan detalles sobre cómo se abordaron los objetivos propuestos, la alta calificación de “interesante” y “muy interesante” indica que el *rally* logró su objetivo principal: brindar una experiencia diferente y atractiva para el estudiantado en la exploración de los lugares turísticos, además de evitar la guía tradicional y fomentar un enfoque más lúdico.

Contextualización del cuadro de análisis de datos cualitativos

La gira didáctica presencial es una estrategia educativa enmarcada dentro de la metodología de la gamificación, pues integra dos tipos de aprendizajes fundamentales: el aprendizaje significativo y el aprendizaje experiencial. Esta metodología no solo busca motivar al estudiantado a través de elementos lúdicos, sino también conectar, de manera efectiva, la teoría con la práctica, lo cual crea un proceso de aprendizaje más profundo y duradero.

El cuadro de análisis de datos cualitativos se organiza en torno a dos categorías principales: aprendizaje significativo y aprendizaje experiencial, que se obtienen a partir de las evaluaciones de la gira didáctica realizadas por las personas estudiantes en la herramienta *Google Forms*®. Estas categorías se desglosan en varias subcategorías que permiten una comprensión más detallada de las expresiones del estudiantado y su relación con los conceptos teóricos.

- **Aprendizaje significativo:** incluye subcategorías como el proceso activo y la conexión teórico/práctico; se destaca cómo el o la estudiantado participa activamente en su aprendizaje y aplica la teoría en contextos prácticos.

Subcategorías

- ▶ Proceso activo: esta subcategoría se refiere a la participación activa del estudiantado en el proceso de aprendizaje, lo cual facilita la retención y comprensión de la información.
- ▶ Conexión teórico/práctico: aquí se destaca cómo las personas estudiantes logran conectar la teoría aprendida en el aula con situaciones prácticas y reales.
- **Aprendizaje experiencial:** comprende subcategorías como la motivación, las situaciones cotidianas/reales, la participación activa y los contextos reales; enfatiza en la importancia de experiencias directas y prácticas en el proceso educativo.

Este enfoque permite identificar y analizar cómo las experiencias educativas, como las giras didácticas, impactan en el aprendizaje de las personas estudiantes al brindar una visión integral de su desarrollo académico y personal.

Subcategorías

- ▶ Motivación: se enfoca en cómo las experiencias prácticas motivan a las personas estudiantes y aumentan su interés por el aprendizaje.
- ▶ Situaciones cotidianas/reales: esta subcategoría resalta la importancia de utilizar contextos reales y cotidianos para facilitar el aprendizaje.
- ▶ Participación activa: similar al proceso activo, pero con un énfasis en la participación directa en actividades prácticas.
- ▶ Contextos reales: se refiere a la aplicación de conocimientos en situaciones del mundo real, lo cual ayuda a las personas estudiantes a ver la relevancia de lo que están aprendiendo.

Tabla 2

Análisis de datos cualitativos de la experiencia

Categoría	Expresiones del estudiantado	Aprendizaje significativo	Aprendizaje experiencial
Subcategorías		Proceso activo Motivación Conexión teórica/práctica	Situaciones cotidianas/reales Participación activa Contextos reales
Estudiante 1	“Una forma de contar la historia de un lugar que difícilmente se olvidará, gracias al énfasis en situaciones cotidianas de personas de carne y hueso”	“difícilmente se olvidará”	“gracias al énfasis en situaciones cotidianas de personas de carne y hueso”.
Relación con la teoría	Castillo, Méndez y Chávez (2020): “El aprendizaje experiencial, de acuerdo con Gómez (s/f), se centra en la importancia de la experiencia en el proceso de aprendizaje. Desde esta perspectiva, el aprendizaje es el proceso por medio del cual construimos conocimiento mediante un proceso de reflexión y de dar sentido a las experiencias” (p. 41). Esta cita se relaciona con las subcategorías de “proceso activo” y “conexión teórica/práctico”, ya que enfatiza la reflexión y la aplicación práctica de las experiencias.		

Categoría	Expresiones del estudiantado	Aprendizaje significativo	Aprendizaje experiencial
Estudiante 2	“Aprendí muchas cosas sobre Cartago que no conocía. Como su historia y la importancia de sus lugares, así como su estatua y las especies simbólicas de Cartago”.	“Aprendí muchas cosas sobre Cartago que no conocía”.	
Relación con la teoría	Elías, Lisset, Moreno Beltrán y Aguirre Caracheo (2023): “La implementación de gamificación en ambientes educativos es empleada como método para motivar a los estudiantes utilizando elementos de los juegos para activar la atención, generar interés y propiciar el aprendizaje” (p. 5). Esta cita se integra en la subcategoría de motivación, destacando cómo la gamificación puede ser una herramienta efectiva para aumentar el interés y la participación de los y las estudiantes.		
Estudiante 3	“Obtuve conocimientos sobre muchas historias de los lugares visitados y de personas que aportaron mucho a la provincia. También aprendí muchos datos curiosos que que [sic] definitivamente no olvidaré y fue muy bonita la experiencia en general”.	“... aprendí muchos datos curiosos que que [sic] definitivamente no olvidaré”.	“Obtuve conocimientos sobre muchas historias de los lugares visitados y de personas que aportaron mucho a la provincia”.

Nota: la tabla de análisis cualitativos presenta el análisis de las expresiones del estudiantado sobre la gira didáctica presencial en el Formulario de Google Forms®.

Fase 4. Lecciones aprendidas

La experiencia del *rally* turístico, tal como se describe en los resultados, puede considerarse una buena práctica en el ámbito de la asignatura Tecnología Aplicada al Turismo, por las siguientes razones:

a) Éxitos

En primer lugar, el entusiasmo del estudiantado se refleja en su valoración positiva del contenido y las actividades del *rally* como interesantes o muy interesantes, lo cual evidencia el éxito de la iniciativa en capturar su atención e interés. Este aspecto es crucial en el ámbito del emprendimiento turístico, donde la creación de experiencias atractivas y memorables constituye un enganche del éxito comercial. Así, el *rally* turístico demuestra la viabilidad de concebir actividades que no solo cautiven al público estudiantil, sino que también fomenten su participación activa, para sentar las bases de futuros proyectos turísticos con un potencial de éxito significativo.

En segundo lugar, el enfoque del *rally* turístico evita la tradicional guía de una persona y ofrece una forma lúdica de conocer los lugares; por lo tanto puede considerarse innovador y creativo. En los emprendimientos turísticos, es fundamental encontrar formas originales de presentar los destinos y las atracciones turísticas para diferenciarse de la competencia y brindar experiencias únicas. El *rally* es un ejemplo de cómo se puede utilizar la gamificación y el enfoque lúdico para generar interés y entusiasmo entre quienes participan, lo cual puede inspirar al estudiantado a desarrollar propuestas emprendedoras novedosas en el ámbito del turismo.

b) Desafíos

Dentro de los hallazgos inesperados, se puede mencionar el tema de la comunicación del estudiantado con el equipo docente, en especial de Puntarenas; pues a pesar de contar con *Telegram*[®] como canal de comunicación, la conectividad en esa ciudad fue baja o nula en algunos momentos, por lo que hubo dificultades en la comunicación en tiempo real. Esto se resolvió con la asistencia telefónica directa, gracias a que desde un inicio se recopilaban los números telefónicos en el formulario de asistencia.

Fase 5. Recomendaciones

a) Consejos prácticos

Para futuras giras didácticas presenciales y como recomendación para quienes deseen implementar el *rally* como elemento lúdico, es importante hacer previamente una visita a los lugares elegidos para conocer todo lo relacionado con la conectividad, las distancias por caminar y la dirección exacta de los sitios por visitar.

b) Mejoras potenciales

Para futuras implementaciones de esta innovación pedagógica es importante considerar lo siguiente:

- Dado que en este tipo de actividad las personas estudiantes deben trasladarse caminando, es necesario considerar alternativas para quienes presentan una limitación física.
- Buscar aplicaciones móviles gratuitas de seguimiento que permitan mejorar la logística de la experiencia en tiempo real.
- Garantizar la seguridad del estudiantado durante todo el recorrido del *rally*.

SÍNTESIS Y REFLEXIONES FINALES

Para iniciar, resulta pertinente señalar que la metodología de la gamificación, aunque ha sido extensamente explorada, se aplica más en la educación primaria y secundaria que en la universitaria. En la búsqueda de su aplicación en este último ámbito educativo, se encontraron más experiencias documentadas en los niveles inferiores. Además, la estrategia del *rally*, si bien es escasamente utilizada en la educación, tiene una presencia marcada en organizaciones empresariales y científicas. Este hallazgo sugiere que su implementación en la educación superior podría fomentar actividades más participativas y dinámicas.

La experiencia del "*rally* turístico: redescubriendo el turismo local" demuestra que la implementación de metodologías gamificadas en actividades presenciales puede ser una herramienta poderosa para el aprendizaje. Al respecto, Rodríguez *et al.* (2023) plantean que "es necesario contemplar el uso de nuevas tendencias educativas en la andragogía en búsqueda de un aprendizaje activo y de construcción permanente" (p. 162); lo cual reafirma el sentir de la mayor parte del estudiantado que valoró de forma positiva la actividad, señalando que el formato lúdico y la interacción directa con los lugares turísticos enriquecieron su experiencia de aprendizaje. En fin, este método reemplazó la tradicional guía turística, pues ofreció una alternativa más dinámica e interactiva.

Antonio *et al.* (2023) señalan que "el realizar este ejercicio también arroja áreas de oportunidad para el equipo docente organizador del *rally*, tanto a nivel de diseño de actividades como de logística y organización" (p. 10). Esto destaca la importancia de prever aspectos logísticos como la conectividad, especialmente en áreas con limitaciones tecnológicas. Para futuras giras, se recomienda al profesorado programar visitas previas para asegurarse de que todos los elementos técnicos funcionen adecuadamente.

El *rally* turístico no solo alcanzó sus objetivos educativos, sino que también fomentó el desarrollo de habilidades transversales como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la comunicación efectiva. Como lo menciona Sandoval (2018), “el *rally* fomenta el trabajo en equipo, la cohesión grupal, relaciones interpersonales y la creatividad” (p. 218). Además, promovió el turismo local, al contribuir a la valorización y promoción de los recursos turísticos de la región.

En definitiva, la sistematización de esta experiencia aporta valiosos conocimientos a la disciplina del turismo, pues demostró cómo la gamificación y las tecnologías digitales pueden transformar las actividades educativas tradicionales en experiencias más atractivas y significativas. Esta buena práctica puede inspirar futuras iniciativas pedagógicas y emprendedoras en el ámbito del turismo, al subrayar la importancia de la innovación y la creatividad en la enseñanza y la promoción turística.

En conclusión, el *rally* turístico puede considerarse una buena práctica debido a las reflexiones críticas derivadas de esta sistematización, la cual combina la metodología de la gamificación y las aplicaciones tecnológicas. Su análisis en la asignatura Tecnología Aplicada al Turismo evidencia los siguientes logros:

Innovación pedagógica: el *rally* turístico ofrece una alternativa innovadora al aprendizaje tradicional, al brindar una experiencia lúdica y participativa para el estudiantado. Esto estimula su interés y motivación, así como fomenta un aprendizaje más activo y significativo.

Enfoque práctico: al permitir que el estudiantado explore directamente los lugares turísticos, el *rally* turístico les brindó la oportunidad de aplicar y consolidar sus conocimientos en un contexto real. Esto promovió un aprendizaje experiencial, más efectivo para la retención de datos y el desarrollo de habilidades prácticas.

Promoción del turismo local: al centrarse en el turismo local, el *rally* turístico contribuyó a la valoración y promoción de los recursos turísticos de la región. Esto puede tener un impacto positivo en la economía local, la preservación del patrimonio cultural y el desarrollo sostenible de la comunidad.

Fomento de habilidades transversales: la participación en el *rally* turístico le ayudó al estudiantado a desarrollar habilidades transversales como el trabajo en equipo, la comunicación efectiva, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Estas habilidades son fundamentales en el mundo laboral y en la vida cotidiana.

REFERENCIAS

- Antonio, O. L. J., Velásquez, M. E. V., Félix, J. V. H., Velasco, G. A. G. y González, A. Á. (2023). Rally de ordenación topográfica: Una actualización con sentido. *Biblioteca Universitaria*, 26(2). <https://bit.ly/3N6lJ0P>
- Ariza, M. R. (2010). El aprendizaje experiencial y las nuevas demandas formativas. *Antropología Experimental*, (10). <https://bit.ly/3TNoIW9>
- Castillo, A. G. R., Méndez, M. E. y Chávez, C. M. R. (2020). El desarrollo de las competencias didáctico-digitales a través de las nuevas tendencias educativas1. *Evaluación de programas y competencias dígales en la educación*, 35. <https://bit.ly/3TOtRxh>
- Castillo Guzmán, M. P. (2023). La gamificación como estrategia innovadora para estimular el aprendizaje activo. *Horizonte pedagógico*, 12(2). <https://bit.ly/3XEwdji>
- Elías, M. S., Lisset, Y., Moreno Beltrán, R. y Aguirre Caracheo, E. (2023). Implementación de gamificación en ambientes virtuales de enseñanza-aprendizaje para la educación superior. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 14(27). <https://bit.ly/3ZLOSMB>
- García, J. S. G., Inguanzo, R. F., García, L. H. J., Valdez, D. A. S. y Ramírez, S. K. M. (2024). Código QR en la Educación Física para el desarrollo de rally´s escolares. *Emergentes-Revista Científica*, 4(2), 1-15. <https://bit.ly/3BrX4Yw>

- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C. (2020). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill.
- Madrigal, S. (2019). *Planificación didáctica de las giras de campo, con el uso de la tecnología educativa, para el mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje, en la carrera Manejo de Recursos Naturales*. Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica. <https://repositorio.uned.ac.cr/handle/120809/1817?locale-attribute=es>
- Rodríguez, Y. P. C., Chicué, V. B., Ardila, S. E. G. y Gómez, S. A. H. (2023). *Estrategia de formación docente para el diseño de experiencias gamificadas de aprendizaje en la Universidad de La Salle, Colombia*. Comité Técnico/Technical Program Committee.
- Sandoval, E. B. C., Zepeda, S. I. L. y Carlos, V. (2018). Rally de riesgos naturales: Estrategia educativa para impulsar una cultura de prevención. *Educación Ambiental y Sustentabilidad*, 210.
- Seaborn, K. y Fels, D. I. (2020). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, 14-31. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2014.09.003>
- Unesco. Oficina de Lima. (2016). *Sistematización de experiencias educativas innovadoras*. Repositorio Ministerio de Educación Perú. <https://bit.ly/3TOEyQk>
- Unesco. (s. f.). *Tesaurus de la UNESCO*. <https://bit.ly/3UdjQtN>