



AGORA

PROYECTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

Guía para el Educador



Módulo 2

Experiencias Regenerativas

Preparado porby:



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



AGORA

PROYECTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

Módulo 2	Experiencias Regenerativas
Enfoque de aprendizaje	Aprendizaje cognitivo Aprendizaje colaborativo Aprendizaje basado en desafíos Aprendizaje activo/experimental
Método de enseñanza	Oportunidad de aprendizaje combinado (blended-learning) Capacitación presencial (F2F) Enseñanza reflexiva Enseñanza interactiva/basada en discusión
Tamaño del grupo	Se recomienda un tamaño de grupo de 4 a 24 participantes para asegurar una adecuada subdivisión en grupos más pequeños y facilitar la implementación de las actividades. De ser posible, se sugiere tener en cuenta los diversos antecedentes y actitudes de los participantes (en caso de que la actividad se realice con un grupo conocido por el formador que ya ha llevado a cabo otras actividades de formación). Los grupos más pequeños serán más fáciles de gestionar, y el riesgo de marginación de miembros y falta de participación será mínimo. Sin embargo, un rango limitado de ideas y un eventual proceso de lluvia de ideas puede no ser suficiente para una exploración profunda de un tema a través de la cooperación y la diversidad de ideas. Los educadores deben promover la reflexión y el debate apoyando a los grupos más pequeños en su reflexión y colaboración, además de hacer preguntas



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



AGORA

PROYECTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

	orientadas. Los grupos más grandes son ideales para compartir múltiples ideas y analizar conceptos en mayor profundidad. A pesar de esto, puede ocurrir la marginación y el abandono de la actividad por parte de los participantes que tengan dificultades para interactuar y expresarse. En este sentido, el formador debe observar el aula y los grupos para prevenir esta situación. En particular, se recomienda fomentar la rotación de roles y estimular la interacción de los miembros más silenciosos del grupo. Además, dividir y distribuir responsabilidades y crear subgrupos para alcanzar el objetivo de la actividad evitará la marginación o el abandono de participantes menos comprometidos o introvertidos.
Resultados de aprendizaje	De acuerdo con los resultados de aprendizaje del módulo teórico (Módulo 2), el contenido de la siguiente guía para educadores estará orientado a fomentar la adquisición de los siguientes conocimientos, habilidades y competencias/actitudes: Conocimientos • Los participantes podrán recordar las características y criterios que definen y califican una experiencia turística como "regenerativa". • Los participantes podrán relacionar los beneficios para la comunidad, el medio ambiente y los turistas con la acción



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



AGORA

PROYECTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

	diseñada. • Los participantes podrán comparar una experiencia regenerativa con una no regenerativa, reconociendo los beneficios potenciales de las características regenerativas y su impacto en el marketing y la comercialización de la experiencia. Habilidades • Los participantes podrán analizar experiencias e identificar parámetros que contribuyen a la autenticidad de la experiencia/experiencia regenerativa. • Los participantes podrán reflexionar, evaluar y delinear experiencias de turismo regenerativo recordando y describiendo los parámetros de regeneración. • Los participantes podrán examinar posibles vías para el desarrollo de un contexto rural mediante la elaboración de estrategias y experiencias regenerativas destinadas a mejorar la resiliencia y revitalización rural. Competencias/Actitudes • Los participantes podrán valorar el patrimonio y la cultura y su vínculo con el ámbito turístico.
Preparación	• Se alienta a los participantes a familiarizarse con los conceptos y contenidos del Módulo 2 revisando el



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



AGORA

PROYECTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

	material de lectura y cualquier recurso adicional proporcionado en el Módulo antes de la sesión. Se debe hacer hincapié en los conceptos y definiciones fundamentales para mejorar la comprensión de los ejercicios. Además, se pedirá a los participantes que tomen una fotografía que, en su opinión, represente su dimensión y cultura local, ya sea material o inmaterial. ● Se solicita a los educadores que preparen casos y hojas de trabajo para llevar a cabo la formación. La creación de estos materiales implicará investigar datos y cifras relacionados con el turismo y el turismo regenerativo en varios países para guiar la primera parte de la sesión. Además, los educadores deben poseer un amplio conocimiento del área donde se llevará a cabo la formación, ya que esto permitirá fomentar actividades prácticas basadas en conocimientos locales y puntos de interés. Adicionalmente, se pide a los formadores que preparen un breve cuestionario para evaluar las expectativas, antecedentes y necesidades de los participantes.
Actividad para romper el hielo (10-15 minutos)	Después la actividad para romper el hielo (actividad recomendada: "1,2,3 Bradford" disponible en la página 26 del Yuri Project Toolkit: https://www.yuri-project.eu/_files/ugd/632f44_28c7f7ff91f84c6b866ddb5c21308fe6.pdf).



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



AGORA

PROYECTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

	El formador deberá iniciar el proceso de "conocerse mejor" pidiendo a los participantes que se presenten diciendo su nombre y mostrando la fotografía que se les pidió elegir para la sesión, la cual representa, según su opinión, su dimensión/localidad y su cultura (material o inmaterial), explicando en una oración por qué representa ese lugar y su cultura.
Resumen del Módulo	Esta actividad explora el cambio transformador en el turismo hacia la sostenibilidad mediante el turismo regenerativo. El turismo tradicional a menudo ha provocado daños ambientales, erosión cultural y desigualdades económicas. Sin embargo, los eventos globales recientes han impulsado una reevaluación del impacto del turismo, dando lugar al turismo regenerativo, un modelo enfocado en restaurar y enriquecer los entornos y comunidades locales. Los participantes se familiarizarán con cómo el turismo regenerativo fomenta el renacimiento rural, preserva la identidad cultural y apoya la resiliencia local frente a la gentrificación. Al inicio de la sesión, el formador destacará los conceptos clave relacionados con el turismo regenerativo, especialmente aquellos vinculados al Módulo 2. Además, se subrayará la importancia de comprender el territorio local como base para desarrollar una oferta de turismo regenerativo e incentivar el pensamiento innovador en las estrategias turísticas.



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



AGORA

PROYECTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

Instalaciones / Equipo	La formación debe abordar las necesidades de los participantes y llevarse a cabo en un lugar cómodo y funcional que promueva el aprendizaje. Por lo tanto, se recomienda encarecidamente disponer de características de accesibilidad y servicios que acomoden a personas con movilidad reducida. Además, se debe asegurar una conexión a internet estable para apoyar la recuperación y visualización de contenido, así como el uso de técnicas y herramientas para mejorar la accesibilidad. Se recomienda contar con una persona de apoyo para observar la clase y ayudar a personas con discapacidades a participar en las actividades. El aula deberá contar con un proyector, pizarra y altavoces para presentaciones y sesiones interactivas. Material adicional necesario para las sesiones: rotafolios, marcadores, notas adhesivas, cuadernos y bolígrafos, teléfonos móviles, plantillas impresas y formularios de retroalimentación (en el idioma nacional) para recopilar opiniones.
Tamaño del grupo	Las actividades deben realizarse en grupos de 4 a 12 personas para sesiones pequeñas o hasta 24 para sesiones más grandes.
Actividad (25-35 minutos)	Las características únicas del destino: describiendo la identidad para un turismo resiliente y sostenible



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



AGORA

PROYECTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

Objetivo	• Understand and dive into the concept of identity and authenticity by interpreting images and resources.
Introducción (5 minutos)	Desde la perspectiva de un turista, el espacio es esencial tanto como base de atracción como un aspecto fundamental del atractivo de un destino. Un paisaje se define como un segmento de espacio con características, patrones y estructuras únicas (Pichard, 2011), que abarca “todos los rasgos visibles de una área en particular, a menudo evaluados por su valor estético” (Terkenli, 2004). El espacio trasciende un concepto meramente físico o material, ofreciendo múltiples dimensiones: natural, ecológica, cultural y estética. La identidad local de un destino turístico sostenible debe encarnar tanto los atributos físicos del destino como la cultura única enraizada en las experiencias históricas y modernas de sus habitantes. Esta identidad abarca los valores, actitudes y creencias del destino, junto con sus costumbres, rituales, idioma, estilos de comunicación, mitos, leyendas, símbolos y características físicas distintivas que definen el carácter de la zona. Por esta razón, en este ejercicio, buscamos interpretar y comprender los factores y peculiaridades únicas de un lugar mediante los medios y recursos que tenemos, y definir el



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



AGORA

PROYECTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

	concepto de identidad y autenticidad, reflexionando sobre las peculiaridades y detalles que emergen de una imagen.
Tareas principales / Procedimiento (35-40 minutos)	• El facilitador deberá dividir a los participantes en grupos pequeños (de 4 a 8 miembros por grupo). • Cada participante deberá compartir con el grupo la imagen mostrada en la actividad de calentamiento, y el facilitador asignará un número a cada imagen. • El número se escribirá en un papel que se doblará y se preparará para la selección aleatoria. • El facilitador seleccionará al azar un papel por grupo y mostrará al grupo el número escrito en el papel. • Cada grupo deberá elegir a un relator para tomar notas y a un participante que se encargará de ser el editor de una presentación y digitalizar, si es necesario, la imagen que se incluirá en la presentación. • Se pedirá al propietario de la imagen seleccionada que exprese sus pensamientos sobre la imagen, como la historia o el detalle que la hace auténtica o representativa de un lugar o cultura determinado, y mencione la ubicación o el nombre del lugar. • El resto del grupo tendrá 10 minutos para investigar en línea (usando sus teléfonos inteligentes) para encontrar más información sobre el lugar. Después de eso, comentarán y compartirán conocimiento y/o sentimientos sobre lo representado en la imagen y los hallazgos de su investigación.



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



AGORA

PROYECTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

	El relator tomará notas, y junto con el editor, los participantes resumirán la información más relevante necesaria para describir el lugar según la definición proporcionada en la introducción.
Instalaciones / Equipos necesarios	El equipo requerido incluye imágenes digitales o impresas seleccionadas por los participantes, rotafolios y marcadores para las notas, teléfonos inteligentes, al menos una computadora portátil y un proyector para presentar los resultados del ejercicio de lluvia de ideas.
Finalización y Reflexión (10 minutos)	Cada grupo presentará y describirá su ubicación elegida basándose en la imagen seleccionada (3 a 5 minutos por grupo, dependiendo del número de grupos que participen en la actividad).
Cierre (5 minutos)	El facilitador concluirá la actividad proporcionando una definición de autenticidad e identidad, relacionándola con las presentaciones compartidas por los participantes.
Actividad 2 (60-80 minutos)	Un lugar delicioso para estar
Objetivo	- Fomentar que los participantes exploren el patrimonio culinario e identidad local mediante la interacción con las comunidades locales; - Practicar la escucha activa para recopilar información y comprender el valor de la comunidad local en el diseño de contenido y experiencias atractivas;



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



AGORA

PROYECTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

	● Crear mensajes efectivos basados en la cultura gastronómica de un lugar determinado.
Introducción (5 minutos)	En el turismo gastronómico y enológico, la esencia de una experiencia auténtica está profundamente arraigada en la comunidad local. Las personas que viven, trabajan y cultivan la tierra definen el carácter de un destino a través de sus recetas, habilidades culinarias, y las historias y tradiciones que preservan y comparten. Como guardianes del patrimonio cultural, los residentes aportan sabores únicos y una atmósfera distintiva, ofreciendo a los visitantes una forma enriquecedora de conectar con el lugar que están explorando. Los participantes deben asumir el papel de gestores de destinos y diseñadores de experiencias desde las etapas iniciales, específicamente explorando y familiarizándose con un lugar cultural. Los participantes deben contar con un cuaderno, bolígrafo y/o un teléfono inteligente, ya que es momento de encontrarse y entrevistar a los locales.
Tareas principales / Procedimiento (60-80 minutos)	● El facilitador invitará a los participantes a comenzar el ejercicio, manteniendo las mismas divisiones de grupo que en la actividad anterior, y distribuirá las notas de consentimiento que se utilizarán durante las actividades de entrevista. ● Se pedirá a los participantes que se enfoquen en un aspecto específico de la cocina local, eligiendo entre i) platos tradicionales, ii) técnicas de cocina, iii) ingredientes de temporada, o iv) recetas familiares.



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



AGORA

PROYECTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

	• Los participantes tendrán que preparar 7 preguntas abiertas centradas en el aspecto específico elegido (por ejemplo, en el caso de platos tradicionales: “¿Cuál es el plato tradicional de este pueblo?”, “¿Puedes recordar la historia de este plato?”, “¿Hay alguna celebración conectada a este plato?” o “¿Qué lo hace especial?”). • A los grupos se les indicará que entrevisten a tantas personas como sea posible en 40 minutos en el área cercana al lugar de capacitación, utilizando grabaciones, filmaciones o notas manuscritas y reorganizando el grupo para ser lo más eficientes posible. • Los participantes deberán regresar al lugar de capacitación e identificar patrones y elementos comunes para construir una narrativa. Posteriormente, se les pedirá que desarrollen una breve narrativa destinada a resaltar las conexiones culturales y las perspectivas locales que han investigado. Los participantes pueden elegir el formato que les resulte más conveniente y atractivo para su presentación (p. ej., una presentación multimedia, un dibujo o esquema, un mapa de la ciudad/área que ubique ingredientes, recetas o historias, un libro de recetas, etc.).
Instalaciones / Equipos necesarios	Para la implementación de esta actividad se necesitará el siguiente equipo: • Cuaderno y bolígrafos,



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



AGORA

PROYECTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

	• Teléfonos inteligentes (para grabar y filmar) • Nota de consentimiento entregada por el facilitador para pedir permiso de entrevista, filmación, grabación o toma de fotos • Una computadora portátil para reorganizar/procesar el material recopilado para la presentación • Un proyector para presentar los resultados del ejercicio
Finalización y Reflexión (15 minutos)	Los participantes presentarán los resultados de sus entrevistas, abordando el proceso y respetando las instrucciones dadas en la fase inicial del ejercicio. El facilitador estimulará la discusión entre los participantes sobre cómo la conexión con los locales les ayudó a comprender el lugar en mayor profundidad. El facilitador invitará a los participantes a reflexionar sobre cómo los conocimientos adquiridos podrían ayudarles a comunicar mejor un destino/lugar y qué elementos podrían formar parte de un viaje ideal para descubrir un lugar/destino.
Cierre (5 minutos)	El facilitador cerrará la sesión invitando a los participantes a explorar el destino y profundizar en su conocimiento de los lugares y la cultura, incluyendo la cultura y el patrimonio gastronómico. Además, el facilitador reiterará el papel de la comunidad en el diseño de experiencias turísticas regenerativas.



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



AGORA

PROYECTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

Actividad 3 (25-35 minutos)	Un diseñador de experiencias en perspectiva
Objetivo	• Ser capaz de analizar críticamente recursos y actividades y reconocer la experiencia regenerativa
Introducción (5 minutos)	Evaluar oportunidades e identificar enfoques turísticos regenerativos o experiencias potenciales requiere tiempo y esfuerzo. Por ello, en esta sesión, los participantes tomarán decisiones para combinar las experiencias y la información obtenida a lo largo de la capacitación y elaborar un itinerario ideal de un día para una experiencia regenerativa.
Tareas principales / Procedimiento (15-20 minutos)	El facilitador invitará a los participantes a continuar trabajando en los mismos grupos formados para los ejercicios anteriores, y les pedirá que reflexionen sobre los resultados de las Actividades 1 y 2 e imaginen un día perfecto en la ciudad. Se les invitará a idear un conjunto de actividades locales utilizando la información recopilada en las entrevistas y el resumen de lluvia de ideas de la Actividad 1, que puede incluir visitas, excursiones y experiencias gastronómicas. Se les pedirá que elaboren un cronograma imaginativo con información sobre socios hipotéticos/imaginativos, una breve descripción del socio local/proveedor de la experiencia y las ubicaciones. Los participantes deberán explicar por qué las experiencias que han diseñado pueden clasificarse como regenerativas y destacar la autenticidad y otros elementos diferenciadores que hacen que la experiencia sea única.
Instalaciones / Equipos necesarios	• Pizarras/Portafolios • Marcadores • Proyector



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



AGORA

PROYECTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

	• Un portátil
Finalización y Reflexión (10 minutos)	Se les pedirá que presenten la experiencia al resto de los grupos.
Cierre (5 minutos)	El facilitador concluirá la presentación recordando el concepto de turismo regenerativo y refiriéndose a las presentaciones realizadas por los participantes.
Consejos / Actividades adicionales	• Entre las actividades recomendadas para apoyar el proceso de aprendizaje de algunos de los conceptos clave de este módulo, se incluyen visitas a granjas y/o bodegas. Estas visitas están dirigidas a comprender cómo estas actividades están involucradas o implementan actividades turísticas. Además, ayudarán al participante a entender cómo agricultores, vinicultores y productores interactúan con la comunidad y actividades circundantes, así como cómo organizan su negocio y contribuyen a su resiliencia mediante la diversificación de ingresos y actividades comerciales. Es posible comprender estos conceptos leyendo la práctica destacada en el Ágora llamada "Carpineti Experience".
Anexos	• Glosario de términos clave definidos en el Módulo 2 • Tabla que incluye los parámetros de una experiencia turística auténtica según Hussain (2022) • Presentación para apoyar al facilitador en la conclusión relacionada con los conceptos teóricos incluidos en el Módulo 2. • Nota de consentimiento.



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



AGORA

PROYECTO N: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

- Formulario de retroalimentación.



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.