

# *CONSTRUCCIÓN DE PRODUCTOS Y SERVICIOS TURÍSTICOS DE CARÁCTER VIVENCIAL*



## PROGRAMA DE CURSO



**UCI**  
Universidad para la  
Cooperación Internacional



Cofinanciado por el  
programa Erasmus+  
de la Unión Europea

## DESCRIPCIÓN GENERAL

Las propuestas turísticas actuales son poco creativas debido entre otros elementos a restricciones normativas y de política pública así como a una baja proactividad del oferente, además, estas actividades son carentes de autenticidad, no están orientadas a la creación de experiencias que permitan la reconexión del visitante consigo mismo, con el lugar que visita y con su gente, desde un punto de vista holístico para la realización de cambios significativos, incidiendo en la percepción de una cultura de la vida y con reciprocidad para el fortalecimiento de la identidad local. Por otro lado, las condiciones del contexto actual no consideran las motivaciones de las nuevas generaciones cuya satisfacción pasa por tener experiencias más personalizadas, vivenciales y auténticas, aprovechando las nuevas TIC en el marco de una ética humanizadora.

El curso Construcción de productos y servicios turísticas de carácter vivencial abarcará la caracterización de la oferta actual de productos y servicios y el tipo de visitante, escenarios de las actividades turísticas y propuestas de nuevos productos o servicios de carácter vivencial dando énfasis al desarrollo crítico y analítico de los estudiantes.

El curso Construcción de productos y servicios turísticas de carácter vivencial abarcara la caracterización de la oferta actual de productos y servicios y el tipo de visitante, escenarios de las actividades turísticas y propuestas de nuevos productos o servicios de carácter vivencial dando énfasis al desarrollo crítico y analítico de los estudiantes.

## OBJETIVO GENERAL

Diseñar sistémicamente experiencias turísticas holísticas, que conecten las motivaciones de las generaciones actuales y de recambio, con los intereses de los actores locales, así como con la naturaleza y consigo mismo; utilizando metodologías, avances, instrumentos, estrategias y saberes diversos, con alta creatividad y adaptabilidad, para incidir en la promoción de un desarrollo ecorregional con ética humanizadora, inclusión, sensibilidad, empatía, cultura de la vida y el respeto mutuo.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Interpretar desde un punto de vista complejo y crítico el territorio como medio para reconocer las diferentes dimensiones imbricadas del desarrollo (gente, cultura, ambiente, espiritualidad, política y economía) y su relación con las actividades turísticas.
- Fortalecer las capacidades de acción ante la ocurrencia de imprevistos y de aplicar medidas para adaptarse a condiciones y requerimientos cambiantes de la visitación turística.
- Reconocer los servicios ecosistémicos, aspectos culturales y espirituales de un territorio para su puesta en valor y como medio para conectar con ellos, y consigo mismo en el desarrollo de actividades turísticas.
- Desarrollar productos y experiencias turísticas respondiendo a una cultura de regeneración y a la demanda de un turismo que requiere una atención diversificada, integrando avances tecnológicos y haciéndose más partícipe de las mismas.

**UCI**Universidad para la  
Cooperación Internacional

# CONTENIDOS

<b>Objetivo específico</b>	<b>Unidad Temática</b>	<b>Contenido pragmático</b>
1. Interpretar desde un punto de vista complejo y crítico el territorio como medio para reconocer las diferentes dimensiones imbricadas del desarrollo (gente, cultura, ambiente, espiritualidad, política y economía) y su relación con las actividades turísticas.	1.1. Actividades turísticas en el territorio.	1.1.1. Dimensiones social, ambiental y cultural del territorio. 1.1.2. Pensamiento sistémico en la actividad turística. 1.1.3. Enfoques holísticos de trabajo. 1.1.4. Desarrollo de las capacidades de asociatividad e incidencia política. 1.1.5. Diversificación de actividades productivas para el desarrollo local y cohesión en el territorio. 1.1.6. Capacidades de resiliencia y adaptación.
2. Fortalecer las capacidades de acción ante la ocurrencia de imprevistos y de aplicar medidas para adaptarse a condiciones y requerimientos cambiantes de la visitación turística.	2.1. Gestión de la visitación turística	2.1.1. Planificación turística con enfoque regenerativo. 2.1.2. Reconocimiento de tendencias y patrones. 2.1.3. Construcción de escenarios y estrategias para adaptarse al cambio.
3. Reconocer los servicios ecosistémicos, aspectos culturales y espirituales de un territorio para su puesta en valor y como medio para conectar con ellos, y consigo mismo en el desarrollo de actividades turísticas.	3.1. Identidad ecosistémica y cultural	3.1.1. Importancia, valores y estrategias para la puesta en valor de los servicios ecosistémicos, aspectos culturales, amalgama social y su interacción. 3.1.2. Técnicas para la conexión con la naturaleza y con uno mismo. 3.1.3. Ecoalfabetización. 3.1.4. Integración de la identidad ecosistémica y cultural en el desarrollo turístico.
4. Desarrollar productos y experiencias turísticas respondiendo a una cultura de regeneración y a la demanda de un turismo que requiere una atención diversificada, integrando avances tecnológicos y haciéndose más partícipe de las mismas.	4.1. Productos y experiencias turísticas.	4.1.1. Caracterización de la demanda turística y sus motivaciones. 4.1.2. Características deseables en la interacción positiva en el momento de la visita. 4.1.3. Concepto de experiencias turísticas. 4.1.4. Storytelling en el desarrollo de experiencias turísticas. 4.1.5. Diseño y técnicas para el desarrollo de experiencias y productos innovadores. 4.1.6. Integración de TICs en la construcción de experiencias. 4.1.7. Nuevas prácticas y tendencias del mercadeo aplicado al turismo.

## METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

El curso está concebido para cubrir un amplio proceso, que permite desarrollar competencias en las personas aprendientes, para la construcción de productos y experiencias turísticas que a su vez generen experiencias vivenciales para los beneficiarios de estos productos y experiencias.

Las personas aprendientes recibirán al comenzar el curso una guía académica especificando los objetivos de aprendizaje, las lecturas recomendadas para cada objetivo, el contenido de las lecturas, actividades y la propuesta de evaluación de los aprendizajes para cada tema del curso; así como las lecturas que estarán disponibles en la biblioteca virtual y los recursos asequibles vía web. Asimismo, una guía orientadora para cada sesión les permitirá ser más efectivos en la revisión de la bibliografía disponible y en las consultas al tutor del curso.

Las personas aprendientes, facilitadoras y personal de apoyo académico trabajan colaborativamente durante el curso, de tal forma que integran los componentes del curso, según el modelo de la UCI, fundamentados en la articulación de los enfoques tecnológico y socio - reconstruccionista. Se deriva del modelo, que la interacción, sea sincrónica o asincrónica, es indispensable para que se concreten episodios de enseñanza y de aprendizaje. Tales episodios ocurren cuando las personas facilitadoras y el alumno comparten significados en relación con las intencionalidades, los recursos didácticos y las actividades individuales o colectivas previstas en el diseño instruccional e incluso curricular del curso. Compartir significados es consecuencia de la negociación entre alumno y profesor, un intercambio permanente de preguntas y respuestas.

En este sentido, la dinámica del curso genera un ambiente de trabajo participativo, colaborativo y analítico, de parte de las personas involucradas en el acto educativo. El o la Asistente del curso estará permanentemente atendiendo el aula virtual para

facilitar el proceso de interacción entre el tutor y los estudiantes, así como evacuar dudas procedimentales o prácticas durante el mismo.

El docente actúa como orientador, facilitador y asesor en el proceso de aprendizaje autónomo y colaborativo del participante.

Propicia las condiciones adecuadas – sea de forma sincrónica o asincrónica – para la adquisición de los aprendizajes y las competencias por parte de personas aprendientes y mantener canales de comunicación en realimentación constante.

Accede al aula virtual con regularidad y revisa actividades y noticias. Recomienda mejoras y ajusta en lo posible la mediación pedagógica.

Fomenta la participación en los diferentes momentos de desarrollo de las sesiones temáticas.

Atiende consultas /interrogantes a través de los medios a su disposición.

Orienta, acompaña y motiva a las personas participantes sobre el estudio, el diálogo, la participación constante y la reflexión.

Evalúa y realimenta fomentando la autorreflexión.

Promueve la organización de grupos de Interaprendizaje.

Elabora materiales educativos y actividades para sustentar de aprendizaje flexibles, pedagógicamente mediadas.

Por su parte las personas aprendientes como protagonistas automotivadas de la construcción de sus aprendizajes:

- Participan de manera proactiva, autónoma, reflexiva y colaborativa en todas las actividades de enseñanza y de aprendizaje previstas, a fin de investigar a profundidad sobre los servicios ecosistémicos y las experiencias vivenciales de los visitantes para la aplicación de técnicas de turismo con enfoque regenerativo.
- En el espacio virtual son constructores de un ambiente interactivo, facilitado por el uso de recursos educativos y por otras interacciones que implican compartir experiencias y trabajar en grupos.
- Toman decisiones sobre la base del tiempo, espacio, ritmo y estilo de aprendizaje para alcanzar las metas planteadas y el uso de recursos de aprendizaje proveídos.

- Toma conciencia de sus propias capacidades y disciplina de adaptación requerida para asumir su autoformación.
- Accede al aula virtual con regularidad, revisa y realiza actividades y noticias. Establece un cronograma de estudio.
- Se informa y familiariza con la propuesta del programa.
- Desarrolla habilidades básicas y actitudes para estudiar en la modalidad y para usar los recursos puestos a disposición
- Se comunica de manera permanente con su docente y comunidades de aprendizaje, sea por medios sincrónicos (videoconferencias, mensajería instantánea), escritura de textos o compartiendo opiniones en foros,
- Evalúa su propio desempeño y actúa sobre sus limitaciones o errores de manera asertiva.
- Participa en la evaluación del programa.

## RECURSOS DIDÁCTICOS

Desde la perspectiva educativa, el relacionamiento de la estrategia didáctica con la metodología y la valoración de los resultados, son clave para lograr las intencionalidades previstas para el acto educativo, ya que se establece con su desarrollo y secuenciamiento, la ruta para utilizar los recursos, cumplir con las intencionalidades pedagógicas del docente y promover los aprendizajes. Según Tierno (2012), los recursos didácticos son mediaciones que tienen detrás una gran carga simbólica relativa a la historia personal de los generadores de contenido y los facilitadores virtuales: su propia formación social, sus valores familiares, su lenguaje y su formación académica.

Los recursos didácticos previstos para este curso virtual implican, según la clasificación adoptada de la Universidad Estatal a Distancia (UNED, 2018) los siguientes recursos:

1. Medios: canales utilizados para transmitir contenidos.

1.1. Sistema de gestión de aprendizajes (LMS) MOODLE, funcionando como campus virtual en la dirección <https://fad.campus.uci.ac.cr>. El campus virtual está habilitado para funcionar las 24 horas del día, los 7 días de la semana, gracias al sistema de hospedaje descentralizado en la nube, de los servidores y sistemas de recuperación y continuidad operacional.

1.2. El sistema de producción de cursos virtuales en uso por la Universidad utiliza ampliamente las capacidades en recursos y actividades formativas que ofrece la plataforma MOODLE, para presentar e incentivar la didáctica desde los campus mismos. A lo largo del curso resultan fácilmente identificables recursos (MOODLE Docs, 2023) tales como:

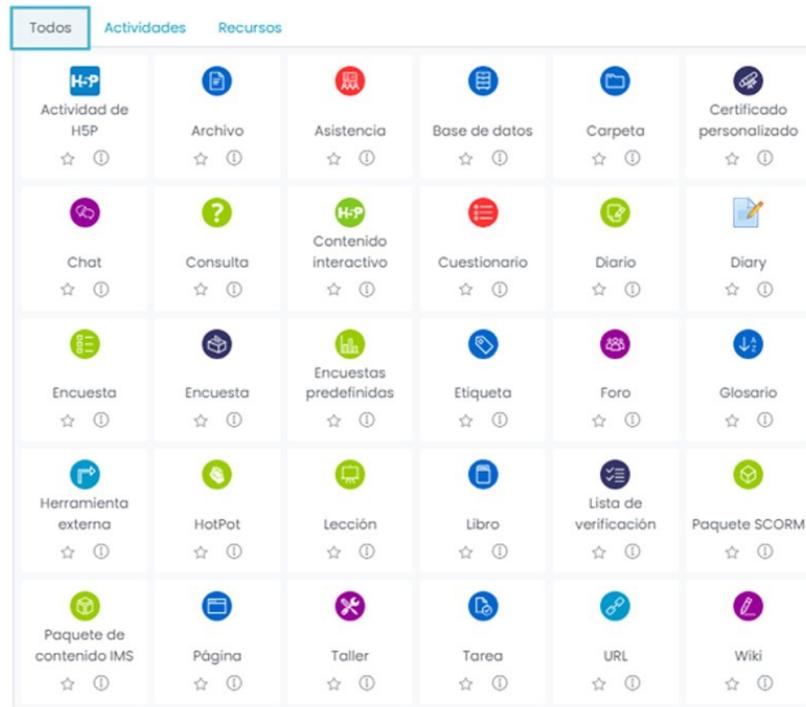
1.2.1. Archivo - una imagen, un documento PDF, una hoja de cálculo, un archivo de sonido, un archivo de video.

1.2.2. Etiqueta - que pueden ser unas pocas palabras o una imagen para separar recursos y actividades en un tema o una lección, aunque también pueden ser descripciones largas o instrucciones para las actividades.

1.2.3. Libro - Recursos multi-página con aspecto similar a un libro.

1.2.4. Página - el alumno ve una página navegable y simple que el profesor crea con un robusto editor de HTML

1.2.5. URL - recursos y apoyos didácticos enlazados desde el campus a la INTERNET



1.3. Sistema de videoconferencias de aceptación general a la fecha de elaboración de esta propuesta o en posibilidad de implementación futura, disponibles a través del Centro de Mediación Tecnopedagógica para:

1.3.1. Habilitar al menos dos sesiones sincrónicas planificadas, a lo largo del curso, para abordar temas referentes con énfasis particulares en unidades temáticas o contenidos específicos, el intercambio de experiencias y la atención de consultas colectivas sobre las actividades de aprendizaje a desarrollar.

1.3.2. Facilitar la participación en actividades formativas complementarias, de acceso voluntario, sea a través de seminarios en línea (webinars), presentaciones especializadas (masterclass) o Congresos, facultativas de oportunidades para el intercambio de experiencias de investigación o de extensión relacionados con las temáticas del curso.

1.3.3. Ayudar al curso, la carrera y a la institución a generar experiencias y desarrollo institucional en flexibilización curricular, compatible con la naturaleza “profesional” de la modalidad de impartición de la carrera misma.

1.4. Vídeos y podcasts ya integrados en el diseño del curso o compartidos de oportunidad por los actores educativos involucrados en el hecho educativo, colocados a lo largo de las unidades didácticas. En el curso servirá de herramienta analítica para movilizar su esfuerzo educativo hacia la recomendación de nuevos productos y servicios.

1.5. El método SCAMPER: es una técnica de lluvia de ideas creativa que se utiliza para desarrollar o mejorar productos o servicios, explorando ideas desde siete perspectivas diferentes, con el fin de inspirar la toma de decisiones inteligentes. SCAMPER es el acrónimo de Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Dar otro uso, Eliminar y Reorganizar/Revertir.

1.6. Herramientas de procesamiento de lenguaje natural, manipulación de imágenes o producción de recursos multimedia, basados en Inteligencia Artificial, accesibles por las personas aprendientes, docentes, equipo de soporte tecnopedagógico acorde a su exponencial desarrollo y aceptación, lo cual supone enfatizar en competencias relacionadas con reducción de brecha digital, generación de conocimiento a través de recursos tecnológicos y de inteligencia artificial e investigación, entre otras esenciales para afrontar los retos y dilemas de la tiempos que corren, amparados al marco ético de la investigación generalmente aceptado y las normas internas promotoras de la integridad académica.

## **Materiales didácticos**

Se refiere a documentos editados, tales como libros, imágenes, ensayos, artículos científicos, tesis, monografías, antologías, etc., mediados pedagógicamente para cumplir con una función de comunicación de ideas, conceptos, imágenes, entre otras funciones, en directo apoyo al desarrollo del aprendizaje esperado.

El curso cuenta con apartados de material didáctico general y por unidad, en el cual se vincula la bibliografía para responder a las necesidades específicas de los

estudiantes para cumplir con las asignaciones. Adicionalmente, se cuenta con una sección documental con bases de datos bibliográficas y repositorios de artículos científicos, libros, capítulos de libros, datos de investigación, entre otros, que de forma complementaria a las especificaciones asignaciones del curso, generan prácticas y competencias investigativas entre facilitadores y aprendientes en el desarrollo de las actividades de aprendizaje, sus investigaciones particulares y la elaboración de los trabajos finales de graduación.

Además de lo propio en la utilización de los recursos a través de las actividades de aprendizaje, en la página principal del curso virtual, en la sección superior, se dispone de un bloque general con 5 recursos de apoyo general para la gestión del curso, que se detallan a continuación:

- La guía de inicio, en la cual cada estudiante tiene a disposición una serie de parámetros para navegar en el campus virtual y las reglas de conducta para la interacción en espacios en línea, generalmente conocidas como NETIQUETA.
- Foro de noticias, espacio en el cual el profesor y la asistente académica comparten información relevante para el curso y recordatorios de actividades.
- Foro de consultas, las personas aprendientes, realizan consultas referentes a las unidades temáticas o contenidos específicos del curso o consultas administrativas. El foro es revisado periódicamente por la persona facilitadora del proceso y la asistente académica, a fin de resolverlas en el menor tiempo posible.
- Foro social, conocido como la Cafetería Virtual, es un recurso autoorganizado por las comunidades de aprendizaje y la persona facilitadora, para informalizar la interacción y comunicación entre.
- Foro de coordinación: Las comunidades de aprendizaje autoorganizan y autogestionan este espacio para su particular interacción, sin perjuicio del uso que puedan hacer de otras herramientas de trabajo colaborativo a su alcance.

Otros recursos externos que se utilizan para reforzar el proceso de enseñanza, comunicación y seguimiento de los aprendientes, implican herramientas de mensajería instantánea, tales como WhatsApp.

## ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

El aprendizaje concebido desde la perspectiva constructivista de nuestro modelo educativo concibe al mismo como el proceso por el cual la persona aprendiente procesa la información obtenida de los recursos didácticos que utiliza, de sus reflexiones, de las generalizaciones con la realidad circundante de su interés y del proceso dialógico con los facilitadores y coaprendientes, para construir conocimiento de manera sistemática y no solo de forma memorística.

En nuestra concepción de mediación pedagógica, se impregna de sentido la incertidumbre, la complejidad y metacognición asociadas para abordar con formas y prácticas diferenciadas aquellas cuestiones que motivaron la búsqueda de ese conocimiento, desde un acto educativo no necesariamente tradicional, concebido como participación, expresividad y relacionalidad en la virtualidad o la distancia.

Supone este camino entonces, un cambio de énfasis en el tratamiento de los contenidos y los recursos, que, aunque parte de la didáctica, insiste en concebir a la enseñanza como un medio facilitador, así como, enfatizar su orientación hacia el esfuerzo en el aprendizaje, a la construcción de conocimientos, fortalecimiento de la actitud investigativa y la participación de las personas aprendientes, contribuyentes a que la educación se experimente como una actividad lúdica, creativa y placentera. (Prieto y Gutiérrez, 2002)

Se accede a esa información y prácticas a través de estilos de aprendizaje diferenciados, principales y derivados, que negocian su vigencia y aplicación en relación con sus motivos y pretensiones, por un lado, y por el otro, dependiendo de las estrategias que debe utilizar para satisfacerlas, amalgamado por un proceso metacognitivo, garante de la inclusión y perspectivas de todas las personas aprendientes. Estos estilos entendidos como variables personales explican las diferentes formas de abordar, planificar y responder a las demandas del aprendizaje; sea con un estilo activo de aprendizaje, basado en la experiencia directa, sea de forma reflexiva, basado en la

observación y recogida de datos, sea basado en la conceptualización abstracta y formación de conclusiones o de forma pragmática, basado en la experimentación activa y búsqueda de aplicaciones prácticas.

Entendemos las actividades de aprendizaje como todas aquellas acciones que realiza la persona aprendiente en el desarrollo del presente proceso educativo, para cumplir con una serie de productos entregables, individuales o colectivos (en comunidades de aprendizaje), ya sea en el aula virtual o en cualquier otro lugar (en casa, en el trabajo, la comunidad, etc.), sea por su específica aplicación a esos contextos o gracias a las capacidades facultativas de las TIC.

La UCI promueve espacios amplios para que estas condiciones se concreten, iniciando con el Campus Virtual, con prácticamente todos los servicios de un campus universitario presencial: biblioteca virtual, links a otras bibliotecas virtuales, salas de discusión virtuales, espacios de interacción y aprendiente / facilitador y servicios de comunicación vía correo electrónico, mensajería instantánea o redes sociales.

Se espera que las personas aprendientes fomenten a través del desarrollo de los entregables, los siguientes resultados de aprendizaje:

- Comprensión analítica a profundidad sobre la construcción de productos y servicios de carácter vivencial.
- Competencias mejoradas para el abordaje de las necesidades sobre productos y servicios requeridos por los diversos actores e interesados del sector turismo y sectores complementarios.
- Competencias mejoradas para la formulación e implementación de proyectos bajo un enfoque regenerativo en iniciativas de turismo convencional.
- Capacidad de trabajar en equipos multidisciplinares donde integre los fundamentos del turismo regenerativo en el mercadeo de los productos y servicios turísticos.
- Sensibilidad social para promover el turismo desde un enfoque regenerativo.

En el caso del curso Construcción de productos y servicios turísticos de carácter vivencial, se espera desarrollar una serie secuencial y complementaria de actividades

de aprendizaje, basados en el enfoque de educación basada en problemas, lo cual plantea un proceso de construcción que responde a la pregunta ¿Cómo puedo generar nuevas experiencias a través de productos y servicios en un contexto cambiante, que permita la participación del visitante y la conexión con los valores sociales, ambientales y culturales prevalentes en el entorno de estudio?. Las actividades de aprendizaje a desarrollarse en el curso son:

**1. Caracterización de la oferta actual de productos y servicios y el tipo de visitante:**

La persona aprendiente realiza una caracterización exhaustiva de los productos y servicios turísticos ofertados en un sitio turístico cercano a su comunidad, relacionándolos con el perfil de visitantes de las generaciones de recambio y su relacionamiento con las dimensiones del desarrollo regenerativo.

**2. Aplicando escenarios futuros a las actividades turísticas:** Tomando como base el ejercicio sobre Planeación de Escenarios Futuros, realizado en el curso Desarrollo regenerativo como agente de cambio e innovación turística, la persona aprendiente deberá correr la metodología en la realidad turística que viene abordando, pretendiendo simular y documentar los impactos posibles que la afecten la forma de ofrecer productos y servicios, tomando como base los imprevistos que limiten el desarrollo de la actividad a largo plazo de variables como la regulación por periodos fluctuantes, cantidad de días, afluencia de visitantes o algún otro que determine.

**3. Mapeo de servicios ecosistémicos:** El tercer avance caracteriza y analiza el potencial que tienen los servicios ecosistémicos en el proyecto y cómo estos se vinculan con la oferta turística en estudio. Para ello debe evaluar al menos 4 servicios ecosistémicos, así como la valoración de carácter social, espiritual y cultural que puedan integrarse en una oferta más integral.

**4. Elaborar una propuesta de nuevo producto o servicio de carácter vivencial:** Tomando en consideración los entregables 1, 2 y 3 anteriores, la persona aprendiente, propone al menos un nuevo producto o servicio, contemplando los escenarios de cambio, los servicios ecosistémicos, la identidad cultural y la complejidad, aplicando la herramienta SCAMPER.

**5. Participar en un FORO de discusión sobre las temáticas del curso:** Este espacio de inscripción obligatoria para las personas aprendientes, se extenderá a lo largo del curso, enfocado en la construcción conjunta de conocimiento tomando en

cuenta los objetivos de cada una de las semanas. Se esperan aportes regulares de cada aprendiz, a partir de la experiencia personal, el material compartido y su interacción y debate con el resto del grupo. Los detalles para evaluar se muestran en la rúbrica de evaluación descrita adelante.

## RUBROS

A continuación, se presenta la tabla resumen de evaluación.

<b>Rubros de calificación (actividades evaluables)</b>	<b>Valor en porcentaje</b>
Primer entregable: Caracterización de la oferta actual de productos y servicios y el tipo de visitante.	10%
Segundo entregable: Aplicando escenarios a las actividades turísticas.	20%
Tercer avance: Mapeo de servicios ecosistémicos.	25%
Cuarto avance: Propuesta de nuevo producto o servicio de carácter vivencial.	35%
Foro de discusión: Sobre nuevos productos y servicios de carácter vivencial.	10%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>



# CRONOGRAMA

Unidad Temática	Semanas														
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
UT1. Actividades turísticas en el territorio.	■	■	■	■											
UT2. Gestión de la visitación turística.					■	■	■	■							
UT3 Identidad ecosistémica y cultural.									■	■	■	■			
UT4. Productos y experiencias turísticas.													■	■	■

Unidad	Contenido programático	Actividades de aprendizaje
<p>UT1. Actividades turísticas en el territorio.</p>	<p>Dimensiones social, ambiental y cultural del territorio. Pensamiento sistémico en la actividad turística. Enfoques holísticos de trabajo. Desarrollo de las capacidades de asociatividad e incidencia política. Diversificación de actividades productivas para el desarrollo local y cohesión en el territorio. Capacidades de resiliencia y adaptación.</p>	<p>El trabajo se enfocará en caracterizar la oferta actual de productos y servicios y el tipo de visitante en el caso que las personas estudiantes seleccionen.</p> <p>Además, se dará inicio al foro de discusión que semana a semana tendrá aportes de creación de capacidades relacionadas con la temática de cada unidad.</p>
<p>UT2. Gestión de la visitación turística.</p>	<p>Planificación turística con enfoque regenerativo. Reconocimiento de tendencias y patrones. Construcción de escenarios y estrategias para adaptarse al cambio.</p>	<p>El trabajo de esta unidad tomará como base el trabajo de construcción de escenarios del curso Desarrollo regenerativo como agente de cambio e innovación turística para adecuarlo a la realidad turística del caso que están trabajando.</p>
<p>UT3. Identidad ecosistémica y cultural</p>	<p>Importancia, valores y estrategias para la puesta en valor de los servicios ecosistémicos, aspectos culturales, amalgama social y su interacción. Técnicas para la conexión con la naturaleza y con uno mismo. Ecoalfabetización. Integración de la identidad ecosistémica y cultural en el desarrollo turístico.</p>	<p>Las actividades están relacionadas con realizar valoraciones de servicios ecosistémicos, así como otros elementos de carácter cultural, espiritual o social que puedan vincularse con la propuesta turística.</p>
<p>UT4. Productos y experiencias turísticas.</p>	<p>Caracterización de la demanda turística y sus motivaciones. Características deseables en la interacción positiva en el momento de la visita. Concepto de experiencias turísticas. Storytelling en el desarrollo de experiencias turísticas. Diseño y técnicas para el desarrollo de experiencias y productos innovadores. Integración de TICs en la construcción de experiencias. Nuevas prácticas y tendencias del mercadeo aplicado al turismo.</p>	<p>La última unidad se enfocará en integrar las diferentes contribuciones de los avances para definir un nuevo producto o servicio que articule la oferta con la demanda potencial desde un punto de vista de generación de experiencias vivenciales.</p>

## BIBLIOGRAFÍA

### **Bibliografía obligatoria**

Araneda, M. (2020). Las tres relaciones de la Regeneración. <https://magazine-wellness.com/news/las-tres-relaciones-de-la-regeneracion/>

Ccahuac. V. (2020). Retos para el turismo comunitario regenerativo. En <http://turismoregenerativo.org/2020/05/retos-para-el-turismo-comunitario-regenerativo-turismo-y-desarrollo-rural/>

Enseñat-Soberanis, F., & Blanco-Gregory, R. (2022). Crowding perception at the archaeological site of Tulum, Mexico: A key indicator for sustainable cultural tourism. *Land*, 11(10), 1651. <http://dx.doi.org/10.3390/land11101651>

Herrera, M. y Teruel, S. (2020). Turismo regenerativo aplicado al diseño de viajes. [Podcast]. En Turismo sostenible N°48. Spotify. <https://open.spotify.com/episode/6LKwXjXJGiXuWshsEQy55A?si=uVF0EBprSQqGgZM3h0ZkoA>

Maldonado-Erazo, C. P., del Río-Rama, M. de la C., Álvarez-García, J., & Flores-Manchero, A. C. (2022). Use of Natural and Cultural Resources by Tourism as a Strategy for Regional Development: Bibliometric Analysis. *Land*, 11(8), 1162. <http://dx.doi.org/10.3390/land11081162>

Neugarten, R., Langhammer, P., Osipova, E., Bagstad, K., Bhagabati, N., Butchart, S., Dudley, N., Elliott, V., Gerber, L., Gutierrez, C., Ivanić, K., Kettunen, M., Mandle, L., Merriman, J., Mulligan, M., Peh, K. Raudsepp-Hearne, C., Semmens, D., Stolton, S., Willcock, S. (2018). Tools for measuring, modeling, and valuing ecosystem services: Guidance for key biodiversity areas, natural world heritage sites, and protected areas. <https://portals.iucn.org/library/node/47778>

Servicio Nacional de Turismo Chile. (2018). Manual de Diseño Experiencias

Turísticas. <https://www.sernatur.cl/wp-content/uploads/2018/11/MDD-Manual-de-Experiencias-Turi%CC%81sticas-1.pdf>

### **Bibliografía clásica**

Sheperd, G. (2006). El Enfoque Ecosistémico. Cinco pasos para su Implementación. <https://portals.iucn.org/library/efiles/documents/CEM-003-Es.pdf>

### **Bibliografía optativa**

Ccahuac. V. (2020). La Sabiduría Ancestral y Desarrollo Regenerativo. <https://magazine-wellness.com/news/la-sabiduria-ancestral-y-desarrollo-regenerativo>

Moller, J. (2021). Serie Cambio Climático-Regenera: turismo regenerativo y cambio climático. [Podcast] en Turismo sostenible N° 55. Spotify. [https://open.spotify.com/episode/0gF5YSVp511HEdyeDUayP3?si=RDyEbZNERhiX\\_MYwYmQeA](https://open.spotify.com/episode/0gF5YSVp511HEdyeDUayP3?si=RDyEbZNERhiX_MYwYmQeA)

Peláez, R. (2017). Investigación sobre el concepto de turismo de experiencias y sensaciones. Aplicación a un caso concreto. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=179019>

Teruel, S. y Alemán, A. (2021). El potencial del turismo regenerativo para co-crear un cambio de valores en el mundo. [Podcast]. En Turismo sostenible N°58. Spotify. <https://open.spotify.com/episode/26LsbVttI9V6Mfr4f398Kq?si=MfLmW0ugSmZpVZpCYB63g>

Wahl, D. (2021). Constructing a Regenerative Future: Why moving away from constant growth and instead investing in the potential of people and places is the key to addressing the climate crisis. RSA Journal, 2021(4). <https://www.thersa.org/comment/2021/11/constructing-a-regenerative-future>

Wahl, D. (2021) ¿Qué son las culturas regenerativas, y que importancia tienen? <https://designforsustainability.medium.com/qu%C3%A9-son-las-culturas-regenerativas-y-que-importancia-tienen-5a7e19e4d28a>