DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN ESPAÑOL PARA EL TURISMO: IMPLEMENTACIÓN DE UN ENFOQUE BASADO EN PROYECTOS EN EL DEPARTAMENTO DE ESPAÑOL EN LA UNIVERSIDAD DE HANÓI. CASO DE ESTUDIO: ESPAÑOL PARA GUÍA TURÍSTICO Y TURISMO MICE

Le Khanh Thu[14]
Universidad de Hanói

Resumen: *El estudio titulado "Desarrollo de competencias en español para el turismo" investiga la implementación del Enfoque Basado en Proyectos (EBP) en el Departamento de Español de la Universidad de Hanói, aplicándose en dos cursos principales: Español para guías turísticos y turismo MICE (Reuniones, Incentivos, Conferencias y Exposiciones). A través de observaciones en clases, listas de verificación adaptadas y diarios de campo, se analiza cómo el enfoque se integra en el aprendizaje y en la evaluación de los estudiantes. Además, se realiza un análisis detallado de los proyectos, considerando su tipología, planificación, distribución de roles y colaboración entre los estudiantes y profesionales del sector. El estudio concluye que el EBP es una metodología pedagógica efectiva que no solo mejora las habilidades lingüísticas, sino también el desarrollo de competencias profesionales esenciales, ayudando a los estudiantes a enfrentar con confianza los retos del sector turístico. Sin embargo, se identifican desafíos como la presión de tiempo y las dificultades lingüísticas, para los cuales se proponen recomendaciones específicas que optimicen su implementación.*

Palabras clave: *competencias lingüísticas, turismo MICE, enfoque basado en proyecto,guías turísticos, desarrollo profesional.*

[14] Mtr. Le Khanh Thu, Profesora del Departamento de Español, Universidad de Hanói. Correo electrónico: thulk@hanu.edu.vn

1. INTRODUCCIÓN

He observado una desconexión entre los contenidos teóricos y las necesidades prácticas del mercado laboral en mi compromiso por formar profesionales del turismo altamente capacitados y preparados para enfrentar desafíos reales del sector. He investigado métodos de enseñanza que se enfocan en brindar a los estudiantes habilidades prácticas y herramientas útiles para su desempeño profesional. Mi interés se centra en la educación basada en proyectos, que fomenta una participación activa y comprometida al simular desafíos reales en el sector turístico. Estos proyectos fomentan la creatividad y el pensamiento crítico, así como el trabajo en equipo y la resolución de problemas. La evaluación de la efectividad de la metodología de aprendizaje basada en proyectos en la mejora de las habilidades lingüísticas en español y en el desarrollo de competencias profesionales esenciales, prestando especial atención a los estudiantes de la orientación de turismo del Departamento de Español de la Universidad de Hanói, específicamente en los cursos de español para guías turísticos y turismo MICE. Primero, se llevará a cabo un análisis completo de la organización y los temas de los proyectos en las asignaturas de turismo MICE y español para guía turístico. Esto permitirá comprender cómo se combinan las destrezas lingüísticas en español con las competencias profesionales esenciales en el entorno turístico. Segundo, se identificarán los principales desafíos que enfrentan maestros y estudiantes al implementar el método basado en proyectos. Además, se subrayan las ventajas que este método puede ofrecer a la educación futura de expertos en turismo y se propondrán recomendaciones específicas para optimizar la implementación de esta estrategia pedagógica y maximizar su impacto en los estudiantes del Departamento de Español de la Universidad de Hanói.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Competencias

El aprendizaje de idiomas también incluye habilidades interculturales, que son cruciales en contextos turísticos globales y

multiculturales, ya que permiten la interacción efectiva y empática con personas de diferentes culturas. En el sector turístico, la gestión eficiente de los servicios, la creación de experiencias turísticas innovadoras y sostenibles y el respeto profundo por las culturas involucradas son esenciales. Este método desarrolla habilidades blandas como la creatividad, la resolución de problemas, el pensamiento crítico y el trabajo en equipo, preparando a los estudiantes para enfrentar desafíos profesionales y actuar responsablemente en un mundo globalizado.

2.2. Enfoque basado en proyectos

El enfoque Basado en proyectos (EBP) es un término educativo que fomenta la participación de los estudiantes en el aprendizaje a través de proyectos. Este enfoque se distingue por involucrar a los estudiantes en proyectos desde simples hasta complejos que abarcan períodos de tiempo prolongados, durante los cuales deben investigar, responder a preguntas o desafíos o presentar presentaciones. El EBP se manifiesta como una herramienta particularmente efectiva en la enseñanza de idiomas y el turismo porque no solo fomenta la adquisición de conocimientos lingüísticos específicos del sector, sino que también fomenta habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la colaboración. En el sector turístico, donde la interacción con diferentes culturas y la gestión de servicios requieren una comprensión profunda y una aplicación flexible del conocimiento, estas competencias son esenciales (Stoller, 2006).

La naturaleza auténtica de los proyectos en el EBP permite a los estudiantes ver el valor y la relevancia de su trabajo, lo que aumenta su interés y participación en el proceso educativo (Blumenfeld et al., 1991). A través del EBP, los estudiantes tienen la oportunidad de aplicar lo que han aprendido en situaciones prácticas, lo que no solo refuerza su comprensión y retención de la información, sino que también mejora su motivación y compromiso con el aprendizaje.

Como lo que escriben Krajcik & Blumenfeld, la exposición a través de EBP prepara a la competencia clave en el ámbito del turismo. Asimismo, el EBP facilita el desarrollo de habilidades interpersonales y de comunicación, ya que los estudiantes deben colaborar con sus compañeros, interactuar con profesionales del sector y, a menudo, presentar sus resultados a una audiencia real.

2.3. Tipología de los proyectos

En 1921, William Kilpatrick identificó cuatro categorías diferentes de proyectos educativos que podrían usarse en las aulas de clases. Cada categoría se distinguía en función de los objetivos de cada uno de los proyectos. Estas clasificaciones son:

Los proyectos de producción se enfocan en crear un producto mueble o inmueble. Este tipo de proyecto requiere que los estudiantes jueguen un papel en la planificación, creación y ejecución de un producto final, ya sea un objeto físico o un evento o una presentación. Los proyectos de consumo o disfrute se enfocan en las experiencias personales. Este tipo de proyecto puede incluir actividades como visitas a museos, participación en eventos culturales o degustación de comidas típicas.

Los proyectos de resolución de problemas se enfocan en buscar y resolver un problema concreto. Los estudiantes deben usar la creatividad, el pensamiento crítico y la investigación para encontrar y aplicar soluciones a problemas reales o simulados en estos proyectos.

Los proyectos de adquisición de conocimientos o habilidades están destinados a que los estudiantes adquieran conocimientos o habilidades específicas. Los estudiantes se enfocan en aprender y practicar intensivamente un conjunto específico de habilidades o cuerpo de conocimiento a través de estos proyectos.

Cada uno de estos tipos de proyectos permite abordar diferentes aspectos del proceso educativo, poniendo énfasis en la producción, la experiencia personal, la solución de problemas o la adquisición de habilidades y conocimientos, respectivamente, adaptándose así a una amplia gama de objetivos de aprendizaje.

3. METODOLOGÍA

3.1. Muestra

Se elegirán dos temas principales para esta investigación: turismo MICE (Reuniones, Incentivos, Convenciones y Exposiciones) y el español para guías turísticos. Se realizarán observaciones detalladas en las clases sobre estas dos materias. El objetivo es determinar cómo el enfoque de proyectos se integra en el proceso de aprendizaje y en las formas en que los estudiantes se evalúan y valoran.

Para evaluar la implementación y efectividad del enfoque basado en proyectos en las asignaturas de Turismo MICE y el español para guía turístico, se utilizarán herramientas de observación específicas, como listas de verificación adaptadas a los contenidos y objetivos de cada curso y diarios de campo para registrar observaciones y reflexiones sobre la dinámica de las clases.

3.2. Análisis de los proyectos de clase

Para ambas asignaturas, los proyectos serán analizados según su tipología, asegurando que se alineen con las necesidades del sector turístico y los objetivos educativos. En turismo MICE, se enfocarán en la planificación de eventos, mientras que en español para guías turísticos, en la ejecución de experiencias guiadas.

La implementación considerará la planificación, la distribución de roles y la colaboración entre estudiantes. La evaluación incluirá perspectivas tanto de los docentes como de los estudiantes, centrándose en la efectividad de los proyectos para mejorar el aprendizaje, las habilidades prácticas y la preparación profesional.

Estos resultados permitirán identificar fortalezas y áreas de mejora para optimizar futuras implementaciones.

4. CASO 1: ANÁLISIS DEL PROYECTO DE TURISMO MICE

4.1. Tipología del proyecto

El proyecto que realiza en clase de turismo MICE se clasifica como proyecto de producción para satisfacer la descripción de un

producto, ya sea material o inmaterial, y también es el producto final después de un tiempo de diseño, planificación y creación. Lo que hace en este proyecto es preparar a los estudiantes con una capacidad de planificación y gestión de eventos reales, un componente crucial en el turismo MICE.

La simulación de turismo MICE brinda a los estudiantes una experiencia práctica valiosa y una comprensión profunda de los desafíos y consideraciones en la planificación de eventos.

4.2. Implementación de los proyectos en la clase

El propósito de este proyecto es que los estudiantes apliquen de forma integral los conocimientos teóricos y las habilidades prácticas adquiridas en la planificación, gestión y evaluación de eventos MICE. El enfoque se centra en la simulación de un evento que refleje situaciones reales y permita a los estudiantes enfrentarse a los desafíos típicos del sector.

Antes de comenzar con el proyecto práctico, los estudiantes reciben una formación teórica y práctica en MICE, reuniones prácticas sobre gestión de eventos, análisis de casos exitosos y una investigación de mercado exhaustiva para comprender las tendencias y las demandas actuales de los clientes. Con esta información, comienzan a planificar su evento simulado, estableciendo objetivos, roles y estrategias, y ensayando escenarios posibles. Todo esto se hace para mejorar su capacidad de respuesta ante los imprevistos, garantizar un proceso fluido hacia la ejecución del evento y reforzar su preparación para enfrentar desafíos profesionales en el futuro.

Los estudiantes deberán investigar diferentes tipos de eventos MICE y sus características específicas, así como las políticas de gestión y estrategias de marketing pertinentes. Con la información recabada, los grupos de estudiantes trabajarán en la conceptualización de un evento MICE, considerando los elementos logísticos, financieros y creativos necesarios para su ejecución exitosa.

Tabla 1. Una parte del contenido de la enseñanza del curso de turismo MICE

	Contenido de la enseñanza	**Número de horas/clase**
1	**Introducción al turismo MICE** • Definición y clasificación de los tipos de MICE • Características del turismo MICE • Importancia del turismo MICE • Factores que aseguran el éxito del turismo MICE • Situación del negocio de turismo MICE en Vietnam y en algunos países de habla hispana.	8
2	**Herramientas de gestión y habilidades de marketing de productos turísticos MICE (1)** Herramientas de gestión: políticas de producto, políticas de precios, políticas de distribución, políticas de promoción.	8
3	Desarrollo de estrategias de marketing: segmentación de mercado, evaluación de segmentos de mercado, selección de segmentos de mercado, evaluación de participación de mercado de clientes MICE.	8

Fuente: Extraído de una parte del programa de estudios de Turismo MICE en el Departamento de Español de la Universidad de Hanói.

Sobre la organización y ejecución, cada grupo se enfrenta al desafío de aplicar la teoría aprendida durante la simulación del evento MICE, encargándose de todo, desde la configuración de la sede hasta la gestión operativa el día del evento. Para garantizar que el evento funcione de manera fluida y profesional, asumirán roles importantes como coordinadores, gerentes de marketing y personal de atención al cliente. Además, se presentarán incidentes inesperados que desafiarán a los estudiantes a aplicar sus habilidades de resolución de problemas en situaciones de alta presión y a tomar decisiones rápidas y efectivas

mientras caminan, lo que agrega realismo y preparación práctica. Asegurando que puedan interactuar adecuadamente con participantes, proveedores y miembros del equipo, los estudiantes tendrán la oportunidad de demostrar su habilidad en el manejo de relaciones.

En cuanto a roles estudiantiles y colaboración, cada estudiante contribuye con sus habilidades y conocimientos al éxito del proyecto al desempeñar uno o varios roles dentro del equipo, como recepcionista, maestro de ceremonias (MC), orador, encargado de la iluminación y la sonorización o responsable de los invitados. El trabajo en equipo, la resolución de problemas, la gestión del tiempo y la comunicación efectiva no son los únicos conocimientos y habilidades que se desarrollan con esta metodología. Al trabajar juntos, los estudiantes aprenden a distribuir tareas, a confiar en las habilidades de sus compañeros y a trabajar juntos para lograr un objetivo común. Esta experiencia también prepara a los estudiantes para los desafíos del mundo laboral real, donde la flexibilidad y el trabajo en equipo son habilidades muy valoradas.

Para ver la evaluación de la efectividad, vemos los resultados del aprendizaje. Estos resultados incluyen habilidades de organización de eventos, habilidades de trabajo en equipo y la capacidad de aplicar ideas teóricas a situaciones reales. Los siguientes son los criterios utilizados para evaluar, con una escala de 10 puntos. La capacidad de los estudiantes para abordar de manera creativa y efectiva los problemas o desafíos que surgen durante la planificación o ejecución del evento es fundamental, y su habilidad para la resolución de problemas y la toma de decisiones rápidas se evalúa en términos de su capacidad para hacerlo. Además, se valora su actitud y profesionalismo en sus roles. Se espera que los estudiantes adopten y mantengan una conducta profesional, que se refleja en su cumplimiento de los procedimientos del evento, su presentación personal y la calidad de su comunicación y trato con los participantes.

Cabe mencionar que la satisfacción estudiantil es que la mayoría de los estudiantes apoyan la implementación de proyectos como una forma práctica y dinámica de familiarizarse con la gestión de proyectos en el mundo real. Se destaca que este método les permite aplicar los conocimientos teóricos adquiridos en las clases en un contexto más práctico y cercano a las situaciones que enfrentarán en su futura carrera profesional. Este entusiasmo se debe a la idea de que la metodología basada en proyectos mejora su aprendizaje y les da las habilidades que necesitan para tener éxito en el trabajo.

Sin embargo, también hay personas que piensan que los estudiantes deberían participar en proyectos reales, ya sea dentro de la universidad o en colaboración con entidades externas. Esta sugerencia se centra en la búsqueda de experiencias aún más auténticas que ayuden a los estudiantes a enfrentar los obstáculos y las dinámicas del mercado laboral actual.

Esta retroalimentación demuestra lo crucial que es equilibrar la teoría con la práctica y crear oportunidades para que los estudiantes experimenten directamente el entorno profesional. Para lograr esto, los estudiantes deberían establecer alianzas con empresas y organizaciones del sector turístico, lo que les permitiría participar en la planificación y ejecución de eventos reales, lo que mejoraría su desempeño académico y les proporcionaría una valiosa red de contactos profesionales.

Desde el punto de vista de los docentes, los docentes señalan que la metodología basada en proyectos fomenta notablemente la motivación de los estudiantes y les permite conectar la teoría con la práctica de manera efectiva. A través de este enfoque, pueden observar cómo los estudiantes desarrollan habilidades importantes como la comunicación y la gestión de eventos. No obstante, reconocen que la implementación de este método exige una planificación cuidadosa y un seguimiento continuo. Además, la falta de recursos y la dificultad para coordinar con el sector turístico

pueden limitar las posibilidades de llevar a cabo simulaciones más cercanas a la realidad.

La competencia lingüística en español es crucial en el turismo MICE, facilitando la interacción con participantes internacionales, negociación con proveedores, colaboración con colegas y asistencia a clientes. Más allá de la traducción, implica una comprensión cultural esencial. Conocer la terminología específica del turismo MICE permite a los estudiantes manejar situaciones especializadas, aumentando su confianza y competencia profesional. Además, las habilidades de liderazgo y trabajo en equipo se fortalecen con una comunicación clara y respetuosa entre culturas. La competencia lingüística también mejora la gestión de proyectos, permitiendo una comunicación fluida con todos los stakeholders, incluidos clientes y proveedores.

5. CASO 2: ANÁLISIS DEL PROYECTO DEL ESPAÑOL PARA GUÍA TURÍSTICO

5.1. Tipología del proyecto

En las clases de español para guías turísticos, la identificación y clasificación de los proyectos realizados se centran en preparar a los estudiantes para interactuar efectivamente con los turistas y proporcionarles experiencias turísticas enriquecedoras y educativas. La evaluación final, donde los estudiantes se dividen en grupos y asumen los roles de guías y turistas para visitar y explorar un destino turístico designado, se alinea con varias de las tipologías de proyectos definidas por Kilpatrick.

Este tipo de proyecto se clasifica principalmente en dos categorías de Kilpatrick: proyectos de producción y de resolución de problemas. En los proyectos de producción, los estudiantes diseñan y ejecutan experiencias turísticas guiadas, evaluadas por su calidad educativa y su capacidad para involucrar y satisfacer a los "turistas". En los proyectos de resolución de problemas, los estudiantes, actuando como guías turísticos, deben abordar y responder a preguntas de los

turistas, adaptándose a situaciones imprevistas y proporcionando información precisa. Esto permite a los estudiantes practicar y desarrollar habilidades esenciales en un entorno controlado.

5.2. Implementación de los proyectos en la clase

La implementación de simulaciones de experiencias turísticas dirigidas en las clases de español para guías turísticos tiene un impacto significativo y directo en el sector turístico. Estas simulaciones preparan a los estudiantes para prácticas profesionales reales en el ámbito turístico, brindándoles una experiencia práctica invaluable y una comprensión profunda de los desafíos y consideraciones involucrados en la guía turística. Los estudiantes no solo utilizan y mejoran su dominio del español, sino que también desarrollan competencias esenciales para comprender y comunicarse culturalmente de manera efectiva. Al asumir roles de guías y turistas, los estudiantes deben enfrentarse a situaciones reales que les exigen no solo compartir información sobre lugares de interés, sino también manejar la logística del recorrido, responder a las preguntas de los turistas y adaptarse a las necesidades y expectativas de un grupo diverso.

Respecto a la implementación, el proyecto se estructura para promover una planificación detallada y una ejecución efectiva, desafiando a los estudiantes a incorporar todos los aspectos fundamentales en la organización de un tour turístico. Esto incluye la logística, el manejo del tiempo, la atención al cliente y la solución de cualquier inconveniente que pueda surgir.

El objetivo de este proyecto es demostrar la competencia en el uso práctico de los conocimientos teóricos y en la implementación de habilidades técnicas pertinentes a la guía turística. La simulación está diseñada para replicar la realidad de conducir un grupo de turistas, poniendo especial atención en la aplicación de estrategias de comunicación efectiva, manejo adecuado de la información y resolución eficiente de situaciones desafiantes.

Cada estudiante o grupo de estudiantes realizará una investigación exhaustiva sobre el destino turístico asignado. Esta preparación implica aprender sobre la historia del lugar, su significado cultural y cualquier detalle interesante que pueda enriquecer la experiencia del tour. Además, prepararán materiales informativos y un guión detallado que incluya estos elementos y anticipe preguntas potenciales de los turistas.

Para la preparación del día del evento, los estudiantes realizarán un tour guiado aplicando técnicas de guía turística. Se asignarán roles alternando entre guía y turistas, permitiendo a todos experimentar las facetas de la interacción turística. Los guías usarán técnicas de presentación, como modulación de voz, gestos y recursos multimedia, mejorando la claridad e impacto de su comunicación. Cada estudiante guiará una sección del recorrido, preparando presentaciones detalladas sobre puntos de interés. Los guías deben estar preparados para responder preguntas y manejar situaciones inesperadas profesionalmente. Los turistas participarán activamente, haciendo preguntas y planteando situaciones para desafiar al guía, probando así sus habilidades de comunicación y conocimiento del tema.

Antes de organizar el tour simulado, cada guía debe preparar su material informativo y ensayar su presentación con el apoyo de sus compañeros, quienes pueden brindar comentarios y sugerir preguntas o situaciones potenciales. Durante la simulación, se fomenta un ambiente de colaboración donde los turistas ayudan a enriquecer la experiencia mediante sus preguntas y comentarios, lo que a su vez proporciona a los guías la oportunidad de practicar la resolución de problemas y la adaptabilidad en tiempo real. Después de cada presentación, tanto los guías como los visitantes se reúnen para discutir lo que funcionó bien y lo que podría mejorarse, centrándose en la calidad de la información proporcionada, la claridad de la comunicación y la eficacia en el manejo de situaciones. Todos los estudiantes participan activamente en el tour y experimentan la interacción desde la perspectiva del turista gracias a este enfoque en la

asignación de roles y la colaboración. Al final de la simulación, todos los estudiantes tendrán la oportunidad de demostrar sus habilidades lingüísticas y técnicas en un entorno que simula la vida real de un guía turístico mientras reciben comentarios útiles de sus compañeros.

La evaluación de la efectividad del proyecto de simulación se basa en la capacidad de los estudiantes para integrar y aplicar lo aprendido en varios criterios. Estos incluyen la capacidad lingüística, habilidades de presentación, profesionalismo, manejo de situaciones y conocimiento del punto de interés. Se evalúa la fluidez en español, uso de términos técnicos y correcta utilización de tiempos verbales y vocabulario especializado. También se valoran la capacidad para captar y mantener la atención de los visitantes, el uso de materiales de apoyo, presentación personal, comportamiento ético y cortesía. Además, se considera la agilidad mental para responder preguntas, manejar situaciones imprevistas y ofrecer soluciones adecuadas, así como el conocimiento detallado del sitio turístico y la habilidad para transmitirlo de manera interesante y educativa.

La evaluación de estos criterios se realiza a través de observaciones durante la simulación y puede ser complementada con autoevaluaciones, retroalimentación de pares y comentarios de los instructores. Esto permite no solo una medida de desempeño individual, sino también una comprensión de cómo los estudiantes trabajan dentro de un equipo y se adaptan a la dinámica del grupo de turistas. Al final del ejercicio, los estudiantes deben poder reflexionar sobre su experiencia satisfactoria.

Los docentes destacan que, en las clases de español para guías turísticos, el Enfoque Basado en Proyectos (EBP) permite a los estudiantes mejorar de manera significativa su capacidad de comunicación en español en contextos profesionales. La práctica de guiar recorridos, preparar presentaciones sobre aspectos culturales e históricos y responder a las preguntas de los "turistas" ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades lingüísticas específicas y a adaptarse a situaciones reales. Sin embargo, los docentes señalan que

la implementación de esta metodología requiere una planificación rigurosa y que la falta de colaboración con entidades externas limita la posibilidad de realizar proyectos más auténticos. A pesar de ello, consideran que el EBP fomenta competencias clave para el desempeño profesional en el sector turístico, especialmente en la interacción con públicos diversos.

Sobre la satisfacción estudiantil, los estudiantes mostraron un gran entusiasmo por participar en las actividades al aire libre, que les brindaron la oportunidad de aplicar el español y sus conocimientos sobre historia, cultura y otros campos, así como de aplicar sus habilidades de presentación y resolución de problemas. Algunos estudiantes dijeron que querían mejorar aún más el programa y sugirieron que las simulaciones deberían incluir una variedad más amplia de escenarios y contextos. Esto abarcaría desde recorridos culturales e históricos hasta expediciones de aventura, ampliando así el espectro de situaciones que un guía turístico podría encontrar en su trabajo.

En cuanto al desarrollo de competencia, se evalúa la habilidad de los estudiantes para usar términos turísticos específicos en español, lo cual es crucial para comunicarse de manera efectiva con los turistas y ofrecer explicaciones claras y detalladas de los lugares de interés. Se evalúa la capacidad de los estudiantes para manejar una variedad de situaciones comunicativas en español, desde dar direcciones hasta explicar la historia y la cultura de un sitio, lo que requiere una amplia gama de vocabulario y estructuras gramaticales. Es esencial que un guía turístico pueda transmitir información de manera comprensible, atractiva y fácil de entender. La capacidad de los estudiantes para captar y mantener la atención de los visitantes, así como su capacidad para adaptar su mensaje a las necesidades y los intereses del público, son factores que determinan su evaluación. Además, se tiene en cuenta la habilidad de los estudiantes para liderar un grupo, mantener la cohesión y el orden y garantizar que la experiencia sea enriquecedora para todos. Esto incluye gestión del tiempo, toma de

decisiones rápidas y capacidad para inspirar y motivar a los visitantes. Los estudiantes son evaluados por su ingenio, pensamiento crítico y capacidad para resolver problemas de manera rápida y efectiva.

6. VENTAJAS Y LIMITACIONES

6.1. Ventajas

6.1.1. Aplicación de los conocimientos en la vida real

El uso de proyectos, especialmente en el turismo MICE y el español para guía turístico en español, brinda a los estudiantes una oportunidad invaluable para aplicar lo que han aprendido en el aula a situaciones del mundo real. Por ejemplo, en el turismo MICE, los estudiantes no solo aprenden los fundamentos de la organización de eventos, sino que también pueden planificar y ejecutar una conferencia o exposición simulada. Esto incluye todo, desde la planificación y la logística del evento hasta la gestión de relaciones con los proveedores y la resolución de problemas inesperados durante el evento. La simulación les permite enfrentarse a situaciones reales, como manejar las necesidades dietéticas específicas de los participantes o ajustar el cronograma del evento debido a un orador que cancela a última hora. Estas situaciones son comunes en el sector MICE.

Por otro lado, cuando los estudiantes realizan recorridos guiados en español, ya sea en sitios históricos reales o en entornos ficticios como el Templo de la Literatura en Hanói, tienen sentido en el campo del español para guías turísticos. Esta experiencia no solo les permite practicar el idioma en un contexto práctico, sino que también les permite aplicar técnicas de narración, gestión de grupos, resolución de preguntas y curiosidades de los "turistas". Por ejemplo, un estudiante que actúa como guía puede tener que explicar la historia de un monumento en español, adaptar su discurso para mantener el interés del grupo y, al mismo tiempo, responder de manera fluida y profesional a las interrupciones o preguntas.

Los estudiantes pueden ver la aplicación práctica de los conceptos teóricos a través de experiencias directas, lo que refuerza el aprendizaje. La planificación detallada de un evento MICE simulado o la conducción de un tour en español requiere habilidades prácticas, como la comunicación efectiva, el pensamiento crítico y la adaptabilidad.

6.2. Mejora de las habilidades lingüísticas

La formación de profesionales en el ámbito del turismo, particularmente en el turismo MICE y el español para guía turístico, requiere la mejora de la competencia lingüística a través de la comunicación en español en contextos prácticos. Los proyectos y simulaciones brindan a los estudiantes una plataforma para sumergirse en el idioma al enfrentarse a situaciones que requieren no solo el uso correcto del español, sino también el uso de vocabulario y expresiones idiomáticas específicas del sector turístico.

Por ejemplo, en el contexto del turismo MICE, los estudiantes pueden encontrarse organizando una conferencia internacional simulada donde deben interactuar en español con "clientes", "proveedores" y "participantes" del evento. Para negociar contratos, coordinar la logística y resolver problemas en tiempo real, es necesario un manejo fluido del idioma. Una situación particular podría ser la necesidad de explicar en español a los participantes del evento las opciones de alojamiento y transporte utilizando términos específicos como "reservas de grupo", "traslados privados" o "facilidades para conferencias".

Por otro lado, cuando los estudiantes realizan recorridos guiados en español, su habilidad lingüística se pone a prueba. Aquí, no solo deben hablar bien el idioma, sino que también deben comunicar la riqueza cultural e histórica de los sitios turísticos de manera clara y atractiva. En la explicación de un monumento histórico, el guía debe emplear un lenguaje descriptivo y emotivo para captar la atención del visitante, utilizando términos como "obra maestra arquitectónica" o "testimonio viviente de la historia".

Estas experiencias no solo refuerzan el vocabulario y las estructuras gramaticales que los estudiantes han aprendido en clase, sino que también ayudan a los estudiantes a desarrollar la habilidad de adaptar su lenguaje a diferentes audiencias y situaciones, lo que es una habilidad crucial en el sector turístico. Además, el desafío de comunicarse eficazmente en español en estos contextos simulados prepara a los estudiantes para interactuar en el mundo real con hablantes nativos, lo que aumenta su confianza y habilidades comunicativas en el idioma.

Por lo tanto, participar en proyectos y simulaciones centradas en el turismo de MICE y guías turísticas no solo mejora la fluidez lingüística de los estudiantes en español, sino que también les da un conocimiento profundo y aplicable del lenguaje específico necesario para tener éxito en el dinámico mundo del turismo internacional.

6.3. Limitaciones

6.3.1. La presión y la demanda de tiempo en las simulaciones de turismo

Si bien es enriquecedor, participar en proyectos y simulaciones de turismo MICE y formar guías turísticos en español puede generar una gran presión y estrés para los estudiantes. Aquellos que están en proceso de mejorar su fluidez en español enfrentan el doble desafío de aplicar conocimientos técnicos mientras utilizan un idioma que no es su lengua materna, lo que agrava esta situación. En un proyecto de simulación de una conferencia MICE, los estudiantes deben comunicarse efectivamente con los "participantes" y "proveedores" en español, gestionar la logística y solucionar problemas inesperados, todo bajo la presión del tiempo y las expectativas de un evento exitoso. Esta exigencia multifacética puede ser abrumadora, especialmente cuando se combina con la necesidad de mantener una interacción profesional y usar un vocabulario especializado.

Además, la conceptualización y planificación meticulosas de un evento MICE simulado o la preparación de un tour guiado en español

requieren mucho tiempo y esfuerzo. Los estudiantes deben profundizar en la historia y cultura del destino del tour, crear itinerarios detallados y preparar materiales informativos, todo lo cual se suma a sus responsabilidades académicas regulares. Aquellos que ya tienen horarios apretados debido a otras asignaturas o compromisos personales y laborales pueden encontrar esta carga de trabajo particularmente desafiante. Por ejemplo, preparar una presentación detallada sobre un monumento histórico para un tour guiado, anticipar preguntas y diseñar actividades interactivas requiere horas de investigación y práctica, lo que pone a prueba la gestión del tiempo y la capacidad de los estudiantes para equilibrar diversas tareas.

Esta combinación de factores crea un entorno donde los estudiantes experimentan niveles elevados de estrés debido a la presión de completar múltiples tareas y comunicarse efectivamente en un segundo idioma. Sin embargo, estas experiencias también brindan valiosas lecciones sobre la gestión del estrés y el tiempo, habilidades esenciales en cualquier entorno profesional, especialmente en el dinámico sector del turismo.

6.3.2. Dificultades lingüísticas

En los contextos educativos centrados en el turismo MICE y el español para guías turísticos en español, las dificultades lingüísticas representan un reto importante. La comunicación efectiva es esencial en el ámbito del turismo MICE para negociar con proveedores, presentar propuestas a clientes o interactuar con participantes internacionales. Un estudiante que aún esté aprendiendo español podría encontrar difícil realizar estas tareas con precisión, lo que podría afectar su percepción de profesionalismo en un evento simulado.

En cuanto a la formación de guías turísticos, el dominio del español es esencial para brindar recorridos que sean informativos y cautivadores. Los guías deben narrar historias, explicar detalles culturales e históricos y responder a preguntas particulares de los turistas. Un guía que no habla bien español podría tener dificultades

para interactuar con los visitantes y crear una experiencia memorable. Por ejemplo, un mal vocabulario o errores gramaticales pueden causar malentendidos o una presentación menos atractiva al explicar la importancia de una obra arquitectónica o un evento histórico durante un tour simulado.

Estos obstáculos resaltan la importancia de incorporar actividades en el currículo que mejoren la competencia lingüística general de los estudiantes y los preparen para las situaciones particulares que enfrentarán en sus futuras carreras en el turismo.

7. CONCLUSIÓN

Para superar los desafíos de presión, estrés y gestión del tiempo, se proponen dos estrategias clave. Primero, incorporar profesionales del sector turístico en el proceso educativo mediante charlas, talleres y mentorías, ofreciendo a los estudiantes una perspectiva práctica del mundo laboral y la oportunidad de ampliar su red de contactos. Segundo, integrar la gramática en actividades turísticas, estableciendo objetivos gramaticales específicos para simulaciones y tours, mejorando así las habilidades lingüísticas y prácticas de los estudiantes.

En las asignaturas de turismo MICE y español para guías turísticos de la Universidad de Hanói, la metodología basada en proyectos ha demostrado ser efectiva. Esta estrategia ha mejorado las habilidades lingüísticas y profesionales de los estudiantes, preparándose para enfrentar desafíos reales del sector turístico. Participar en la planificación y ejecución de eventos simulados y tours guiados ha desarrollado sus habilidades blandas, como el trabajo en equipo y la comunicación efectiva.

Aunque existen desafíos como la presión y el estrés, las ventajas de este enfoque son significativas. La integración de profesionales del sector y la gramática en actividades turísticas optimiza esta metodología, preparando a los estudiantes de manera integral para el mercado laboral.

Referencias

Florián, L., Gómez González, A., Moreno-Manzanaro, I., & Ureña Tormo, C. (2018). *Profesionales del turismo: Curso de español.* Madrid: enClave ELE.

Gómez de Enterría, J. (2001). La enseñanza/aprendizaje del español con fines específicos. Las lenguas de especialidad. Su aplicación a la enseñanza del español como lengua extranjera. En

J. Gómez de Enterría (Coord.), *La enseñanza/aprendizaje del español con fines específicos* (pp. 7-18). Madrid: Edinumen.

Nieves de la Vega, I. (2016). Una propuesta de aprendizaje por proyectos en el aula de Español de Negocios. *Foro de Profesores de E/LE, 12*, 179-189.

Kilpatrick, W. H. (1921). Dewey's philosophy of education: An exposition and a criticism. *The Journal of Educational Method, 1*(6), 286-295.

Blumenfeld, P. C., Soloway, E., Marx, R. W., Krajcik, J. S., Guzdial, M., & Palincsar, A. (1991). Motivating project-based learning: Sustaining the doing, supporting the learning. *Educational Psychologist, 26*(3-4), 369-398.

Universidad de Hanói. (2020). Programa detallado de formación universitaria: Especialidad en Lengua Española.