



**Erasmus+ KA2 proyecto STORIE**

**Desarrollo de las capacidades de las empresas rurales para diseñar  
y promover productos de turismo sostenible basados en  
el patrimonio cultural inmaterial**

Convenio de subvención No 2018-1-HU01-KA202-047746

**Resultado intelectual 1: Programa de aprendizaje STORIE**

**RESUMEN**

*Este presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.*

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## **CONTENTS**

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>3</b>
<b>2. SKILLS NEEDS ANALYSIS</b>	<b>4</b>
2.1. METHODOLOGY	4
2.1. DEFINED SKILLS NEEDS	4
<b>2. CURRICULUM</b>	<b>5</b>
2.1. GOALS OF STORIE LEARNING PROGRAMME	5
2.2. LEARNING OUTCOMES	6
2.3. THEMES OF STORIE LEARNING PROGRAMME	7
<b>3. PEDAGOGICAL APPROACH</b>	<b>7</b>
3.1. CONCEPTS BEHIND THE PEDAGOGICAL APPROACH	7
3.2. LEARNING PATH FROM PARTICIPANT'S VIEW	9
3.3. E-LEARNING SPACE	9
<b>4. EVALUATION AND ASSESSMENT</b>	<b>10</b>

## 1. Introducción

El proyecto Erasmus+ STORIE (2018-2020) tiene por objeto mejorar la competitividad de las pequeñas empresas rurales mediante el desarrollo de sus competencias y capacidades para diseñar y promover productos turísticos sostenibles basados en el patrimonio cultural inmaterial. El proyecto introducirá un innovador programa de aprendizaje y una herramienta de aprendizaje en línea que facilitará el desarrollo de comunidades empresariales locales y pondrá a prueba experiencias turísticas piloto en las regiones asociadas.

El principal grupo objetivo del proyecto son las pequeñas empresas rurales del sector turístico o relacionadas con él. Otros posibles beneficiarios del proyecto son las empresas rurales que podrían considerar la posibilidad de participar en el sector turístico o de cooperar con el principal grupo destinatario en el desarrollo de productos turísticos: Las partes interesadas en el proyecto incluyen asociaciones, organizaciones de apoyo empresarial y consultoría, instituciones educativas y responsables políticos.

El proyecto desarrollará 3 resultados intelectuales:

- O1 - Programa de aprendizaje STORIE
- O2 - Herramienta de aprendizaje STORIE
- O3 - HISTORIA Perspectivas y experiencias

Las actividades que conducen al Resultado 1 apuntan a::

- Identificar e intercambiar las mejores prácticas y metodologías para el desarrollo de habilidades y capacidades de las pequeñas empresas rurales en el área de diseño y promoción de productos turísticos, y la cooperación,
- Analizar los programas de formación previamente desarrollados por los socios del proyecto,
- Adaptar los programas existentes para crear un nuevo programa adaptado específica y directamente destinado a colmar las lagunas de cualificación de las empresas rurales.

Este documento presenta un resumen del Resultado 1. La versión completa del Resultado 1 está disponible en el sitio web del proyecto [www.projectstorie.eu](http://www.projectstorie.eu)

## 2. Análisis de las necesidades de habilidades

### 2.1. Metodología

El análisis preliminar de las necesidades se ha llevado a cabo en la fase de aplicación del proyecto. En cada país socio se llevó a cabo un análisis adicional -una encuesta mediante un cuestionario y entrevistas con representantes del grupo objetivo y de las partes interesadas- para asegurarse de que se captan las actualizaciones y las necesidades recientes y de que se hace una aportación significativa al desarrollo del Programa de Aprendizaje de STORIE.

El trabajo de campo en cada país del proyecto siguió unas directrices comunes desarrolladas con este fin. El trabajo de campo consistió en un cuestionario y entrevistas. La encuesta por cuestionario (112 encuestados) tuvo lugar en enero-febrero y las entrevistas (66 participantes) en febrero-marzo de 2019.

### 2.1. Necesidades de habilidades definidas

La encuesta y las entrevistas en los países socios de STORIE han confirmado los principales resultados de la investigación documental: los países socios de STORIE son ricos en patrimonio cultural inmaterial, las pequeñas empresas rurales están dispuestas a aprender y quieren mejorar sus conocimientos de marketing, prefieren programas y recursos de aprendizaje muy prácticos, ya que su tiempo es limitado, el aprendizaje en línea es aceptable y a veces preferido, pero también es importante el contacto cara a cara con el fin de proporcionar apoyo práctico y fomentar la creación de redes y la cooperación de las empresas locales.

En las entrevistas se presentaron muchos ejemplos de integración del patrimonio cultural inmaterial en los productos turísticos, lo que demuestra que el grupo destinatario está bastante familiarizado con el concepto de patrimonio cultural inmaterial en el turismo. Estos ejemplos también podrían utilizarse en la elaboración de los estudios de caso del proyecto.

Los temas que podrían incluirse en el Programa de Aprendizaje STORIE, basados en la encuesta del cuestionario, son (en el orden de interés - del que suscita más interés):

1. E-marketing y medios sociales
2. Presupuesto de marketing
3. Comportamiento del consumidor
4. Mezcla de marketing
5. Técnicas de cooperación
6. El patrimonio cultural inmaterial en el turismo
7. Estrategia de marketing
8. Segmentación del mercado

9. Diseño y gestión de productos turísticos
10. Estrategias y enfoques de fijación de precios
11. Técnicas de creatividad

Sin embargo, la diferencia en el nivel de interés en diferentes temas es muy pequeña - el que atrajo más interés fue seleccionado por el 57% de los encuestados, y el que tuvo el nivel más bajo de interés - el 45%.

Los representantes del grupo meta en los diferentes países socios que participaron en la encuesta del cuestionario, eligieron los temas que más les interesaban:

- **Hungría: Diseño y gestión de productos turísticos;** Estrategia de marketing; Comportamiento del consumidor, Marketing Mix, Técnicas de creatividad; E-marketing y medios sociales.
- **Croacia: Presupuesto de marketing,** E-marketing y medios sociales
- **Chipre: E-marketing y redes sociales,** Estrategia de marketing
- **Lituania: Marketing Mix,** Comportamiento del consumidor, Segmentación del mercado, Patrimonio cultural inmaterial en el turismo, E-marketing y medios sociales y presupuesto de Marketing.
- **España: Técnicas de creatividad,** comportamiento del consumidor y marketing mixto

Las entrevistas no afectaron mucho la elección de los temas. Los participantes en las entrevistas de Hungría y Croacia han expresado las mismas preferencias que en la encuesta. Los entrevistados en Chipre mostraron más interés en el "diseño y la gestión de productos turísticos", así como en las formas de integrar el patrimonio cultural inmaterial en los productos turísticos, que cuando estaban completando la encuesta. Los participantes lituanos en las entrevistas mostraron un mayor interés en la estrategia de marketing, pero estuvieron de acuerdo con los otros temas elegidos en la encuesta. A los participantes españoles les gustaría aprender a entender a los clientes y a comunicarse con ellos, lo que también ha despertado un mayor interés en la encuesta (Comportamiento del consumidor, Marketing Mix).

Se espera que el programa de aprendizaje de STORIE sea práctico, modular, con suficientes ejemplos y herramientas útiles, que puedan aplicarse fácilmente en la práctica. Los participantes potenciales del programa de aprendizaje están dispuestos a dedicar varias horas a la semana a mejorar sus conocimientos de marketing.

La plataforma de aprendizaje de STORIE debe ser atractiva y fácil de usar, de modo que también las personas con menos experiencia en el aprendizaje en línea puedan utilizarla o se sientan alentadas a hacerlo. En la mayoría de las regiones asociadas es aconsejable combinar el aprendizaje en línea con la interacción cara a cara, es decir, el aprendizaje combinado sería el tipo de aprendizaje que más se ajusta a las necesidades del grupo destinatario.

La investigación realizada por el consorcio en los países socios ha demostrado que existe la necesidad de este tipo de formación, así como la necesidad de aumentar el nivel de cooperación de las empresas locales, lo que el proyecto STORIE puede ayudar a conseguir.

## 2. Curriculum

### 2.1. Objetivos del Programa de Aprendizaje STORIE

Los principales objetivos del Programa de Aprendizaje STORIE son:

- Proporcionar una visión integral sobre el desarrollo de productos de turismo cultural, y las competencias y tareas necesarias para un diseño de producto eficaz y sostenible,
- Ayudar a las pequeñas empresas rurales a desarrollar habilidades y capacidades para diseñar y comercializar productos de turismo sostenible basados en el uso responsable del patrimonio cultural inmaterial (artesanías, prácticas culinarias, música, historias, costumbres, etc.),
- Lograr un cambio real y a largo plazo en el pensamiento y la actitud de los participantes,
- Fomentar la cooperación entre las pequeñas empresas rurales y facilitar el desarrollo de las comunidades empresariales locales,
- Ayudar a las pequeñas empresas rurales a mejorar y crecer mediante el intercambio de experiencias y la combinación y ampliación de los resultados del proyecto,
- Promover el uso responsable del patrimonio cultural inmaterial para enriquecer los productos turísticos locales,
- Dar consejos prácticos de aplicación inmediata, guías metodológicas, ejemplos suficientes, soluciones prácticas y herramientas útiles, información actualizada sobre el desarrollo y la comercialización de productos de turismo cultural y sobre las tendencias del turismo, independientemente del nivel de conocimientos previos y de experiencia empresarial,
- Garantizar la flexibilidad a las necesidades de aprendizaje de los participantes potenciales, proporcionarles una plataforma de aprendizaje interesante y útil y conocimientos sostenibles.

## 2.2. Resultados del aprendizaje

Resultados de aprendizaje esperados a nivel general:

- Mejora de las capacidades y capacidades de diseño, promoción y cooperación de las pequeñas empresas que participan en el sector del turismo rural o están relacionadas con él,
- Mejora de la comunicación y aumento de la cooperación entre las empresas rurales,
- Mayor sensibilización, comprensión y promoción del patrimonio cultural inmaterial de las regiones asociadas, a través del sector turístico,
- Mejora de los conocimientos sobre la correcta presentación del patrimonio cultural inmaterial como parte del producto turístico, aplicando un nivel razonable de mercantilización con respecto a las comunidades locales,
- Establecimiento/mejora de las relaciones entre las empresas rurales y las comunidades locales - portadoras del patrimonio cultural inmaterial - en busca de beneficios mutuos.

Resultados de aprendizaje a nivel personal:

- Reconocer y comprender el papel, la importancia y el potencial del patrimonio cultural inmaterial en el sector del turismo y en el desarrollo de productos,
- Obtener una visión general y experiencia práctica sobre los diferentes métodos y procesos de diseño de producto y mercado en el turismo,
- Obtener ideas de colaboración y crear ideas con técnicas de creatividad para el desarrollo de productos utilizando el patrimonio cultural inmaterial,
- Realización de la importancia del marketing en el turismo y obtención de herramientas prácticas inmediatamente utilizables para su propio plan de marketing y acciones de marketing,
- Ser más conscientes mediante el uso de elementos de marketing mix,
- Obtener conocimientos actualizados sobre el turismo en su país y región y tener la oportunidad de cooperar con otras empresas en el diseño y la venta de nuevos productos competitivos.

## 2.3. Temas del programa de aprendizaje de STORIE

Temas del programa de aprendizaje de STORIE

El programa de aprendizaje constará de cuatro temas principales. Cada tema se dividirá en 5-6 unidades más pequeñas - "snacks de conocimiento". Todo el programa de aprendizaje consistirá en unas 20 unidades de aprendizaje cortas (unas 20 horas de estudio).

Los temas previstos del Programa de Aprendizaje STORIE son los siguientes:

1. **El patrimonio cultural inmaterial en el turismo**
2. **Conceptos básicos de marketing**
3. **E-marketing y medios sociales**
4. **Técnicas de creatividad**

Cada tema tiene objetivos educativos específicos:

1. Patrimonio cultural inmaterial en el turismo: apoyar a los participantes en el aprendizaje del concepto, los tipos, el entorno, las características del grupo destinatario en el turismo cultural y los posibles productos del patrimonio cultural inmaterial en el turismo; compartir y adaptar las mejores prácticas; obtener ideas para la colaboración y el desarrollo de productos utilizando el patrimonio cultural inmaterial.
2. Conceptos básicos de marketing: aprenda sobre los pasos de la planificación de actividades de marketing turístico, desde la definición de la estrategia de marketing hasta el plan de acción de marketing y el presupuesto de marketing. Después de completar este tema, los participantes podrán seleccionar las herramientas de marketing apropiadas, más efectivas y rentables para sus propósitos estratégicos y de comunicación.
3. E-marketing y medios sociales: conozca las herramientas de comunicación de marketing online actualmente disponibles en el mercado, las ventajas y retos de utilizar algunas herramientas online, y dé soporte y asesoramiento para poder diseñar y medir la efectividad de una campaña de marketing online.
4. Técnicas de creatividad: conocer y practicar técnicas de creatividad importantes y útiles para prever el producto turístico (técnicas de ideación), diseñar el producto (necesidades y definición del cliente), implementar el producto (técnicas de cooperación y co-trabajo).

## 3. Enfoque pedagógico

### 3.1. Conceptos detrás del enfoque pedagógico

La gente aprende de diferentes maneras, y el programa de aprendizaje de STORIE tiene como objetivo satisfacer sus necesidades.

Las teorías de aprendizaje que se presentan a continuación y los resultados del análisis de necesidades definen el enfoque pedagógico que se utilizará en STORIE.

#### **Aprender haciendo**

David A. Kolb fue pionero en la idea del aprendizaje experimental, que es el aprendizaje mediante la reflexión sobre la práctica. El enfoque del aprendizaje experimental es el proceso de aprendizaje individual. Kolb sugiere que el aprendizaje es un proceso circular, y que el mejor aprendizaje se logra cuando se recorre todo el círculo repetidamente.

## **Modelo VARK**

Este modelo argumenta que las personas tienen un sentido "preferido" entre los cinco sentidos -en la mayoría de los casos visual, auditivo o kinestésico- uno que también participan en el aprendizaje. La sugerencia es que las personas que prefieren lo visual, necesitan especialmente señales visuales para aprender. Lo mismo se aplica a las personas con una preferencia auditiva y kinestésica (sentimiento). Y se añade una cuarta categoría para aquellos que prefieren el diálogo interno y las palabras. Por lo tanto, el programa de aprendizaje debería ser una mezcla de estos cuatro.

## **Pirámide de aprendizaje**

La pirámide presenta la eficacia de los diferentes tipos de aprendizaje y muestra que la enseñanza que combina "oír" y "ver" logra mejores resultados, pero que los métodos de enseñanza más eficaces incluyen "ver y escribir", como en los talleres, y "hacer", como en seguir los pasos uno por uno.

## **Análisis de necesidades**

La encuesta y las entrevistas realizadas en los países socios de STORIE han confirmado que el grupo objetivo prefiere programas y recursos de aprendizaje muy prácticos, ya que su tiempo es limitado, el aprendizaje en línea es aceptable y a veces preferible, pero también es importante el contacto cara a cara con el fin de proporcionar apoyo práctico y fomentar la creación de redes y la cooperación de las empresas locales.

Basándose en el análisis de las necesidades, se espera que el programa de aprendizaje de STORIE sea práctico, modular, con suficientes ejemplos y herramientas útiles, para que pueda aplicarse fácilmente en la práctica. Los participantes potenciales del programa de aprendizaje están dispuestos a dedicar varias horas a la semana a mejorar sus conocimientos de marketing.

La plataforma de aprendizaje de STORIE debe ser atractiva y fácil de usar, de modo que también las personas con menos experiencia en el aprendizaje en línea puedan utilizarla o se sientan alentadas a hacerlo. En la mayoría de las regiones asociadas se recomienda combinar el aprendizaje en línea con la interacción cara a cara, es decir, el aprendizaje combinado sería el tipo de aprendizaje que más se ajusta a las necesidades del grupo destinatario.

Varios conceptos serán integrados en el enfoque pedagógico de STORIE.

## **Aprendizaje combinado**

El aprendizaje mixto es un enfoque de la educación que combina materiales educativos en línea y oportunidades de interacción en línea con métodos tradicionales de aula basados en el lugar. Requiere la presencia física tanto del maestro como del estudiante, con algunos elementos de control del estudiante sobre el tiempo, el lugar, el camino o el ritmo.

## **Corte en lonchas finas**

Un concepto innovador a emplear es el llamado aprendizaje de concepto único o "slicing fino", que se centra en un cambio de comportamiento, un concepto estrecho y un objetivo estrecho a la vez. El programa de aprendizaje de STORIE estará compuesto por pequeños "snacks" de e-learning que muestran cómo funciona un concepto específico en diferentes situaciones. Luego, la experiencia de aprendizaje se integrará en una intervención de aprendizaje combinada, que proporcionará múltiples caminos para que los participantes capten el mensaje.

## **Metodología del club de productos**

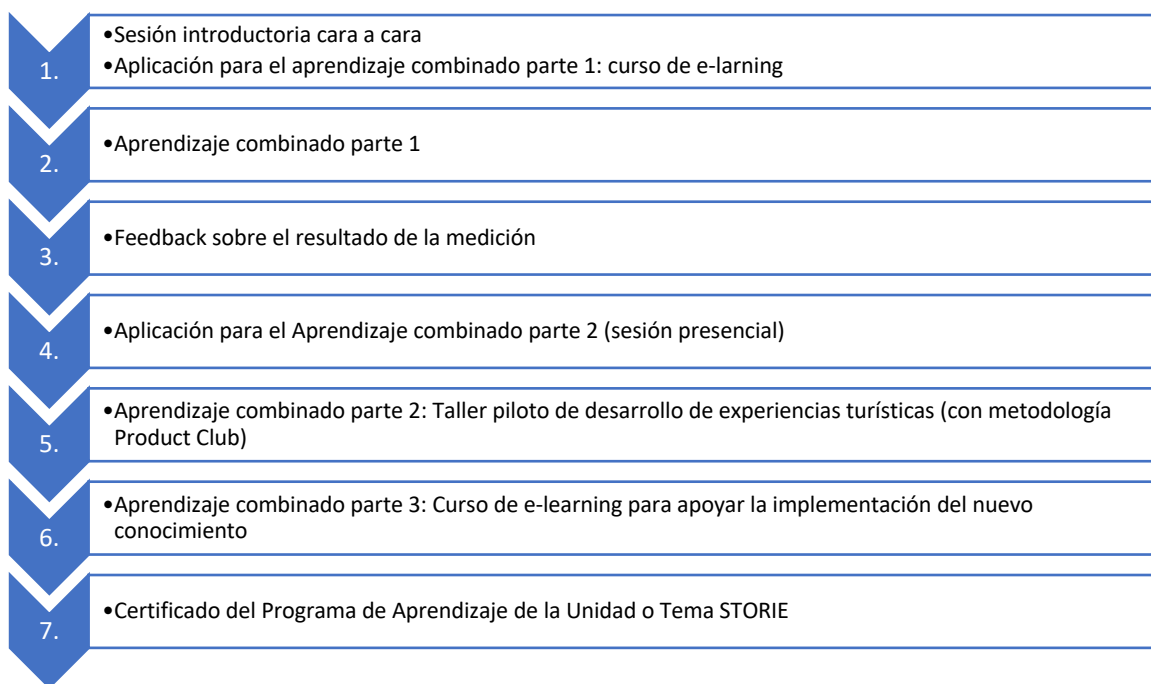


Un Club de Producto es una herramienta de gestión y planificación que permite a un grupo de organizaciones y empresas trabajar en colaboración, ya sea para desarrollar nuevos productos o para añadir valor a los ya existentes en un determinado segmento de mercado. Los clubes de productos turísticos se construyen en torno a una idea o producto común y tratan de promocionar el destino utilizando como base productos específicos que han sido claramente identificados y definidos previamente.

La metodología de capacitación puede ser muy exitosa si los participantes obtienen una mezcla de experiencias, prácticas y conocimientos teóricos que les permitan desarrollar también a corto y largo plazo. Creemos en la fuerza del taller, la alegría de la creación mutua, el respeto por la creatividad y el pensamiento. El programa de aprendizaje STORIE, orientado a la práctica, se basará en estos principios.

### 3.2. Ruta de aprendizaje desde el punto de vista de los participantes

STORIE ofrece una estructura de aprendizaje flexible. Los temas grandes pueden ser elegidos y terminados independientemente. Los estudiantes pueden elegir tantas unidades de un tema como sean relevantes para su conocimiento o interés.



### 3.3. Espacio e-learning

El sistema de e-learning que se utilizará en STORIE es una herramienta educativa para dispositivos móviles (tanto para teléfonos móviles como para tabletas). El software permite a los profesores o educadores preparar fácilmente lecciones con juegos y pruebas editables a través de plantillas personalizadas. Los usuarios podrán usar (jugar) los juegos en sus dispositivos en grupos o individualmente.

El sistema de e-learning está diseñado para manejar una amplia gama de medios de comunicación. El material de e-learning constará de los siguientes formatos de archivo:

- **.txt**, **.docx** y **.pdf** para formato de texto,

- **.pptx** para presentaciones y,
- **.mov** or **.avi** para vídeo.

#### Un ejemplo de un bloque de e-learning:



El material didáctico se dividirá en pequeños bloques, es decir, una breve presentación en formato.ppt, un texto en formato.pdf o un vídeo deberá ir seguido de 5-10 edugames (preguntas) para profundizar en las lecciones aprendidas.

## 4. Evaluación y valoración

La evaluación significativa y la evaluación que la acompaña son partes críticas del ciclo de aprendizaje. La evaluación más eficaz es la que fomenta y recompensa las prácticas pedagógicas eficaces sobre la base de los resultados del aprendizaje. Los objetivos de aprendizaje claros (resultados) permiten el desarrollo de actividades de aprendizaje y proporcionan la base para las pruebas de evaluación.

El plan de estudios de STORIE define los resultados de aprendizaje esperados para los módulos específicos. Las pruebas pertinentes se crearán en una etapa posterior, cuando los materiales de aprendizaje estén listos.

El programa de aprendizaje está dirigido a estudiantes adultos procedentes de pequeñas empresas rurales, que están principalmente interesados en aumentar sus conocimientos y aplicarlos en la práctica. Para satisfacer sus necesidades, fomentar la participación y hacer el curso más accesible, la evaluación se centrará principalmente en la autoevaluación. Se animará a los participantes a realizar exámenes después de completar las unidades de aprendizaje, sin embargo, esto será opcional y estará dirigido a los participantes que deseen recibir certificados de unidad/curso.

Las pruebas estarán disponibles en línea. Se pedirá a los participantes que realicen una prueba después de completar las unidades de aprendizaje en línea. Dado que el programa de aprendizaje es flexible, algunos participantes podrán optar por asistir únicamente a la primera parte del programa (aprendizaje en línea y sesión opcional de introducción cara a cara), y si logran completar el examen, se expedirá un certificado de unidad de aprendizaje.

A los participantes que se unan a la sesión presencial y participen en el desarrollo de experiencias turísticas piloto, se les pedirá que presenten una "tarea" (mejor práctica sobre uno de sus productos turísticos desarrollados/un estudio de caso). Para preparar el estudio de caso, los estudiantes obtendrán un plan - diario, según el cual el trabajo será preparado y cargado en el sistema. Los expertos en capacitación de las organizaciones socias del proyecto revisarán este documento y proporcionarán su evaluación y retroalimentación. Los criterios de evaluación basados en las preguntas estratégicas indicarán el nivel de logro de los resultados de aprendizaje esperados a nivel personal. Los participantes recibirán un Certificado del Programa de Aprendizaje de STORIE.