



# EDUCACIÓN

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

# PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIO BGE 2018



Secretaría  
de Educación



# **TURISMO**

## **TERCER SEMESTRE**

# **Introducción al Turismo y Empresas Turísticas**



## ÍNDICE

<b>DIRECTORIO INSTITUCIONAL DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN</b> .....	<b>4</b>
<b>DIRECCIONES QUE PARTICIPAN</b> .....	<b>5</b>
<b>DIRECTORIO DE DISEÑADORES CURRICULARES DE TERCER SEMESTRE</b> .....	<b>6</b>
<b>PRINCIPIOS DE LA NUEVA ESCUELA MEXICANA</b> .....	<b>7</b>
<b>LAS 4A PARA GARANTIZAR EL DERECHO A LA EDUCACIÓN Y FORMAR CIUDADANÍA PARA LA TRANSFORMACIÓN EN EL ESTADO DE PUEBLA, UNA MIRADA DESDE EL PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIOS DEL BACHILLERATO GENERAL ESTATAL 2018</b> .....	<b>9</b>
<b>ENFOQUE DEL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIO</b> .....	<b>10</b>
<b>DATOS GENERALES DEL TERCER SEMESTRE</b> .....	<b>12</b>
<b>IMPACTO DEL PROGRAMA DE INTRODUCCIÓN AL TURISMO Y EMPRESAS TURÍSTICAS Y SUS BLOQUES EN EL PERFIL DE EGRESO EMS</b> .....	<b>13</b>
<b>IMPORTANCIA DEL PROGRAMA DE INTRODUCCIÓN AL TURISMO Y EMPRESAS TURÍSTICAS</b> .....	<b>15</b>
<b>BLOQUE I INTRODUCCIÓN AL TURISMO</b> .....	<b>16</b>
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE .....	18
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS.....	18
EVALUACIÓN DEL BLOQUE I.....	23
<b>BLOQUE II ORGANIZANDO EL TURISMO</b> .....	<b>25</b>
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE .....	27
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS.....	27
EVALUACIÓN DEL BLOQUE II.....	31
<b>BLOQUE III ADMINISTRACIÓN DEL TIEMPO</b> .....	<b>34</b>
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE .....	35
ORIENTACIONES O SUGERENCIAS.....	35
EVALUACIÓN DEL BLOQUE III.....	39
<b>INSTRUMENTO DE VALORACIÓN</b> .....	<b>41</b>
<b>REFERENCIAS</b> .....	<b>43</b>
<b>REFERENCIAS COMPLEMENTARIAS</b> .....	<b>43</b>
<b>ANEXOS</b> .....	<b>46</b>

## **DIRECTORIO INSTITUCIONAL DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN**

MIGUEL BARBOSA HUERTA  
**GOBERNADOR CONSTITUCIONAL DEL ESTADO DE PUEBLA**

MELITÓN LOZANO PÉREZ  
**SECRETARIO DE EDUCACIÓN DEL ESTADO**

MARÍA DEL CORAL MORALES ESPINOSA  
**SUBSECRETARIA DE EDUCACIÓN OBLIGATORIA**

AMÉRICA ROSAS TAPIA  
**SUBSECRETARIA DE EDUCACIÓN SUPERIOR**

MARÍA CECILIA SÁNCHEZ BRINGAS  
**TITULAR DE LA UNIDAD DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS**

DEISY NOHEMÍ ANDÉRICA OCHOA  
**DIRECTORA GENERAL DE PROMOCIÓN AL DERECHO EDUCATIVO**

OSCAR GABRIEL BENÍTEZ GONZÁLEZ  
**DIRECTOR GENERAL DE PLANEACIÓN Y DEL SISTEMA PARA LA CARRERA DE LAS MAESTRAS Y DE LOS MAESTROS**



## **DIRECCIONES QUE PARTICIPAN**

### **DIRECCIÓN ACADÉMICA DE LA SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN OBLIGATORIA**

MARIBEL FILIGRANA LÓPEZ

### **DIRECCIÓN DE APOYO TÉCNICO PEDAGÓGICO, ASESORÍA A LA ESCUELA Y FORMACIÓN CONTINUA**

IX-CHEL HERNÁNDEZ MARTÍNEZ

### **DIRECCIÓN DE BACHILLERATOS ESTATALES Y PREPARATORIA ABIERTA**

ANDRÉS GUTIÉRREZ MENDOZA

### **DIRECCIÓN DE CENTROS ESCOLARES**

JOSÉ ANTONIO ZAMORA VELÁZQUEZ

### **DIRECCIÓN DE ESCUELAS PARTICULARES**

MARTHA ESTHER SÁNCHEZ AGUILAR



## **DIRECTORIO DE DISEÑADORES CURRICULARES DE TERCER SEMESTRE**

### **COORDINACIÓN**

GINA VANESSA MARTÍNEZ VILLAGÓMEZ  
MARIANA PAOLA ESTÉVEZ BARBA  
MIRIAM PATRICIA MALDONADO BENÍTEZ  
ALFREDO MORALES BÁEZ  
ROMÁN SERRANO CLEMENTE

### **DISEÑADORES DE LA DISCIPLINA DE INTRODUCCIÓN AL TURISMO Y EMPRESAS TURÍSTICAS**

MARÍA ERÉNDIRA PÉREZ VILLAFAÑA  
FABIOLA PÉREZ JIMÉNEZ  
MARÍA TERESA CABRERA ESCÁRCEGA

### **REVISIÓN METODOLÓGICA**

BEATRIZ DÍAZ MORALES  
MARÍA CRISTINA HERNÁNDEZ RAMOS

### **REVISIÓN DE ESTILO**

MARÍA CRISTINA HERNÁNDEZ RAMOS

## PRINCIPIOS DE LA NUEVA ESCUELA MEXICANA

La Nueva Escuela Mexicana (NEM) tiene como centro la formación integral de niñas, niños, adolescentes y jóvenes, y su objetivo es promover el aprendizaje de excelencia, inclusivo, intercultural y equitativo a lo largo del trayecto de su formación. Esta garantiza el derecho a la educación llevando a cabo cuatro condiciones necesarias: asequibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y adaptabilidad. Es por ello que los planes y programas de estudio retoman desde su planteamiento cada uno de los principios en que se fundamenta y con base en las orientaciones de la NEM, se adecuan los contenidos y se plantean las actividades en el aula para alcanzar la premisa de aprender a aprender para la vida.

Los elementos de los Programas de Estudio se han vinculado con estos principios, los cuales son perceptibles desde el enfoque del aprendizaje situado a partir de la implementación de diversas estrategias de aprendizaje que buscan ajustarse a los diferentes contextos de cada región del Estado; lo anterior ayuda al estudiantado en el desarrollo de competencias genéricas, disciplinares, profesionales, habilidades socioemocionales y proyecto de vida, para lograr el perfil de egreso del Nivel Medio Superior.

**Fomento de la identidad con México.** La NEM fomenta el amor a la Patria, el aprecio por su cultura, el conocimiento de su historia y el compromiso con los valores plasmados en la Constitución Política.

**Responsabilidad ciudadana.** Implica la aceptación de derechos y deberes, personales y comunes.

**La honestidad.** Es el comportamiento fundamental para el cumplimiento de la responsabilidad social, permite que la sociedad se desarrolle con base en la confianza y en el sustento de la verdad de todas las acciones para lograr una sana relación entre los ciudadanos.

**Participación en la transformación de la sociedad.** En la NEM la superación de uno mismo es base de la transformación de la sociedad.

**Respeto de la dignidad humana.** Contribuye al desarrollo integral del individuo, para que ejerza plena y responsablemente sus capacidades.

**Promoción de la interculturalidad.** La NEM fomenta la comprensión y el aprecio por la diversidad cultural y lingüística, así como el diálogo y el intercambio intercultural sobre una base de equidad y respeto mutuo.



**Promoción de la cultura de la paz.** La NEM forma a los educandos en una cultura de paz que favorece el diálogo constructivo, la solidaridad y la búsqueda de acuerdos que permitan la solución no violenta de conflictos y la convivencia en un marco de respeto a las diferencias.

**Respeto por la naturaleza y cuidado del medio ambiente.** Una sólida conciencia ambiental que favorece la protección y conservación del entorno, la prevención del cambio climático y el desarrollo sostenible.

## LAS 4A PARA GARANTIZAR EL DERECHO A LA EDUCACIÓN Y FORMAR CIUDADANÍA PARA LA TRANSFORMACIÓN EN EL ESTADO DE PUEBLA, UNA MIRADA DESDE EL PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIOS DEL BACHILLERATO GENERAL ESTATAL 2018

El fin de la Educación en el Estado de Puebla es formar ciudadanía para la transformación; que se traduce en formar a las y los estudiantes para que a lo largo de su vida sean capaces de ser buenos ciudadanos, conscientes de ejercer sus derechos respetando tanto los valores y normas que la democracia adopta para hacerlos efectivos, como los derechos del resto de sus conciudadanos. Esta noción tiene que ver en palabras de Maturana (2014), con llegar a ser un humano responsable, social y ecológicamente consciente, que se respeta así mismo y una persona técnicamente competente y socialmente responsable.

Desde la Secretaría de Educación del Estado de Puebla se pretende formar a sujetos crítico-éticos, solidarios frente al sufrimiento; personas que cambien el mundo desde los entornos más cercanos. ¡Las grandes causas desde casa!

Para concretar los principios pedagógicos de la Nueva Escuela Mexicana y las finalidades educativas en el Estado de Puebla, el Bachillerato General Estatal, a través de sus programas de estudio, promueve las 4A para garantizar el Derecho a la Educación, a través de sus dimensiones (asequibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y adaptabilidad).

ASEQUIBILIDAD	ACCESIBILIDAD	ADAPTABILIDAD	ACEPTABILIDAD
<p>Garantizar una educación para todos, gratuita y de calidad, donde la cobertura sea posible para cualquier persona involucrada en el proceso educativo; entendiendo a este último como la suma, no solo infraestructura escolar, sino de planes y programas de estudio, materiales didácticos alternativos, herramientas como las TAC'S o cualquier elemento retomado del contexto que permitan abordar y/o reforzar un conocimiento, sin depender de un libro de texto.</p>	<p>Los contenidos de los planes y programas de estudio se enfocan en promover una educación inclusiva, sin distinción de género, etnia, idioma, diversidad funcional, condición social o económica.</p>	<p>Las situaciones de aprendizaje que se presentan en los programas de estudio, deben ser consideradas como una guía y no como la única vía de enseñanza, es menester que el docente diseñe las propias a partir de su contexto inmediato, atendiendo a las necesidades de cada estudiante y dando prioridad a aquellos más vulnerables.</p>	<p>Lograr una educación que sea compatible con los intereses y cualidades de las y los estudiantes, donde sean considerados en la construcción del ambiente escolar, participando libremente en los procesos formativos, desarrollando al mismo tiempo sus Habilidades Socioemocionales.</p>

## ENFOQUE DEL PLAN Y PROGRAMA DE ESTUDIO

La metodología de Aprendizaje Situado de los planes y programas de estudio de Bachillerato General Estatal es una oportunidad para las y los docentes, estudiantes y la innovación en la enseñanza, al promover la toma de decisiones, incentivar el trabajo en equipo, la resolución de problemas y vinculación con el contexto real.

**Díaz Barriga**, F (2003) afirma que el Aprendizaje Situado es un Método que consiste en proporcionar al estudiante una serie de casos que representen situaciones problemáticas diversas de la vida real para que se analicen, estudien y los resuelvan. La práctica situada se define como la práctica de cualquier habilidad o competencia que se procura adquirir, en un contexto situado, auténtico y real, y en donde se despliega la interacción con otros participantes.

En este sentido se promueve que “los docentes de la EMS sean mediadores entre los saberes y los estudiantes, el mundo social y escolar, las Habilidades Socioemocionales y el proyecto de vida de los jóvenes. En el Currículo de la EMS, los principios pedagógicos alineados con el Modelo Educativo Nacional vigente, que guían la tarea de los docentes y orientan sus actividades escolares dentro y fuera de las aulas, para favorecer el logro de aprendizajes profundos y el desarrollo de competencias en sus estudiantes”<sup>1</sup> son:

### ***Tener en cuenta los saberes previos del estudiante***

- El docente reconoce que el estudiante no llega al aula “en blanco” y que para aprender requiere “conectar” los nuevos aprendizajes con lo que ya sabe, adquirido a través de su experiencia.
- Las actividades de enseñanza–aprendizaje aprovechan nuevas formas de aprender para involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, descubriendo y dominando el conocimiento existente y luego creando y utilizando nuevos conocimientos.

### ***Mostrar interés por los intereses de sus estudiantes***

- Es fundamental que el docente establezca una relación cercana con el estudiante, a partir de sus intereses y sus circunstancias particulares. Esta cercanía le permitirá planear mejor la enseñanza y buscar contextualizaciones que los inviten a involucrarse más en su aprendizaje.

### ***Diseñar situaciones didácticas que propicien el aprendizaje situado***

- El docente busca que el estudiante aprenda en circunstancias que lo acerquen a la realidad, simulando distintas maneras de aprendizaje que se originan en la vida cotidiana, en el contexto en el que él está inmerso, en el marco de su propia cultura.

---

<sup>1</sup>Secretaría de Educación Pública (2017) Planes de estudio de referencia del componente básico del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior. p. 847-851

- Además, esta flexibilidad, contextualización curricular y estructuración de conocimientos situados, dan cabida a la diversidad de conocimientos, intereses y habilidades de los estudiantes.
- El reto pedagógico reside en hacer de la escuela un lugar social de conocimiento, donde los alumnos se enfrenten a circunstancias "auténticas".

#### ***Promover la relación interdisciplinaria***

- La enseñanza promueve la relación entre disciplinas, áreas del conocimiento y asignaturas.
- La información que hoy se tiene sobre cómo se crea el conocimiento, a partir de "piezas" básicas de aprendizajes que se organizan de cierta manera, permite trabajar para crear estructuras de conocimiento que se transfieren a campos disciplinarios y situaciones nuevas.

#### ***Reconocer la diversidad en el aula como fuente de riqueza para el aprendizaje y la enseñanza***

- Las y los docentes han de fundar su práctica en la equidad mediante el reconocimiento y aprecio a la diversidad individual, cultural y social como características intrínsecas y positivas del proceso de aprendizaje en el aula.
- También deben identificar y transformar sus propios prejuicios con ánimo de impulsar el aprendizaje de todos sus estudiantes, estableciendo metas de aprendizaje retadoras para cada uno.

#### ***Superar la visión de la disciplina como un mero cumplimiento de normas***

- La escuela da cabida a la autorregulación cognitiva y moral para promover el desarrollo de conocimientos y la convivencia.
- Las y los docentes y directivos propician un ambiente de aprendizaje seguro, cordial, acogedor, colaborativo y estimulante, en el que cada niño o joven sea valorado, se sienta seguro y libre.

## DATOS GENERALES DEL TERCER SEMESTRE

Componente de formación: **Capacitación Para el Trabajo**  
Sector productivo prioritario del CONOCER: **Turismo**

Campo de formación profesional: **Turismo**  
Capacitación para el trabajo: **Turismo**  
Disciplina: **Introducción al Turismo y Empresas Turísticas**  
Semestre: **Tercero**

Clave Capacitación: **BGETUR3**  
Clave Disciplina **CCT-TUR-ITE**  
Duración: **3 Hr/Sem/Mes (54 horas)**  
Créditos: **3 créditos**

Total de horas: **54**

Opción educativa: **Presencial**  
Mínimo de mediación docente **80%**  
**Modalidad Escolarizada**

## IMPACTO DEL PROGRAMA DE INTRODUCCIÓN AL TURISMO Y EMPRESAS TURÍSTICAS Y SUS BLOQUES EN EL PERFIL DE EGRESO EMS

### Propósito de la Capacitación de Introducción al Turismo y Empresas Turísticas

Que el estudiante valore el origen del turismo, la infraestructura requerida para su desarrollo en nuestro país y las leyes existentes que la rigen, mediante el diseño de instrumentos de divulgación para dar a conocer su importancia en la comunidad escolar.

### Ámbitos

#### Lenguaje y comunicación.

Se expresa con claridad en español en forma oral y escrita. Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas, obtiene e interpreta información y argumenta con eficacia.

#### Habilidades digitales.

Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación de forma ética y responsable para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones.

#### Convivencia y ciudadanía.

Reconoce que la diversidad tiene lugar en un espacio democrático, con inclusión e igualdad de derechos de todas las personas. Entiende las relaciones entre sucesos locales, nacionales e internacionales, valora y practica la interculturalidad. Reconoce las instituciones y la importancia del estado de derecho.

#### Habilidades socioemocionales y proyecto de vida.

Es autoconsciente y determinado, cultiva relaciones interpersonales sanas, se autorregula, tiene capacidad de afrontar la adversidad y actuar con efectividad y reconoce la necesidad de solicitar apoyo. Tiene la capacidad de construir un proyecto de vida con metas personales. Fija metas y busca aprovechar al máximo sus opciones y recursos. Toma decisiones que le generen bienestar presente, oportunidades y sabe lidiar con riesgos.

#### Colaboración y trabajo en equipo.

Trabaja en equipo de manera constructiva y ejerce un liderazgo participativo y responsable, propone alternativas para actuar y solucionar problemas. Asume una actitud constructiva.



### Competencias Genéricas

**CG1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.**

**A3.** Elige alternativas y cursos de acción con base a criterios sustentados y en el marco de proyecto de vida.

**CG4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.**

**A2.** Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.

**A3.** Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas.

**CG8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.**

**A2.** Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.

### Competencias Profesionales

**CP-TUR-08.** Realiza el análisis de funciones de la Administración Municipal.

**CP-TUR-10.** Protege los recursos naturales, culturales y de apoyo para propiciar el desarrollo de las empresas turísticas en las comunidades.

### Habilidades Socioemocionales

Relaciona - T: Conciencia social.

### Dimensiones del Proyecto de Vida

Espiritual: Tiempo Libre y Ocio, Vida Independiente.

## IMPORTANCIA DEL PROGRAMA DE INTRODUCCIÓN AL TURISMO Y EMPRESAS TURÍSTICAS

El turismo en México es una actividad económica de gran importancia, se nota en las características naturales y culturales de nuestro país que se conjuntan en una invaluable variedad de espacios turísticos los cuales van generando valiosos ingresos y diversidad de empleos en este sector, brindando así una importante oportunidad de desarrollo y crecimiento.

La disciplina de Introducción al Turismo y Empresas Turísticas corresponde a la Capacitación para el Trabajo de Turismo del tercer semestre del Bachillerato General Estatal. Se caracteriza por apoyar al estudiante en el aprendizaje del origen y evolución de los acontecimientos propios del área y de las empresas turísticas, que dan importancia y trascendencia para el conocimiento del turismo en su contexto, mismos que permitirán vincular al alumno con el campo laboral.

El curso está conformado por tres bloques de aprendizaje que va desde el análisis del origen del turismo como necesidad del ser humano hasta la identificación del uso del tiempo libre y ocio en la administración de actividades recreativas con fines enfocados a este sector.

Los Bloques de aprendizaje propuestos para el tercer semestre son:

### **Bloque I. Introducción al turismo.**

En este bloque se identifica la raíz etimológica del turismo y se reconocen los primeros establecimientos de hospedaje en México, Puebla y su localidad, identificando los componentes del turismo para valorar la importancia de la Industria Turística en la actualidad, mediante una línea del tiempo.

### **Bloque II. Organizando el turismo.**

En este bloque se reconocen los organismos más importantes relacionados con la actividad turística a nivel local, estatal, nacional e internacional, así como sus principales funciones, para valorar la importancia que tiene cada uno de estos organismos en el aspecto social y económico del país.

### **Bloque III. Administración del tiempo.**

En este bloque se identifican las características del tiempo y los factores de distracción de actividades internos y externos, así como la necesidad de un espacio para el ocio, la recreación y el tiempo libre, a través de un medio de divulgación que promueva el buen uso de actividades recreativas o de esparcimiento con fines turísticos.



## BLOQUE I INTRODUCCIÓN AL TURISMO

### Propósito del Bloque

Que el estudiante valore la importancia de la Industria Turística en México y en Puebla, mediante una línea del tiempo para contextualizar sus antecedentes y las aportaciones que han sumado, a través de los años a la manera en la que se concibe dicho sector en la actualidad.

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Preparen sus maletas, vamos a conocer cómo surgió el Turismo (raíz etimológica).</li><li>2. Turismo en la actualidad.<ol style="list-style-type: none"><li>a) Cultura turística.</li></ol></li><li>3. ¡Qué suertudos fueron los que empezaron a viajar!</li><li>4. Seamos huéspedes de los primeros establecimientos de hospedaje. Primeros hospedajes en:<ol style="list-style-type: none"><li>a) México</li><li>b) Puebla.</li></ol></li><li>5. Componentes del turismo.<ol style="list-style-type: none"><li>a) Infraestructura.</li><li>b) Estructura</li><li>c) Superestructura.</li></ol></li></ol>	<p><b>Distingue</b> los antecedentes de la industria hotelera desde la raíz etimológica, su concepto y antecedentes más sobresalientes.</p> <p><b>Identifica</b> la importancia del turismo en la actualidad.</p> <p><b>Analiza</b> el impacto en el desarrollo económico de un destino basado en la Cultura Turística.</p> <p><b>Distingue</b> a los primeros viajeros y precursores del turismo en el mundo.</p> <p><b>Valora</b> las aportaciones que dieron los precursores al turismo.</p> <p><b>Descubre</b> cuáles fueron los primeros establecimientos de hospedaje en México, en Puebla y en su localidad.</p>	<p>Diseñe, de manera individual, una línea del tiempo en la que se observe el inicio y evolución de la Industria turística para valorar los componentes del turismo, que incluya los temas:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>a) Definición y origen del turismo.</li><li>b) Precursores del turismo.</li><li>c) Los primeros hospedajes.</li><li>d) Turismo en la actualidad (nuevos tipos de hospedaje, cultura turística, planta turística y componentes del turismo).</li></ol>



6. Planta turística.  
a) Hospedaje.  
b) Alimentación.  
c) Transportación.  
d) Recreación.  
e) Servicios complementarios.

**Identifica** los componentes del turismo en México.

**Evalúa** los elementos de la Planta turística en un destino.



## ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

### Preparen sus maletas, vamos a conocer cómo surgió el Turismo (raíz etimológica).

1. Identifique de manera individual 10 palabras clave que tengan relación con el turismo, basándose en el material audiovisual presentado por el docente.

Describa un glosario básico con las palabras obtenidas, posteriormente, realice en su cuaderno un acróstico con dichas palabras.

Indague de manera individual en fuentes confiables, lo siguiente:

a) Concepto según la Organización Mundial del Turismo (OMT) y raíz etimológica del turismo.

b) El origen del turismo.

Ordene en un organizador gráfico la información obtenida y comparta en plenaria.

## ORIENTACIONES O SUGERENCIAS

1. Se recomienda presentar a los estudiantes material que describa elementos característicos del turismo, puede apoyarse al utilizar los videos sugeridos:

La historia del turismo.

[https://www.youtube.com/watch?v=QI\\_eeDPINUK](https://www.youtube.com/watch?v=QI_eeDPINUK)

Historia del turismo.

<https://www.youtube.com/watch?v=x6pOss-584I>

Oriente a los estudiantes para que realicen la actividad en fuentes confiables y dependiendo del contexto, proporcione la información.

Se sugiere la página de OMT: *Glosario de términos de turismo*.

<https://www.unwto.org/es/glosario-terminos-turisticos>

Finalmente se sugiere elaborar un instrumento de evaluación correspondiente.

### Turismo en la actualidad.

2. Ilustre de manera individual, en un globo terráqueo destinos turísticos a nivel mundial que haya visto en películas, revistas, espectaculares, anuncios publicitarios y demás, señale su ubicación.

Explique la importancia de cada uno de ellos (destinos turísticos) y su impacto en el desarrollo económico del lugar (país).

Analice el efecto que tiene la Cultura Turística en dichos países para desarrollar el turismo como una de sus principales actividades económicas.

En la libreta de notas destaque a manera de resumen e ilustre la información obtenida.

2. Se sugiere guiar a los estudiantes para que identifiquen ideas y conceptos principales, promueva participación, diálogo e inclusión, para finalmente unir criterios y obtener conclusiones, las cuales se redacten e ilustran los alumnos en su libreta de notas.

Se recomienda visitar los siguientes vínculos:

Top 9 lugares turísticos más visitados del mundo.

<https://www.youtube.com/watch?v=cDISTIJMtPM>

La importancia de contar con una cultura turística.

<https://www.entornoturistico.com/la-importancia-de-contar-con-una-cultura-turistica/>

Turismo como actividad económica.



<p>Comparta en plenaria sus conclusiones.</p>	<p><a href="https://inversion-turistica.com/2020/03/10/esta-es-la-historia-de-la-hoteleria-en-mexico-de-acuerdo-con-torruco-marques/">https://inversion-turistica.com/2020/03/10/esta-es-la-historia-de-la-hoteleria-en-mexico-de-acuerdo-con-torruco-marques/</a> Qué es la cultura turística. <a href="https://www.entornoturistico.com/que-es-la-cultura-turistica-y-diez-principios-basicos/#:~:text=Seg%C3%BAn%20se%20explica%20en%20el, humanos">https://www.entornoturistico.com/que-es-la-cultura-turistica-y-diez-principios-basicos/#:~:text=Seg%C3%BAn%20se%20explica%20en%20el, humanos</a> Se sugiere elaborar el instrumento de evaluación correspondiente.</p>
<p><b>¡Qué suertudos fueron los que empezaron a viajar!</b></p> <p>3. Indague en 2 fuentes confiables: a) ¿Quiénes fueron los primeros viajeros? b) ¿Quiénes fueron los precursores del turismo? Con la información, diseñe en equipos una historieta sobre uno de los precursores del turismo y sus principales aportaciones. Comparta en pleno las historietas elaboradas, concluye valorando las aportaciones brindadas de los precursores, argumente su punto de vista.</p>	<p>3. Se recomienda que guíe a los estudiantes en la indagación en páginas web, previamente detectadas para obtener la información. Los primeros viajeros. <a href="https://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20130809/54378341888/grandes-viajeros.html">https://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20130809/54378341888/grandes-viajeros.html</a> Precursores del Turismo. <a href="http://tdturismojf.blogspot.com/2009/06/historia-y-precursores-del-turismo.html">http://tdturismojf.blogspot.com/2009/06/historia-y-precursores-del-turismo.html</a> Puede orientar al alumnado para presentar sus historietas en plenaria y argumentar las aportaciones de los distintos precursores que incluyen sus historietas. Se sugiere elaborar el instrumento de evaluación correspondiente.</p>
<p><b>Seamos huéspedes de los primeros establecimientos de hospedaje.</b></p> <p>4. Identifique en su localidad cuál fue el primer establecimiento de hospedaje. En plenaria, comente el origen y sus características.</p>	<p>4. Se recomienda orientar la recopilación de datos, argumentando la importancia del servicio de hospedaje en su localidad. Se sugiere apoyarse en los siguientes videos: Historia del hospedaje.</p>



Indague, de forma personal, el origen de los siguientes hoteles más antiguos en México y Puebla. Escriba en su cuaderno un breve relato sobre el origen de cada uno:

- a) Hotel Bella Unión (México).
- b) Hotel Gillow (México).
- c) Hotel Majestic (México).
- d) Hotel Colonial (Puebla).
- e) Hotel Misión (Puebla).
- f) Hotel Mesón del Ángel (Puebla).

Con la información recabada, ilustre un folleto informativo sobre un hotel de la lista y presente a la comunidad estudiantil.

<https://www.youtube.com/watch?v=IMKTVCDClGg>

El hospedaje desde sus orígenes.

[https://medium.com/@fernandaramos\\_95227/historia-del-hospedaje-c282ef4cff06](https://medium.com/@fernandaramos_95227/historia-del-hospedaje-c282ef4cff06)

Primer hotel en México.

<https://mxcity.mx/2017/04/de-como-nacio-el-primer-hotel-de-la-ciudad-de-mexico/>

Hoteles históricos en México.

<https://www.maspormas.com/cdmx/9-hoteles-historicos-de-la-cdmx/>

Primer hotel de Puebla.

<https://www.lacsonadedonporfirio.com/hoteles-en-puebla#:~:text=El%20nombramiento%20al%20primer%20hotel,de%20Puebla%20aun%20en%20funcionamiento>

Se recomienda orientar al alumnado en el diseño del folleto informativo. Facilite la presentación y/o distribución del material elaborado entre la comunidad estudiantil.

Se sugiere elaborar el instrumento de evaluación correspondiente.

### Componentes del turismo.

5. Examine en plenaria el video presentado por el docente referente a uno o varios destinos turísticos. Identifique los elementos observados que hagan posible la existencia de dicho destino (servicios básicos, opciones de alojamiento, gastronomía, atractivos, comercios, parques recreativos, entre otros).

Indague el concepto de infraestructura, fines y elementos, así como los de supraestructura, en fuentes de información confiables y ejemplifica en un esquema los elementos observados en el video y la información obtenida. Comparta al grupo.

5. Se recomienda preparar previamente material audiovisual que muestre destinos turísticos diversos. Puede usar alguno de los que se incluyen en este documento:

Top 10 Destinos Turísticos en México.

<https://www.youtube.com/watch?v=GQJ1MwG9Gfc>

10 Pueblos Mágicos que probablemente no conoces de México.

<https://www.youtube.com/watch?v=t-Lc-AYzndY>

Infraestructura Turística.

<http://www.lifeder.com/infraestructura-turistica/>

Infraestructura para el turismo.



<http://www.sectur.gob.mx/blog-de-lasecretaria/2014/09/19/infraestructura-para-el-turismo/>  
Se sugiere elaborar el instrumento de evaluación correspondiente.

**Planta turística.**

6. Elabore de forma individual, en la libreta de notas una síntesis de la información brindada por el docente acerca de la Planta Turística, sus características y propósitos.

En equipos, desarrolle la actividad propuesta:

Trace, en papel bond, un cuadro comparativo en el que distinga los elementos de la Planta Turística de 2 destinos. Valore cuál ofrece las mejores condiciones según los datos compilados.

En plenaria, presente los resultados, seleccione los 3 mejores destinos y los anota tanto en el pizarrón como en su libreta.

Redacte una conclusión personal como cierre de la actividad.

Elementos de Planta turística	Transporte	Alojamiento	Alimentación	Recreación	Servicios de apoyo
DESTINO 1					
DESTINO 2					

EJEMPLO:

**PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO**

Diseñe, de manera individual, una línea del tiempo en la que se observe el inicio y evolución de la Industria turística para valorar los componentes del turismo, que incluya los temas:

- a) Definición y origen del turismo.
- b) Precursores del turismo.

6. Se recomienda brindar a los estudiantes la información precisa acerca de los componentes de la Planta Turística, sus características y propósitos.

Se sugiere ejemplificar algún destino turístico importante en el que se distinga cada uno de los elementos mencionados.

Puede apoyarse en los siguientes documentos:

La planta turística.

<http://turismosucre20.blogspot.com/2017/06/la-planta-turistica.html?m=1>

El turismo, planta turística.

<http://ficus.pntic.mec.es/ibus0001/servicios/turismo.html>

Video: Planta y estructura turística

<https://youtu.be/5D2FQj2lwTk>

Se recomienda comparar dos destinos turísticos mediante un cuadro en el que incluya los componentes de la planta turística y valoren cuál ofrece las mejores opciones. En el pizarrón, anote los 3 destinos con mejores condiciones según este ejercicio.

Se sugiere orientar a los estudiantes para diseñar la línea de tiempo, destacando la importancia de los temas incluidos, unificando conceptos y material disponible.

Se recomienda tomar en cuenta que dicha actividad debe realizarse con los recursos disponibles en su contexto



- c) Los primeros hospedajes.
- d) Turismo en la actualidad (nuevos tipos de hospedaje, cultura turística, planta turística y componentes del turismo).

Se sugiere pedir a los estudiantes que argumenten en su cuaderno las conclusiones y las compartan en plenaria. Se sugiere hacer uso de la rúbrica propuesta para valorar este producto (Anexo 1).



## EVALUACIÓN DEL BLOQUE I

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
CONOCER	<b>Distingue</b> los antecedentes de la industria hotelera desde la raíz etimológica, su concepto y antecedentes más sobresalientes.	Glosario básico. Acróstico. Organizador gráfico.	Lista de cotejo. Lista de cotejo. Lista de cotejo.	30%
	<b>Identifica</b> la importancia del turismo en la actualidad.	Ubicación en globo terráqueo.	Guía de observación.	
	<b>Identifica</b> los componentes del turismo en México.	Esquemas.	Rúbrica.	
HACER	<b>Analiza</b> el impacto en el desarrollo económico de un destino basado en la Cultura Turística.	Resumen ilustrado.	Lista de cotejo.	30%
	<b>Distingue</b> cuáles fueron los primeros establecimientos de hospedaje en México, en Puebla y en su localidad.	Relato. Folleto.	Guía de observación. Rúbrica.	
	<b>Reconoce</b> a los primeros viajeros y precursores del turismo en el mundo.	Historieta.	Rúbrica.	
SER Y CONVIVIR	<b>Evalúa</b> los elementos de la Planta turística en un destino.	Síntesis. Cuadro comparativo.  Argumenta y concluye en plenaria.	Rúbrica. Lista de cotejo.  Guía de observación.	10%



	<b>Valora</b> las aportaciones que dieron los precursores al turismo.			
<b>PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO (CIERRE)</b>				
<b>ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE</b>	<b>PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO</b>	<b>AGENTE DE EVALUACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN (%)</b>
AB Proyectos.	Diseño, de manera individual, una línea del tiempo en la que se observe el inicio y evolución de la Industria turística para valorar los componentes del turismo, que incluya los temas: a) Definición y origen del turismo. b) Precursores del turismo. c) Los primeros hospedajes. d) Turismo en la actualidad (nuevos tipos de hospedaje, cultura turística, planta turística y componentes del turismo).	Heteroevaluación. Individual.	Rúbrica de evaluación de proyecto (Ver Anexo 1).	<b>30%</b>
<b>TOTAL</b>				<b>100%</b>



## BLOQUE II ORGANIZANDO EL TURISMO

### Propósito del Bloque

Que el estudiante valore la importancia de los organismos turísticos más importantes a nivel local, estatal, nacional e internacional, así como sus principales funciones, a través del diseño y creación de un juego de mesa divertido y creativo.

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Organización Mundial del Turismo (OMT).</li><li>2. Organismos del turismo nacionales e internacionales.</li><li>3. SECTUR.</li><li>4. Legislación Turística de México.<ol style="list-style-type: none"><li>a) Leyes y reglamentos</li><li>b) Turismo sustentable.</li></ol></li><li>5. Agencias de viajes.<ol style="list-style-type: none"><li>a) Minoristas.</li><li>b) Mayoristas</li><li>c) Tour operador turístico.</li></ol></li></ol>	<p><b>Reconoce</b> el origen y funciones de la Organización Mundial del Turismo.</p> <p><b>Define</b> qué es un organismo turístico, sus características y sus áreas de acción.</p> <p><b>Conoce</b> los organismos turísticos más importantes en México y en el mundo.</p> <p><b>Categoriza</b> los organismos turísticos más importantes en México y en el mundo en un cuadro comparativo, según sus prácticas y funciones en el fenómeno del turismo.</p> <p><b>Valora</b> la importancia de los organismos en el turismo y su participación en temas relacionados a este sector en el ámbito internacional y nacional.</p> <p><b>Explica</b> el origen, las funciones, acciones, programas y los principales representantes de la Secretaría de Turismo.</p>	<p>Diseñe y elabore en equipos un juego de mesa que sea divertido con base en alguno de los temas propuestos:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>a) Organización Mundial del Turismo (OMT).</li><li>b) Organismos Turísticos Nacionales e Internacionales.</li><li>c) Legislación turística.</li><li>d) Las agencias de viajes (minoristas, mayoristas, tour operadoras y descripción de boletos de viaje). Para que el alumnado se divierta aprendiendo.</li></ol>



**Concluye** la importancia de respetar la Legislación Turística en México.

**Identifica** la definición, clasificación y funciones de una agencia de viajes minorista, una agencia de viajes mayorista y un tour operador.

**Valora** la importancia de las agencias de viajes para la promoción turística, así como las características y elementos de los boletos de viaje.



## ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

## ORIENTACIONES O SUGERENCIAS

### Organización Mundial del Turismo (OMT).

1. Interprete la explicación del docente acerca de qué es una organización mundial en un trabajo de plenaria, Distinga en fuentes confiables el origen y las funciones de la Organización Mundial del Turismo y elabore en binas un mapa conceptual sobre el tema. Comparta al grupo su aportación.

1. Se sugiere presentar a los estudiantes material impreso acerca del origen y características de una organización con injerencia Internacional y mencionar a la Organización Mundial del Turismo (OMT) como principal organismo de este sector.

Se recomienda visitar la página oficial de la OMT y otros vínculos:

OMT: Inicio.

<http://www2.unwto.org>

Organización Mundial del Turismo (OMT) 2021.

<https://economipedia.com/definiciones/organizacion-mundial-del-turismo-omt.html>

### Organismos del turismo nacionales e internacionales.

2. Exprese de manera individual en una lluvia de ideas lo que es un "Organismo Turístico". Con ayuda del docente, construya una definición en la libreta de notas e ilustre. Indague en diferentes fuentes de información los Organismos Turísticos más importantes en México y en el mundo. Recopile información y ordene en el siguiente cuadro comparativo:

Organismo	Siglas	Internacional	Nacional	Funciones
Secretaría de Turismo	SECTUR		X	

En binas, comparta y complemente la información, realice adecuaciones en caso necesario.

2. Se sugiere guiar a los estudiantes a la lluvia de ideas sobre el concepto de "Organismo turístico" y concluya con una definición general.

Se sugiere recomiende a los alumnos las páginas oficiales de cada organismo, puede apoyarse en los siguientes vínculos:

El turismo y sus organismos.

<https://www.eumed.net/rev/curydes/17/organismos.html>

Secretaría de Turismo ¿Qué hacemos?

<https://www.gob.mx/sectur/que-hacemos>

Sitios web de gobierno dedicados al sector Turismo de México.

<https://www.entornoturistico.com/sitios-web-gobierno-dedicados-al-sector-turismo-mexico/>



<p>Concluyan la actividad argumentando la importancia de los organismos en el turismo. Plasme sus comentarios en su libreta.</p>	
<p><b>SECTUR.</b></p> <p>3. En equipo, explique en una infografía lo que es SECTUR. Considera los siguientes puntos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) Origen.</li><li>b) Principales funciones.</li><li>c) Representante de SECTUR a nivel nacional, estatal y municipal.</li><li>d) Acciones y programas.</li></ul> <p>Presente al grupo su material y comparta en plenaria la información.</p>	<p>3. Se recomienda para apoyar su explicación que consulte páginas oficiales: SECTUR. Acciones y Programas. <a href="https://www.gob.mx/sectur/archivo/acciones_y_programas">https://www.gob.mx/sectur/archivo/acciones_y_programas</a> Secretaría de Turismo. <a href="https://www.gob.mx/sectur">https://www.gob.mx/sectur</a> Sitios web de gobierno dedicados al sector Turismo de México. <a href="https://www.entornoturistico.com/sitios-web-gobierno-dedicados-al-sector-turismo-mexico/">https://www.entornoturistico.com/sitios-web-gobierno-dedicados-al-sector-turismo-mexico/</a> Se sugiere que, en caso de no tener acceso a internet, descargue la información de manera previa y presente a los estudiantes para poder llevar a cabo la actividad. Se recomienda elaborar el instrumento de evaluación correspondiente.</p>
<p><b>Legislación Turística de México.</b></p> <p>4. Elabore un memorama en el que cite la Legislación Turística de México (Leyes y reglamentos, Turismo sustentable), con el que asocie la ley mencionada y su definición o instrucción. En binas, juegue el memorama durante el tiempo establecido para la actividad. A modo de conclusión, explique la importancia de respetar la Legislación Turística en México en una ficha de comentarios.</p>	<p>4. Se recomienda apoyarse en los siguientes vínculos: Turismo. <a href="http://archivos.diputados.gob.mx/Centros_Estudio/Cesop/Comisiones/8_Turismo.htm">http://archivos.diputados.gob.mx/Centros_Estudio/Cesop/Comisiones/8_Turismo.htm</a> Ley General de Turismo <a href="http://www.sectur.gob.mx/wp-content/uploads/2018/01/II.1.1-Ley-General-de-Turismo-ultima-reforma-2015.pdf">http://www.sectur.gob.mx/wp-content/uploads/2018/01/II.1.1-Ley-General-de-Turismo-ultima-reforma-2015.pdf</a></p> <p>Se sugiere supervisar la elaboración del memorama.</p>
<p><b>Agencias de viajes.</b></p>	



5. Indague de forma individual la definición, clasificación y funciones de una agencia de viajes minorista, una agencia de viajes mayorista y un tour operador. Integre la información obtenida en organizadores gráficos.

Presente material visual relacionado con Productos y Servicios Turísticos (viajes, tours, excursiones, destinos turísticos, cruceros, vuelos, atractivos, boletos de viaje, entre otros). Liste cuáles de éstos se pueden obtener a través de una Agencia de Viajes.

En equipos, elija un tipo de agencia de acuerdo a su contexto y propone un tour que ofrezca los servicios correspondientes. Incluye boleto (s) de viaje presentado (s) por el docente.

Valore la importancia de las agencias de viajes para la promoción turística, así como las características y elementos de los boletos de viaje. Escribe sus conclusiones en su cuaderno.

5. Se sugiere profundizar en el concepto de Agencia de Viajes y sus tipos. Puede apoyarse de los siguientes vínculos:

La gestión del conocimiento como ventaja competitiva para las agencias de viajes y turismo.

<http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/zll/agencias-viajes.html>

Mega Travel.

<https://www.megatravel.com.mx/>

¿Cómo se clasifican las agencias de viaje?

<https://www.entornoturistico.com/como-se-clasifican-las-agencias-de-viajes/>

Se recomienda definir qué tipo de organizadores va a diseñar el alumnado y el instrumento con el que será evaluado.

Se recomienda presentar a los estudiantes material visual y/o impreso con las características y elementos de los boletos de viaje (tren, avión, autobús, entre otros).

Se recomienda guiar a los estudiantes para elegir el tipo de Agencia que pudiera operar de acuerdo a su contexto y en la propuesta del tour.



### PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO

Diseñe y elabore en equipo un juego de mesa divertido con base en alguno de los temas propuestos:

- a) Organización Mundial del Turismo (OMT).
- b) Organismos Turísticos Nacionales e Internacionales.
- c) Legislación turística.
- d) Las agencias de viajes (minoristas, mayoristas, tour operadoras y descripción de boletos de viaje).

Se sugiere explicar la importancia de los juegos didácticos que se utilizan para fomentar o estimular el aprendizaje, mientras los alumnos se divierten.

Se sugiere que entre los juegos puede ser lotería, serpientes y escaleras, ajedrez, monopoly, turista mundial, entre otros, el cual deberá ser elaborado con material reciclable.

Se recomienda explicar las reglas y propósito de su producto y pedir que jueguen con sus compañeros en el aula. Pueden tomar fotos y compartir la actividad en sus redes sociales y con sus familiares, valorando la importancia de establecer organismos nacionales e internacionales del turismo.

Se recomienda utilizar el instrumento de evaluación propuesto en el Anexo 2.



## EVALUACIÓN DEL BLOQUE II

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
<b>CONOCER</b>	<p><b>Reconoce</b> el origen y funciones de la Organización Mundial del Turismo.</p> <p><b>Conoce</b> los organismos turísticos más importantes en México y en el mundo.</p> <p><b>Identifica</b> la definición, clasificación y funciones de una agencia de viajes minorista, una agencia de viajes mayorista y un tour operador.</p>	<p>Mapa conceptual.</p> <p>Recopilación de información en libreta.</p> <p>Organizadores gráficos.</p>	<p>Lista de cotejo.</p> <p>Guía de observación.</p> <p>Lista de cotejo.</p>	<b>30 %</b>
<b>HACER</b>	<p><b>Define</b> qué es un organismo turístico, sus características y sus áreas de acción.</p> <p><b>Categoriza</b> los organismos turísticos más importantes en México y en el mundo en un cuadro comparativo, según sus prácticas y funciones en el fenómeno del turismo.</p>	<p>Definición e ilustraciones en la libreta de notas.</p> <p>Cuadro comparativo.</p>	<p>Guía de observación.</p> <p>Rúbrica.</p>	<b>30%</b>



	<p><b>Explica</b> el origen, las funciones, acciones, programas y los principales representantes de la Secretaría de Turismo (SECTUR).</p>	Infografía.	Rúbrica.	
<b>SER Y CONVIVIR</b>	<p><b>Valora</b> la importancia de los organismos en el turismo y su participación en temas relacionados a este sector en el ámbito internacional y nacional.</p>	Argumento por escrito.	Guía de observación.	<b>10%</b>
	<p><b>Concluye</b> la importancia de respetar la Legislación Turística en México.</p>	Memorama. Ficha de comentarios.	Rúbrica. Guía de observación.	
	<p><b>Valora</b> la importancia de las agencias de viajes para la promoción turística, así como las características y elementos de los boletos de viaje.</p>	Propuesta de recorrido turístico.	Rúbrica.	
<b>PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO</b> (CIERRE)				
<b>ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE</b>	<b>PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO</b>	<b>AGENTE DE EVALUACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN (%)</b>
AB Proyectos.	Diseño y elabore en equipos un juego de mesa que sea divertido con base en alguno de los temas propuestos:	Heteroevaluación. En equipo.	Rúbrica de evaluación de proyecto (Ver Anexo 2).	<b>30%</b>



	a) Organización Mundial del Turismo (OMT). b) Organismos Turísticos Nacionales e Internacionales. c) Legislación turística. d) Las agencias de viajes (minoristas, mayoristas, tour operadoras y descripción de boletos de viaje).			
<b>TOTAL</b>				<b>100%</b>



## BLOQUE III ADMINISTRACIÓN DEL TIEMPO

### Propósito del Bloque

Que el estudiante diseñe un medio de divulgación a través del cual recomendará la adecuada administración y el buen uso del tiempo libre mediante actividades recreativas y/o de esparcimiento con fines turísticos.

DESARROLLO DEL APRENDIZAJE		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS	APRENDIZAJES ESPERADOS	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO
1. Pirámide de Maslow.	<b>Conoce</b> la jerarquía de las necesidades humanas a través de la Pirámide de Maslow.	Diseñe y elabore en equipo un medio de divulgación (spot, folleto, video, flyer, entre otros) en el que se proponga la adecuada administración del tiempo libre, destaque su importancia y ventajas al administrarlo y se de recomendaciones sobre actividades recreativas y/o de esparcimiento, con fines turísticos.  Elabore un reporte final con fotografías donde se muestre el proceso de la actividad y los resultados obtenidos.
2. Conceptualización del tiempo. a) Características del tiempo.	<b>Identifica</b> el uso del tiempo en la administración de actividades.	
3. Tiempo libre.	<b>Distingue</b> las características del tiempo y la existencia de desperdiciadores de tiempo internos y externos.	
4. Desperdiciadores del tiempo. a) Distractores internos. b) Distractores externos.	<b>Detecta</b> aquellos hábitos que lo distraen de las actividades importantes y se dispone a modificarlos.	
5. Ocio. a) Actividades de esparcimiento. b) Actividades recreativas.	<b>Juzga</b> cómo ocupa su tiempo libre a través de la resolución del test de "Manejo del tiempo".  <b>Reconoce</b> el ocio como aplicación positiva del tiempo.	



## ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

## ORIENTACIONES O SUGERENCIAS

### **Pirámide de Maslow**

1. Identifique y defina los elementos de la Pirámide de Maslow en la libreta de notas de manera individual, discutan en plenaria qué actividades relacionadas al turismo pueden relacionarse con los distintos niveles que conforman la pirámide.

En binas, ordene con hojas de colores un “re-diseño” de la pirámide de Maslow en el que incluya algunas actividades relacionadas al turismo que pudieran formar parte de los niveles de autorrealización, de reconocimiento y de pertenencia.

Exponga su adaptación a manera de conclusión y comparta al grupo.

1. Se sugiere oriente a los estudiantes acerca del tema con base en el material que propone a continuación:

Pirámide de Maslow: La jerarquía de las necesidades humanas. <https://webdelmaestrocmf.com/portal/piramide-de-maslow-la-jerarquia-de-las-necesidades-humanas/>

Motivación en el Turismo | Turismo en Teoría. <https://www.tourismtheories.org?p=329&lang=es>

Se recomienda solicite el “re-diseño” de la pirámide de Maslow con las actividades relacionadas al turismo en los niveles marcados.

Se sugiere solicitar al alumnado hojas de colores para realizar su producto.

### **Conceptualización del tiempo.**

2. En plenaria, reconozca la importancia del tiempo y su administración y escriba en el cuaderno sus aportaciones a partir del análisis de los conceptos presentados por el docente en clase.

Posteriormente, mediante organizadores gráficos, responda las siguientes preguntas: ¿qué es el tiempo? y ¿qué es la administración del tiempo?

Explique una actividad de la vida cotidiana donde se administran el tiempo, los recursos adecuados para llevarla a cabo y el resultado obtenido. También debe considerar estos rasgos en caso de no llevar una adecuada administración de tiempo o de recursos. Plasme sus comentarios en un cuadro comparativo.

2. Se sugiere que guíe la formulación de conceptos del tiempo y su administración. Se recomienda el siguiente documento:

Administración de Tiempo.

[https://www.emagister.com/shared/es/cgratis\\_uploads\\_courses/5/5/3/52419.pdf](https://www.emagister.com/shared/es/cgratis_uploads_courses/5/5/3/52419.pdf)

Se propone que el alumno exprese a través de organizadores gráficos el concepto de tiempo y qué es la administración del tiempo.

Se recomienda que en el pizarrón haga la comparación de una actividad de la vida cotidiana, puede apoyarse en las siguientes preguntas: ¿Cuál es el resultado si se lleva a cabo la administración de recursos y tiempo? y ¿cuál es el resultado que se obtendría de no tomar en cuenta dichos recursos?



### Tiempo libre.

3. Indague las características del tiempo y registre la información en una ficha.

En equipo, arregle una canción de cuatro estrofas sobre el uso del tiempo. Presente al grupo.

En plenaria, demuestre las ventajas de administrar el tiempo y hacer una planeación.

3. Se recomienda apoyar a los estudiantes con fuentes de información que aborden el tema características del tiempo libre. Puede ser alguno de los aquí propuestos: Coaching para optimizar la gestión y la administración del tiempo.

<https://slideplayer.es/slide/6145143/>

Administración del tiempo.

<https://slideplayer.es/slide/1611643/>

Se sugiere motivar a los alumnos para la realización de la canción. Pueden utilizar los vínculos proporcionados para guiarse:

Fito Páez. Tiempo al tiempo.

<https://www.youtube.com/watch?v=fIY4jNHJFVE>

Black eyed peas.

<https://www.youtube.com/watch?v=GC6MU9EGrWA>

### Desperdiciadores del tiempo.

4. De forma individual, liste en su libreta 10 actividades que realiza diariamente y el tiempo para efectuarlas. Describa ¿Cuál sería la consecuencia de no cumplirlas? Registre en su libreta aspectos que lo distraigan del cumplimiento de sus obligaciones en casa y en la escuela.

En grupo, discuta ¿Cuáles son los distractores internos y externos que provocan que no pueda concluir con sus actividades?

En binas, complete el siguiente cuadro de doble entrada con la información obtenida:

4. Se sugiere realizar preguntas detonadoras sobre los distractores del tiempo (televisión, redes sociales, etc.)

Se sugiere solicitar a los estudiantes revisar el vínculo proporcionado:

Diez ventajas. Ladrones del tiempo.

<https://www.10ventajas.com/ladrones-del-tiempo/>

Se recomienda orientar para completar el cuadro.

Se recomienda indicar lo que debe incluir el cartel: color, tema, fuente, tamaño, ilustraciones y demás elementos.

Se sugiere orientar las aportaciones de los estudiantes sobre los distractores del tiempo y sus desventajas.



DISTRACTOR INTERNO	DISTRACTOR EXTERNO

Ilustre en un cartel las desventajas de los desperdiciadores del tiempo en la realización de actividades.

En plenaria, concluya la importancia del tiempo libre, las desventajas de los distractores y qué aspectos podría modificar para cumplir con éxito todas sus obligaciones sin postergarlas.

### Ocio.

5. Visite una página web con orientación del docente y de manera individual resuelva el test sobre el manejo del tiempo. Explique y comparta los resultados al grupo.

Diseñe una encuesta en su grupo donde obtenga ¿Cuáles son las actividades recreativas y de esparcimiento que suelen realizar los estudiantes de su edad en su tiempo libre? Con los resultados obtenidos, elabore una lista con las actividades más comunes y en plenaria, determine si estas se consideran de ocio o tiempo libre.

5. Se sugiere que, con base en su contexto, proponga un test sobre el manejo del tiempo. Se recomiendan los siguientes cuestionarios:

Test de psicología: ¿Sabes organizarte bien?

<https://www.webconsultas.com/mente-y-emociones/test-de-psicologia/test-sobre-saber-organizarse-3085>

Cuestionario de administración del tiempo.

<https://www.prodetur.es/prodetur/AlfrescoFileTransferServlet?action=download&ref=12f6721f-07d1-4a48-912f-b8187faca4b1>

Se sugiere realizar una encuesta acerca de las actividades que habitualmente realizan los estudiantes en su tiempo libre. Obtenga un listado con las más comunes y determine si se consideran como actividades de ocio o de tiempo libre.



### PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO

Diseñe y elabore en equipo un medio de divulgación (spot, folleto, video, flyer, entre otros) en el que se proponga la adecuada administración del tiempo libre, destaque su importancia y ventajas al administrarlo y se de recomendaciones sobre actividades recreativas y/o de esparcimiento, con fines turísticos.

Elabore un reporte final con fotografías donde se muestre el proceso de la actividad y los resultados obtenidos.

Se sugiere organizar al grupo para llevar a cabo el producto integrador.

Se recomienda revisar las características de los medios de divulgación a utilizar para apoyar el diseño.

Se sugiere pedir a los estudiantes que compartan el material con la comunidad escolar.

Se recomienda determinar las características del reporte solicitado y adecuar el instrumento de evaluación sugerido (Anexo 3).



## EVALUACIÓN DEL BLOQUE III

SABER	APRENDIZAJE ESPERADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
<b>CONOCER</b>	<p><b>Conoce</b> la jerarquía de las necesidades humanas a través de la Pirámide de Maslow.</p> <p><b>Identifica</b> el uso del tiempo en la administración de actividades.</p> <p><b>Reconoce</b> el ocio como aplicación positiva del tiempo.</p>	<p>“Re-diseño” de la pirámide de Maslow.</p> <p>Organizadores gráficos.</p> <p>Ejemplificación de una actividad de la vida cotidiana. Cuadro comparativo.</p>	<p>Guía de observación.</p> <p>Lista de cotejo.</p> <p>Guía de observación. Lista de cotejo.</p>	<b>30 %</b>
<b>HACER</b>	<p><b>Distingue</b> las características del tiempo y la existencia de desperdiciadores de tiempo internos y externos.</p>	<p>Canción sobre el uso del tiempo.</p> <p>Cartel de las desventajas de los desperdiciadores del tiempo en la realización de actividades. Medio de divulgación. Reporte.</p>	<p>Rúbrica.</p> <p>Rúbrica.</p> <p>Rúbrica. Guía de observación.</p>	<b>30%</b>
<b>SER Y CONVIVIR</b>	<p><b>Juzga</b> cómo ocupa su tiempo libre a través de la</p>	<p>Autoevaluación</p>	<p>Formato de autoevaluación.</p>	<b>10%</b>



	<p>resolución del test de <i>Manejo del tiempo</i>.</p> <p><b>Detecta</b> aquellos hábitos que lo distraen de las actividades importantes y se dispone a modificarlos.</p>	<p>Registro de actividades diarias y aspectos que lo distraigan del cumplimiento de sus obligaciones.</p> <p>Cuadro comparativo.</p>	<p>Lista de cotejo.</p> <p>Lista de cotejo.</p>	
<b>PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO</b>				
<b>(CIERRE)</b>				
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	PRODUCTO INTEGRADOR SUGERIDO	AGENTE DE EVALUACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN (%)
AB Proyectos.	<p>Diseñe y elabore en equipo un medio de divulgación (spot, folleto, video, flyer, entre otros) en el que se proponga la adecuada administración del tiempo libre, destaque su importancia y ventajas al administrarlo y se de recomendaciones sobre actividades recreativas y/o de esparcimiento, con fines turísticos. Elabore un reporte final con fotografías donde se muestre el proceso de la actividad y los resultados obtenidos.</p>	<p>Heteroevaluación.</p> <p>En equipo.</p>	<p>Guía de evaluación de proyecto (Ver Anexo 3).</p>	<b>30%</b>
<b>TOTAL</b>				<b>100%</b>



## INSTRUMENTO DE VALORACIÓN

### INSTRUMENTO DE VALORACIÓN DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES (HABILIDADES GENERALES)

(Ponderación: 10 puntos equivalen al 5% de la calificación final)

Nombre del alumno:				Grado y grupo:
CRITERIOS	NIVELES OBSERVABLES			TOTAL
	NUNCA (0)	A VECES (1)	SIEMPRE (2)	
1. Participa activamente en las diferentes actividades de clase.				
2. Logra mantener un adecuado nivel de concentración en las actividades desarrolladas.				
3. Es capaz de tomar la iniciativa y organizar una tarea o actividad de grupo				
4. Muestra respeto hacia el docente, así como a sus compañeros.				
5. Muestra capacidad de autonomía y autorregula su aprendizaje.				
<b>TOTAL:</b>				

### INSTRUMENTO DE AUTOVALORACIÓN DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES (HABILIDADES GENERALES)

(Ponderación: 10 puntos equivalen al 5% de la calificación final)



Nombre del alumno:				Grado y grupo:
CRITERIOS	NIVELES OBSERVABLES			
	NUNCA (0)	A VECES (1)	SIEMPRE (2)	SUBTOTAL
1. Valoro la importancia de los conocimientos que desarrollé durante el bloque.				
2. Controlo mis emociones y actúo de manera propositiva en las actividades desarrolladas.				
3. Considero y analizo diversas alternativas para cumplir tareas individuales o colectivas.				
4. Valoro las consecuencias o repercusiones que pueden tener mis actos o comportamientos individuales o colectivos.				
5. Mido el nivel de motivación que ejercen en mí, las diversas actividades propuestas para desarrollar mi autonomía.				
<b>TOTAL:</b>				

## REFERENCIAS

- Acerenza, M. A. (1991). *Administración del Turismo*. Reimpresión 2000. México. Trillas
- Álvarez, G. (2000). *México Turismo y Cultura*. 1ª edición 2000. México. Diana.
- Ramírez, M. (1992). *Teoría General del Turismo*. 2ª edición. México. Diana.

## REFERENCIAS COMPLEMENTARIAS

- Acerenza, M. A. (1991). *Conceptualización, origen y evolución del turismo*. [Versión DX Reader]. México: Trillas.
- Secretaría de Servicios Parlamentarios. (2015). *Ley General de Turismo*. México. Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión.

## REFERENCIA DE PÁGINAS WEB

- Aeterna, L. (2018). Historia del hospedaje. [Video file]. <https://www.youtube.com/watch?v=IMKTVCDCIGg>
- Farfán, P. (2016). La historia del Turismo. [Video file]. [https://www.youtube.com/watch?v=Ql\\_eeDPINUk](https://www.youtube.com/watch?v=Ql_eeDPINUk)
- Burgos, D. (2014). *Administración del tiempo*. SlidePlayer. Recuperado de: <https://slideplayer.es/slide/1611643/>
- Cajal, F. A. (2021). *Infraestructura turística: ¿qué es y cómo está conformada?* Lifeder. <https://www.lifeder.com/infraestructura-turistica/>
- Camacho, L. Jesús. (2016). *Coaching para optimizar la gestión y la administración del tiempo*. SlidePlayer. Recuperado de: <https://slideplayer.es/slide/6145143/>
- Fernández, J. (2013). *Los primeros viajeros*. La Vanguardia. <https://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20130809/54378341888/grandes-viajeros.html>
- Centro de Estudios Sociales y de Opinión Pública. (16 de mayo de 2006). *Contexto nacional en turismo*. [http://archivos.diputados.gob.mx/Centros\\_Estudio/Cesop/Comisiones/8\\_Turismo.htm](http://archivos.diputados.gob.mx/Centros_Estudio/Cesop/Comisiones/8_Turismo.htm)
- Chaparro, A. (2019). *Pirámide de Maslow: La jerarquía de las necesidades humanas*. Web del Maestro CMF. <https://webdelmaestrocmf.com/portal/piramide-de-maslow-la-jerarquia-de-las-necesidades-humanas/>
- Coll, M. F. (2020). *Organización Mundial del Turismo (OMT)*. <https://economipedia.com/definiciones/organizacion-mundial-del-turismo-omt.html>
- Cónclave de la Información. (2017, marzo 21). 10 Pueblos Mágicos que probablemente no conocías de México. [Video file]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=t-Lc-AYzndY>



- Entorno Turístico, Staff. (2017). *Sitios web de gobierno dedicados al sector Turismo de México*. Entorno turístico. <https://www.entornoturistico.com/sitios-web-gobierno-dedicados-al-sector-turismo-mexico/>
- Entorno Turístico, Staff. (2020). *¿Cómo se clasifican las agencias de viaje?* Entorno Turístico. <https://www.entornoturistico.com/como-se-clasifican-las-agencias-de-viajes/>
- Forero, A. (2016). *Historia del turismo*. [Video file]. <https://www.youtube.com/watch?v=x6pOss-584I>
- Escobedo, H. Carlos A. (2020). *La importancia de contar con una cultura turística*. Entorno Turístico. <https://www.entornoturistico.com/la-importancia-de-contar-con-una-cultura-turistica/>
- Fernández, L. Vanesa. (2020). *Test de psicología: ¿Sabes organizarte bien?* <https://www.webconsultas.com/mente-y-emociones/test-de-psicologia/test-sobre-saber-organizarse-3085>
- Gaxiola, M. (2021). *Primer hotel en México*. MXCity: Guía Insider. Recuperado de: <https://mxcity.mx/2017/04/de-como-nacio-el-primer-hotel-de-la-ciudad-de-mexico/>
- González, R. (2016). *Hoteles históricos en México*. Más por Más. <https://www.maspormas.com/cdmx/9-hoteles-historicos-de-la-cdmx/>
- Hidalgo, B. G. (2018). *Planta y estructura turística*. [Video file]. Recuperado de <https://youtu.be/5D2FQj2lwTk>
- Sé Curioso. (2020). *Top 9 lugares turísticos más visitados del mundo*. [Video file]. <https://www.youtube.com/watch?v=cDISTIJMtPM>
- Inversión Turística. (2021). *Turismo como actividad económica*. <https://inversion-turistica.com/2020/03/10/esta-es-la-historia-de-la-hoteleria-en-mexico-de-acuerdo-con-torruco-marques/>
- Rauda, C. W. (2017). *Qué es la cultura turística*. Entorno Turístico. <https://www.entornoturistico.com/que-es-la-cultura-turistica-y-diez-principios-basicos/#:~:text=Seg%C3%BAn%20se%20explica%20en%20el,humanos>
- La Casona de don Porfirio. (2021). *Primer hotel de Puebla*. <https://www.lacasonadedonporfirio.com/hoteles-en-puebla#:~:text=El%20nombramiento%20al%20primer%20hotel,de%20Puebla%20aun%20en%20funcionamiento>
- Loggiodice, L. Z. (2010). *La gestión del conocimiento como ventaja competitiva para las agencias de viajes y turismo*. Eumed: Enciclopedia Virtual. <http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/zll/agencias-viajes.html>
- Marinus C. Gisolf. (2014). *Motivación en el Turismo*. Turismo en Teoría. <https://www.tourismtheories.org?p=329&lang=es>
- Organización Mundial de Turismo. (2020). *Glosario de términos de turismo*. <https://www.unwto.org/es/glosario-terminos-turisticos>
- Organización Mundial del Turismo. (2021). *Inicio*. Recuperado en <http://www2.unwto.org>
- Ibáñez, P. Reyna, M. (2014). *El turismo y sus organismos*. Revista Turydes: Turismo y Desarrollo.: <https://www.eumed.net/rev/turydes/17/organismos.html>
- Promoción del Desarrollo Económico y del Turismo. (2016). *Cuestionario de administración del tiempo*. <https://www.prodetur.es/prodetur/AlfrescoFileTransferServlet?action=download&ref=12f6721f-07d1-4a48-912f-b8187faca4b1>



- Secretaría de Turismo. (2015) *Infraestructura para el Turismo*. Recuperado de: <http://www.sectur.gob.mx/blog-de-lasecretaria/2014/09/19/infraestructura-para-el-turismo/>
- Secretaría de Turismo. (2015). *Secretaría de Turismo ¿Qué hacemos?* Recuperado de: <https://www.gob.mx/sectur/que-hacemos>
- Secretaría de Turismo Sucre. (2017). *La planta turística*. Recuperado de: <http://turismosucre20.blogspot.com/2017/06/la-planta-turistica.html?m=1>
- Ramos, F. (2019). *El hospedaje desde sus orígenes*. Historia del hospedaje. [https://medium.com/@fernandaramos\\_95227/historia-del-hospedaje-c282ef4cff06](https://medium.com/@fernandaramos_95227/historia-del-hospedaje-c282ef4cff06)
- Secretaría de Turismo. (2018). *Acciones y Programas*. [https://www.gob.mx/sectur/archivo/acciones\\_y\\_programas](https://www.gob.mx/sectur/archivo/acciones_y_programas)
- Núñez, U. (2019). *Diez ventajas. Ladrones del tiempo*. <https://www.10ventajas.com/ladrones-del-tiempo/>
- WatchMojo Español. (2016). Top 10 Destinos Turísticos en México. [Video file]. <https://www.youtube.com/watch?v=GQJ1MwG9Gfc>

## ANEXOS

### ANEXO 1: RÚBRICA PARA EVALUAR LINEA DEL TIEMPO

INDICADOR	EXCELENTE (10)	MUY BIEN (9)	BIEN (8-7)	SUFICIENTE (6)
<b>Elementos clave</b>	Muy bien, ha ido mucho más allá de los elementos o aspectos previstos.	Bastante bien, ha identificado los elementos o aspectos previstos.	Normal, ha identificado algunos elementos o aspectos previstos.	Poco, solo ha identificado pocos elementos o aspectos previstos.
<b>Búsqueda de información</b>	Ha localizado diferentes fuentes de información nuevas y las cita correctamente.	Ha localizado algunas fuentes de información nuevas y las cita correctamente.	No ha localizado fuentes de información nuevas.	No cita ninguna fuente de información.
<b>Adquisición de conocimiento</b>	Se demuestra un amplio bagaje de conocimientos nuevos y se relacionan con los conocimientos previos.	Se demuestra un nuevo bagaje de conocimientos nuevos y se relacionan con los conocimientos previos.	No se demuestra mucho bagaje de conocimientos nuevos o que se relacionen con los conocimientos previos.	No muestra ningún bagaje de conocimientos o que se relacionen con conocimientos previos.



<b>Originalidad</b>	El “producto” demuestra gran originalidad. Las ideas son creativas e ingeniosas.	El “producto” demuestra cierta originalidad. El trabajo demuestra el uso de nuevas ideas.	Se emplean ideas conocidas (dándoles crédito) pero no hay casi evidencia de ideas originales.	Se emplean ideas conocidas sin dar créditos.
<b>Organización</b>	Contenido bien organizado empleando soluciones digitales.	Contenido regularmente organizado empleando algunas soluciones digitales.	Contenido pobremente organizado empleando soluciones digitales muy simples.	El contenido es mínimo y aparecen frecuentes errores conceptuales o malas interpretaciones.
<b>Contenido</b>	Cubre el objetivo con profundidad, empleando detalles y ejemplos. Se muestra un conocimiento excelente.	Incluye conocimiento básico sobre el tema. El contenido parece ser bueno.	Incluye información esencial sobre el tema pero aparecen algunos errores conceptuales o malas interpretaciones.	El contenido es mínimo y aparecen frecuentes errores conceptuales o malas interpretaciones.
<b>Calidad</b>	Excelente diseño y desarrollo.	Muy bien diseñado y desarrollado.	Regularmente diseñado y desarrollado.	Muy pobremente diseñado y desarrollado.



## ANEXO 2: RÚBRICA PARA EVALUAR DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN JUEGO DE MESA

INDICADOR	SOBRESALIENTE (10)	NOTABLE (9-8)	SUFICIENTE (7-6)	INSUFICIENTE (5)
<b>Conocimiento “PROPÓSITO”</b>	<p>En el material se puede identificar perfectamente al tema y propósito para el que fue diseñado.</p> <p>(Contenido en que se pretende reforzar el aprendizaje).</p>	<p>En el material se puede identificar el tema y propósito para el que fue diseñado.</p> <p>(Contenido en que se pretende reforzar el aprendizaje).</p>	<p>En el material apenas se puede identificar el tema y propósito para el que fue diseñado.</p> <p>(Contenido en que se pretende reforzar el aprendizaje).</p>	<p>En el material no se logra identificar el tema ni el propósito para el que fue diseñado.</p> <p>(Contenido en que se pretende reforzar el aprendizaje).</p>
<b>Precisión del contenido</b>	<p>Todo el material realizado utiliza correctamente conceptos, definiciones, características, objetos, fechas, datos, etc. de acuerdo al tema abordado.</p>	<p>La mayoría del material realizado utiliza correctamente conceptos, definiciones, características, objetos, fechas, datos, etc. de acuerdo al tema abordado.</p>	<p>Solo una parte del material realizado utiliza correctamente conceptos, definiciones, características, objetos, fechas, datos, etc. de acuerdo al tema abordado.</p>	<p>El material realizado no coincide correctamente con conceptos, definiciones, características, objetos, fechas, datos, etc. de acuerdo al tema abordado.</p>
<b>Reglas</b>	<p>Las reglas son en su totalidad claras y aplicables para el propósito que se diseñó el juego (incluidas por escrito).</p>	<p>Las reglas son en su mayoría claras y aplicables para el propósito que se diseñó el juego, (están o no incluidas en el juego por escrito).</p>	<p>Sólo algunas reglas son claras y aplicables para el propósito que se diseñó el juego, (están o no incluidas en el juego por escrito).</p>	<p>Las reglas no son claras y ni aplicables para el propósito que se diseñó el juego, (no están Incluidas en el juego por escrito).</p>



<b>Creatividad</b>	El juego muestra gran creatividad en el diseño del material y en la dinámica, para hacerlo interesante y divertido.	El juego muestra creatividad en el diseño del material y en la dinámica, para hacerlo interesante y divertido.	El juego muestra poca creatividad en el diseño del material y en la dinámica, para hacerlo interesante y divertido.	El juego no muestra creatividad en el diseño del material y en la dinámica, para hacerlo interesante y divertido.
<b>Atractivo</b>	El material, colores y presentación del juego son totalmente atractivos para los participantes.	El material, colores y presentación del juego son atractivos para los participantes.	El material, colores y presentación del juego son poco atractivos para los participantes.	El material, colores y presentación del juego no son atractivos para los participantes.
<b>Colaboración y trabajo en equipo.</b>	Todos los integrantes del equipo participaron activamente en el diseño y creación del juego.	La mayoría de los integrantes del equipo participaron activamente en el diseño y creación del juego.	Sólo algunos integrantes del equipo participaron activamente en el diseño y creación del juego.	El mínimo de integrantes del equipo participó activamente en el diseño y creación del juego.



### ANEXO 3: GUÍA DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO

DATOS DE LA INSTITUCIÓN				
GUÍA DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO: "DISEÑO DE UN MEDIO DE DIVULGACIÓN."				
<b>DATOS DEL ALUMNO:</b> _____				
<b>NOMBRE DEL PROYECTO:</b> _____				
<b>FECHA DE ENTREGA:</b> _____				
<b>INDICACIONES:</b> La siguiente herramienta está diseñada para evaluar el proyecto del producto final, marque con una "X" en nivel de logro alcanzado, el puntaje obtenido puede ser de 1 hasta 4, seleccionando el nivel que considere el más adecuado. La suma más alta es de 44 puntos, al final del instrumento se propone la ponderación, el cual equivale el 30% de la evaluación sumativa del Bloque 3.				
INDICADORES	Muy bien (4 puntos)	Bien (3 puntos)	Suficiente (2 puntos)	Insuficiente (1 punto)
1. Identifica con claridad el tema del proyecto y los elementos solicitados para su conformación.				
2. Vincula el tema del proyecto con su entorno social en su comunidad.				
3. Comparte el material con la comunidad escolar.				



4. En el desarrollo del producto, establece al menos 8 hechos relacionados con su tema (links fiables).				
5. Elige un estilo de redacción para hablar de los principales acontecimientos.				
6. Considera oportunamente el diseño de un medio de divulgación (spot, folleto, video, flyer, entre otros).				
7. Considera con claridad la promoción de la adecuada administración del tiempo y el buen uso del tiempo libre.				
8. Utiliza la coherencia, lógica y secuencia de ideas en la organización del proyecto.				
9. El lenguaje (uso de palabras puntuales, conceptos, etc.) que utiliza es adecuado para lograr el objetivo del proyecto.				
10. Incluye imágenes que describen el buen uso del tiempo libre a través de actividades recreativas y/o de esparcimiento.				



11. Realiza un reporte final con fotografías donde muestra el proceso de la actividad y los resultados obtenidos.				
Puntaje total:				

PONDERACIÓN				
6	7	8	9	10
<b>De 24 a 28 Puntos</b>	<b>De 29 a 32 Puntos</b>	<b>De 33 a 36 Puntos</b>	<b>De 37 a 40 Puntos</b>	<b>De 41 a 44 puntos</b>
Comentarios u observaciones:				
Nombre del docente (evaluador):				

\*El contenido de este programa fue recuperado de las ediciones 2018 y 2019.