



Tecnólogo en Guianza Turística

Actividad de proyecto 1

Actividad de aprendizaje 1: Reconocer la conceptualización básica del turismo, desde su historia, clasificación, sistema e impactos y el uso del inglés técnico como elemento cualificador de la guianza turística.

Desarrollar habilidades psicomotrices y de pensamiento

Los cinco primeros años de vida son la etapa en la cual se perfecciona la actividad de todos los órganos de los sentidos, en especial, los relacionados con la percepción visual, auditiva y las habilidades psicomotrices de los individuos; esto permite reconocer y diferenciar colores, formas, sonidos y movimientos de las extremidades con las habilidades para desplazarse, jugar, mantener el equilibrio, entre otras.

Además, los procesos psíquicos durante esta etapa consolidan y fortalecen el desarrollo de las habilidades, las cuales resultarán imprescindibles durante toda la vida. Es así, que un guía de turismo debe conocer muy bien las habilidades motrices y psíquicas de cada uno de los turistas para poder planear recorridos que garanticen seguridad, tanto para el guía como para el turista.

Es necesario tener claras cuáles son las capacidades físicas y motoras para evitar realizar actividades que ocasionen daño a la salud o vida de los turistas y guías turísticos. Razón por la cual es muy importante tener en cuenta las habilidades psicomotrices y de pensamiento para establecer las medidas de control en cada situación que se pueda presentar dentro de un recorrido teniendo en cuenta que los turistas son personas con diferentes capacidades, de acuerdo a unas condiciones de salud o de edad.

El propósito de esta evidencia es identificar las habilidades psicomotrices y de pensamiento de usted como guía de turismo y plantear planes de actividades para determinar las capacidades de los diferentes tipos de población (niños, jóvenes o adultos mayores) con los que probablemente se encuentre en su labor cotidiana para realizar recorridos turísticos.

Para el desarrollo del taller es necesario realizar los siguientes puntos:

1. Consulte el material de formación “Habilidades psicomotrices y de pensamiento” y los materiales complementarios “Desarrollo de habilidades del pensamiento” y “Habilidades motrices básicas”.
2. Diligencie la tabla “Identificación de habilidades psicomotrices y de pensamiento”; tenga en cuenta que cada tipo de motricidad va acompañada de una lista de actividades o destrezas, revíselas y marque con una “X”, según usted considere si tiene o no, un buen manejo de cada una de estas. Además realice la descripción de los resultados donde mencione cuál o cuáles de las actividades son las de mayor



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE





Tecnólogo en Guianza Turística

predominio y en las que presenta un mejor desempeño en relación a las actividades que realiza en su actividad diaria como guía de turismo.

Identificación de habilidades psicomotrices y de pensamiento

1. Motricidad gruesa	Si	No	2. Motricidad fina	Si	No
Caminar			Coordinación óculo manual		
Correr			Coordinación fonética		
Saltar			Coordinación gestual		
Golpear			4. Descripción de resultados		
Rodar					
Deslizarse					
3. Habilidades de pensamiento					
Observación					
Comparación					
Relación					
Clasificación					
Descripción					

Fuente: SENA

- Una vez haya identificado el desempeño que usted como guía de turismo tiene frente a cada una de las destrezas que conforman los tipos de motricidad y habilidades de pensamiento, estructure tres planes de actividades o de alistamiento que usted como guía de turismo ejecutaría para realizar una valoración previa a las destrezas y capacidades funcionales de los diferentes tipos de población (niños, jóvenes o adultos mayores) que integran los grupos de turistas.

Para cada plan simule un recorrido a realizar (cultural o natural) y describa la importancia de valorar estas destrezas frente al tipo de población y a las eventualidades que se pueden presentar en los diferentes recorridos. Tenga en





cuenta las características de motricidad, de reacción mental, la destreza motora y la psicomotricidad, no olvidando que las habilidades psicomotrices y de pensamiento varían según la edad.

Tome como base el siguiente cuadro, el cual le servirá para estructurar los planes de actividades para los diferentes tipos de población y utilice recursos visuales tales como fotografías, imágenes o gráficos, los cuales se asocien a cada plan.

Ejemplo:

Tipo de población (jóvenes)			
Habilidad o destreza a valorar	Imagen	Tipo de recorrido (Cultural - natural)	Descripción
Correr	 <p>Fuente: Pixabay (2017)</p>	Senderismo	Es importante valorar el desarrollo locomotor como lo es el correr, para así conocer las capacidades del tipo de población (jóvenes) frente a algún evento inesperado que pueda ocurrir en el recorrido de un sendero.

4. Envíe el archivo con el desarrollo de la evidencia al instructor a través de la plataforma virtual de aprendizaje.

Ambiente requerido: Ambiente Virtual de Aprendizaje.

Materiales: computador, internet, material de formación “Habilidades psicomotrices y de pensamiento”, materiales complementarios “Desarrollo de habilidades del pensamiento”, “Habilidades motrices básicas”, glosario y biblioteca SENA.

Evidencia 2: Taller “Desarrollar habilidades psicomotrices y de pensamiento”.





Pasos para enviar la evidencia:

1. Clic en el título de la evidencia.
2. Clic en Examinar mi equipo y buscar el archivo previamente guardado.
3. Dejar un comentario al instructor (opcional).
4. Clic en Enviar.

Nota: esta evidencia es de carácter Individual. Recuerde revisar la guía de aprendizaje con el fin de verificar que ha realizado todas las evidencias propuestas, saber cómo desarrollarlas y entregarlas correctamente.

Criterios de evaluación
<ul style="list-style-type: none">• Participa en actividades que requieren coordinación motriz fina y gruesa de forma individual y grupal teniendo en cuenta la naturaleza y complejidad del desempeño laboral.• Aplica técnicas y procedimientos orientados al perfeccionamiento de la psicomotricidad frente a los requerimientos de su desempeño laboral.

Referencias

Pixabay. (2017). *Correr*. Recuperado de <https://pixabay.com>

