



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del programa de formación:** tecnico en operacion turistica local
- **Código del programa de formación:** 633100
- **Nombre del proyecto formativo** (si aplica): apoyo en el diseño de experiencias turísticas del patrimonio cultural y natural de los municipios, armero guayabal, melgar, valle de san juan, payande - san luis, cajamarca y cañon del combeima - ibague.
- **Fase del proyecto:** ejecución
actividad de proyecto formativo (si aplica): analizar tendencias turísticas y comportamientos del mercado
- **Competencia:** Diseñar paquetes turísticos de acuerdo componentes técnicos y estándares de servicio
- **Resultados de Aprendizaje:** Caracterizar la actividad turística del territorio a partir de los atractivos, servicios e infraestructura disponibles en él.
- **Duración de la Guía de Aprendizaje** (horas): 320 horas
- **Fichas:** 3167918

2. PRESENTACIÓN

- **Diseñar paquetes turísticos** significa organizar viajes completos para que las personas puedan disfrutar de experiencias seguras, cómodas y divertidas. Un paquete turístico incluye varios servicios, como el transporte, el alojamiento (donde dormirán los turistas), la alimentación (lo que comerán), actividades especiales (como paseos, visitas a lugares turísticos, juegos, etc.), además de seguros o asistencia por si ocurre alguna emergencia. Diseñar un buen paquete turístico no es solo juntar servicios al azar. Es muy importante seguir una estructura organizada, tener conocimientos técnicos, conocer bien el destino, los gustos de los turistas y también aplicar **estándares de servicio**, que son normas que ayudan a garantizar que todo funcione correctamente, con calidad, seguridad y buen trato. Por ejemplo, se deben cuidar detalles como la puntualidad, la limpieza de los lugares, la seguridad de los turistas, el respeto por la cultura del lugar y también la protección del medio ambiente. Estos estándares hacen que el cliente se sienta feliz, tranquilo y con ganas de volver a viajar con la misma agencia. Para una agencia de viajes, diseñar paquetes con responsabilidad es clave para ganar la confianza de los viajeros. Además, los paquetes bien hechos también ayudan a generar empleo, apoyar a las comunidades locales y cuidar los destinos turísticos. Por eso, este proceso debe hacerse con pasión, compromiso y



profesionalismo. Es como preparar una fiesta, pero en este caso, es una experiencia de viaje que debe ser inolvidable. Para lograrlo, los jóvenes que quieran trabajar en turismo deben aprender a ser organizados, creativos, atentos al detalle y, sobre todo, tener ganas de brindar lo mejor a los demás. Así, el turismo no solo será un negocio, sino también una forma de compartir lo mejor de cada región y de cada cultura con personas del mundo entero.



3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- **Descripción de la(s) Actividad(es)**

3.1 Actividades de reflexión inicial:

Nombre de la Actividad: "Exploro mi territorio con ojos de turista"

1. **Descripción:**

Los estudiantes reflexionarán sobre su propio municipio o comunidad como si fueran turistas que llegan por primera vez. Durante 8 semanas, realizarán una exploración crítica para identificar los atractivos turísticos (naturales, culturales, gastronómicos, etc.), los servicios turísticos existentes (hoteles, restaurantes, transporte, etc.) y la infraestructura de apoyo (vías, señalización, centros de información). Luego, compartirán sus hallazgos en un mural colaborativo y una presentación final.

Ambiente requerido: IET SUMAPAZ

Estrategias o técnicas didácticas activas:

- Salidas pedagógicas por la comunidad local para observación directa.
- Taller de lluvia de ideas y mapeo comunitario.
- Entrevistas a prestadores de servicios turísticos locales.
- Trabajo en grupos para construir mapas mentales y murales.
- Uso de herramientas TIC: grabación de vlogs, podcast o galerías digitales.

Materiales de formación

Material de apoyo:

- Mapa físico o digital del territorio
- Fichas técnicas de atractivos turísticos
- Cuaderno de campo o bitácora de viaje
- Celulares o cámaras para capturar evidencias
- Internet para investigación y construcción de productos digitales
- Guías de entrevista

Duración de la actividad: 100 horas.



3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje:

Semana	Actividad Principal	Producto Parcial
1	Introducción al territorio y lluvia de ideas	Lista de atractivos inicial
2	Salida pedagógica de reconocimiento	Fotos y notas en la bitácora
3	Investigación sobre servicios turísticos	Ficha de servicios locales
4	Revisión de infraestructura turística	Mapa de infraestructura
5	Entrevistas a actores locales	Audio, video o resumen escrito
6	Creación del mural y material visual	Borrador del mural colaborativo
7	Organización de la presentación	Ensayo y ajuste final
8	Presentación final y conversatorio	Exposición grupal + reflexión

Ambiente requerido: IET SUMAPAZ

Estrategias o técnicas didácticas activas:

1. Ruta turística dramatizada

Descripción:

Los estudiantes diseñan y presentan una dramatización en la que simulan ser guías turísticos que conducen a un grupo por diferentes puntos del municipio, describiendo atractivos, servicios e infraestructura.

Criterios de evaluación:

- Claridad y precisión en la información sobre los atractivos y servicios turísticos.
- Dominio del lenguaje y actitud comunicativa al simular el rol de guía.
- Creatividad en la dramatización y ambientación del recorrido.

2. Podcast turístico local

Descripción:

Los estudiantes crean un podcast en el que narran una ruta turística del municipio, describiendo atractivos, recomendaciones, datos históricos o culturales, e incluyendo entrevistas breves a actores locales.

**Criterios de evaluación:**

- Claridad, estructura y secuencia lógica del contenido.
- Originalidad en la narración y uso adecuado del lenguaje.
- Calidad técnica del audio (volumen, edición básica, ambientación sonora).

3. Juego de roles: agencia de viajes**Descripción:**

En parejas o grupos, los estudiantes simulan ser asesores turísticos de una agencia local. Diseñan y ofrecen un paquete turístico ficticio usando recursos reales del territorio, respondiendo a “clientes” (sus compañeros) con argumentos técnicos.

Criterios de evaluación:

- Coherencia entre la oferta del paquete y los recursos reales del territorio.
- Capacidad de argumentación frente a preguntas de los “clientes”.
- Presentación creativa y profesional del servicio.

4. Línea del tiempo turística del territorio**Descripción:**

Los estudiantes elaboran una línea del tiempo visual o digital que muestre la evolución turística del municipio, incluyendo el surgimiento de atractivos, infraestructura o eventos clave que han impulsado la actividad turística.

Criterios de evaluación:

- Exactitud cronológica y contextual.
- Relación clara entre eventos y desarrollo del turismo.
- Presentación estética y comprensible del material.

Materiales de formación: Marcadores, Craf, cartulina, videos.

Material de apoyo: Lecturas y consultas

Duración de la actividad: horas. 100 h



3.3 Actividades de apropiación:

1. Podcast turístico local → Actividad de apropiación: "Guion sonoro compartido"

Descripción:

Antes de grabar, cada grupo redacta un guion técnico con los temas, duración, voces y efectos sonoros. El guion se sube a una carpeta compartida para retroalimentación entre compañeros y docentes.

Trazabilidad:

- Revisión del guion como evidencia formativa.
- Seguimiento del progreso en grabación y edición.
- Diario de trabajo con roles por integrante (control de avance).

2. Juego de roles: agencia de viajes → Actividad de apropiación: "Ficha técnica del paquete turístico"

Descripción:

Cada grupo completa una ficha técnica con nombre del paquete, duración, servicios incluidos, atractivos, itinerario y costos estimados, basada en su simulación.

Trazabilidad:

- Documento editable y revisable por el docente en línea.
- Rubrica de evaluación aplicada en dos momentos: borrador y versión final.
- Observación directa de desempeño durante el rol simulado.

3. Línea del tiempo turística → Actividad de apropiación: "Investigación guiada con hitos turísticos"

Descripción:

A cada grupo se le asigna un periodo específico para investigar hitos del desarrollo turístico local. Los estudiantes deben presentar pruebas (recortes, citas, imágenes, entrevistas) como soporte.

Trazabilidad:

- Tabla de seguimiento de avances por fechas/hitos.
 - Registro fotográfico del trabajo en clase y producto en construcción.
 - Socialización por equipos para identificar relaciones entre eventos.
-



4. Ruta turística dramatizada → Actividad de apropiación: "Ensayo con retroalimentación cruzada"

Descripción:

Previo a la presentación pública, los grupos ensayan entre sí sus dramatizaciones y se dan retroalimentación mediante una lista de chequeo.

Trazabilidad:

- Registro de asistencia y participación en ensayos.
- Formato de observación mutua con ítems de evaluación.
- Video del ensayo para comparación con la presentación final.

Ambiente requerido: IET SUMAPAZ

Material de apoyo: Consulta externa investigación.

Instrumentos de evaluación:

- Reflexiona junto a los estudiantes sobre los desafíos y descubrimientos que experimentaron al desarrollar las diferentes actividades.
- Concluye con una discusión sobre la importancia de planificar rutas que sean sostenibles y respetuosas con el medio ambiente y las comunidades locales.

Duración de la actividad: 100 horas. (2 practicas a campo)



3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:

“Diseña tu propia ruta turística para un visitante real”

Descripción:

Los estudiantes deberán diseñar una **ruta turística personalizada** para un tipo de visitante específico (por ejemplo: un adulto mayor, un grupo de estudiantes, una pareja extranjera, un turista con movilidad reducida, etc.). Deberán aplicar los conocimientos adquiridos sobre atractivos, servicios e infraestructura del territorio para adaptar la experiencia al perfil del visitante.

Fases:

1. **Selección del perfil del turista.**
2. **Caracterización de sus necesidades.**
3. **Selección y justificación de los atractivos y servicios más adecuados.**
4. **Diseño del itinerario (con tiempos, medios de transporte, actividades, recomendaciones).**
5. **Presentación de la ruta en formato digital o físico.**

Puedes invitar a padres, docentes de otras áreas o actores del sector turístico local para evaluar los proyectos como “clientes simulados”.

Ambiente requerido: IET SUMAPAZ

Estrategias o técnicas didácticas activas:

Simulación de roles profesionales

Descripción:

Los estudiantes asumen el rol de agentes o diseñadores turísticos y preparan una propuesta para un cliente real o ficticio.

Aplicación en el aula:

- Cada grupo actúa como una agencia de viajes.
- Reciben un perfil de turista con necesidades específicas.
- Presentan la ruta como si estuvieran frente a un cliente.

Ventaja:

Fortalece la apropiación del conocimiento técnico y la comunicación profesional.



Materiales de formación:

- Plantillas o ejemplos de guías turísticas (opcional).
- Mapas y fotos recopilados durante la visita en terreno.
- Fichas técnicas de atractivos y servicios
- Plantillas para registrar información relevante: nombre, tipo de atractivo, horarios, tarifas, accesibilidad, distancia, condiciones climáticas, etc.
- Plantilla de itinerario turístico
- Formato editable para organizar la ruta por días, horas, actividades, medios de transporte y recomendaciones.
- Ficha de evaluación del cliente simulado
- Lista de verificación para que invitados externos (docentes, padres, emprendedores del turismo) evalúen la ruta presentada por los estudiantes como si fueran turistas reales.

Material de apoyo: Proyector o carteleras.

2. Guía de perfiles de turistas
3. Documento que describe distintos tipos de turistas (adulto mayor, turista extranjero, estudiante, persona con discapacidad, turista cultural, ecoturista, etc.).
4. Incluye sus intereses, limitaciones y necesidades comunes.
5. Físico o digital, con señalización de atractivos, servicios, rutas y zonas de acceso.
6. Puede complementarse con Google Maps o mapas impresos locales.
7. Dispositivos tecnológicos
8. Computadores, celulares, acceso a internet y software de diseño básico (Canva, PowerPoint, Word, etc.) para presentar mapas, folletos o videos.
9. Cuaderno o bitácora de trabajo
10. Para registrar ideas, fuentes consultadas, decisiones tomadas, dificultades y reflexiones.

Evidencias de aprendizaje:

Criterios de Evaluación:

- Pertinencia entre el perfil del turista y los elementos seleccionados de la ruta.
- Coherencia del itinerario y logística de servicios.
- Capacidad de argumentación y personalización.
- Creatividad y presentación del producto final.

Producto Final:

- Ruta turística ilustrada (mapa, itinerario, ficha técnica).
- Justificación escrita.
- Exposición oral o video explicativo.
- Puedes invitar a padres, docentes de otras áreas o actores del sector turístico local para evaluar los proyectos como “clientes simulados”.



Duración de la actividad: 20 horas.

4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO.

Fase del proyecto o formativo	Actividad del proyecto o formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
		Reflexionar sobre los efectos positivos y negativos del turismo rural en las comunidades locales y el medio ambiente.	Respuesta a preguntas de reflexión a. ¿Qué beneficios crees que el turismo rural puede traer a una comunidad rural? b. ¿Cuáles son los posibles riesgos o desafíos del turismo rural para	- Participación activa en salidas y talleres (30%) - Productos parciales de investigación (30%)	Plenaria



			estas comunidades y su entorno natural? c. ¿Cómo crees que los turistas pueden contribuir de manera positiva durante su visita a zonas rurales?		
		Contextualización y conocimientos previos del turismo rural	Lluvia de ideas		Conversatorio
		Planificación de la estructura de una ruta turística rural	Visita a los atractivos turísticos del municipio		Practica y reflexión de recomendaciones a la ruta propuesta



5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **Accesibilidad:** Característica que permite a todas las personas, incluidas aquellas con movilidad reducida, tener acceso seguro y fácil a los espacios y actividades de la ruta.
- **Atracción Turística:** Lugar, elemento o actividad que resulta atractivo para los visitantes debido a sus valores culturales, naturales, históricos o recreativos.
- **Biodiversidad:** Variedad de especies animales y vegetales en una región determinada. En el diseño de rutas rurales, se considera para preservar el entorno natural y minimizar el impacto ambiental.
- **Cartografía:** Ciencia y técnica de elaborar mapas, esencial para el diseño de rutas, ya que permite ubicar y representar los puntos de interés, los caminos y las áreas de descanso.
- **Comunidad Anfitriona:** Grupo de personas que vive en el área rural en la que se desarrolla la ruta. Su participación es fundamental para que el diseño de la ruta respete sus tradiciones, cultura y necesidades.
- **Conservación Ambiental:** Prácticas y medidas destinadas a proteger y preservar el entorno natural, evitando la degradación de los recursos y promoviendo un uso sostenible en las rutas rurales.
- **Experiencia del Visitante:** Conjunto de sensaciones, emociones y conocimientos que vive un turista durante su visita a una ruta rural. Un buen diseño de rutas busca optimizar esta experiencia, haciendo que sea enriquecedora y memorable.
- **Infraestructura:** Conjunto de instalaciones y servicios básicos que permiten la realización de actividades turísticas en la ruta, tales como señalización, caminos, áreas de descanso y servicios sanitarios.



- Interpretación Ambiental: Estrategia educativa que busca explicar a los visitantes el valor ecológico y cultural de un área, promoviendo un turismo consciente y respetuoso.
- Itinerario: Secuencia de puntos o actividades que componen una ruta. En el diseño de rutas rurales, se organiza considerando el tiempo, la distancia y la accesibilidad de los sitios de interés.
- Paisaje Cultural: Área que combina elementos naturales y culturales, resultado de la interacción del ser humano con la naturaleza. Es un aspecto clave en el diseño de rutas rurales, ya que define el atractivo de los espacios.
- Patrimonio: Conjunto de bienes naturales y culturales de una región. Su conservación es una prioridad en el diseño de rutas rurales para asegurar que estos recursos permanezcan intactos para futuras generaciones.
- Punto de Interés: Lugar específico dentro de la ruta que posee un atractivo especial, como miradores, monumentos, formaciones naturales o áreas de biodiversidad destacada.
- Ruta Autoguiada: Tipo de ruta en la que el visitante recorre los puntos de interés sin un guía, apoyándose en señalizaciones, mapas o guías impresas para orientarse.
- Señalización: Conjunto de letreros, marcas y señales que guían al visitante a lo largo de la ruta, indicando direcciones, áreas de interés, precauciones y recomendaciones.
- Sostenibilidad: Principio que busca satisfacer las necesidades actuales sin comprometer los recursos de futuras generaciones. En el diseño de rutas rurales, implica un enfoque de bajo impacto ambiental y respeto por la cultura local.
- Temporada Alta: Periodo del año en el que un destino recibe mayor cantidad de visitantes. En el diseño de rutas rurales, es importante considerar la capacidad de carga de la ruta para evitar sobrecarga de visitantes.
- Trazado de la Ruta: Planificación y definición del recorrido que sigue la ruta, tomando en cuenta factores como accesibilidad, seguridad, puntos de interés y respeto al entorno natural.



- Turismo de Naturaleza: Modalidad de turismo que se desarrolla en entornos naturales, como áreas rurales, parques y reservas naturales, donde los visitantes buscan conectar con la naturaleza.
- Valor Agregado: Elemento diferencial que hace que una ruta sea única y atractiva. Puede incluir experiencias culturales, interpretaciones guiadas o la interacción con la comunidad local.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Construya o cite documentos de apoyo para el desarrollo de la guía, según lo establecido en la guía de desarrollo curricular. (**BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA**).

Cooper, C., Fletcher, J., Fyall, A., Gilbert, D., & Wanhill, S. (2008). *Tourism: Principles and Practice*. Pearson Education Limited.

Butler, R., Hall, C. M., & Jenkins, J. (1998). *Tourism and Recreation in Rural Areas*. John Wiley & Sons.

Lane, B. (1994). *What is Rural Tourism?*. Journal of Sustainable Tourism, 2(1-2), 7-21.

Organización Mundial del Turismo (OMT). (2018). *Tourism for Development: A Strategic Approach*. UNWTO.

Instituto de Turismo Responsable (ITR). (2014). *Manual de Turismo Responsable en Áreas Rurales*.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	ANDREA PAOLA ALAPE PERDOMO	INSTRUCTORA	COMERCIO Y SERVICIOS	25/10/2024



8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					