



1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

Programa de Formación: JOVENES RURALES EMPRENDEDORES.	Código: Versión:
Nombre del Proyecto: ACTIVIDADES DE ANIMACIÓN EN ESPACIOS RURALES	Código:
Fase del proyecto: EJECUCION	
Actividad (es) del Proyecto: Implementar procesos técnicos en la Unidad Productiva en animación turística rural.	
Resultados de Aprendizaje: Identificar las necesidades y requerimientos del cliente acorde con los protocolos de la organización.	Competencia: Elaborar la oferta turística según criterios de la empresa.
Duración de la guía (en horas):	20 horas

2. PRESENTACIÓN

Con el resultado del Diagnóstico de la localidad, los aprendices estarán en capacidad de definir qué van a ofrecer en su unidad productiva. A través del desarrollo de esta competencia quedará definido el producto turístico, las evidencias de trabajo de los aprendices serán el portafolio de servicios, en el que quedará reflejado su conocimiento de los recursos turísticos de la localidad y del mercado al que va a entrar a competir. Así como su capacidad de trabajo en Equipo, ya que es a través del trabajo colaborativo y el pensamiento crítico que se definirán, los objetivos de la Unidad Productiva.



3. ESTRUCTURA DIDÁCTICA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.

Basándose en la ApP, se fortalece el trabajo en equipo y colaborativo.

La metodología enfatiza en todas las actividades cuatro pasos secuenciales y reiterativos, asociados a:

- La planeación (PLANÉALO).
- El trabajo práctico (HAZLO).
- La evaluación entre pares y auto-evaluación (REVÍSALO).
- La comunicación de las ideas a los otros (COMPÁRTELO).

En el trabajo en equipo, se realizan, debates, simulacros, búsquedas e investigación en internet y prácticas.

3.2 Actividades de apropiación.

ACTIVIDAD COGNITIVA: Analizar los diferentes tipos de clientes, los momentos de verdad y cadena del servicio, a través de una dramatización. Y definir las en un trabajo escrito.

ACTIVIDAD DE PROCEDIMIENTO: Organizar el portafolio de servicios de acuerdo con los productos y servicios identificados

ACTIVIDAD ACTITUDINAL: Dramatizar la venta de un portafolio teniendo en cuenta la cadena de servicios identificando un tipo de cliente.

3.3 Actividades de transferencia del conocimiento.

Actividad 1: practica: realizar a través del juego de roles una dramatización en la que cada estudiante tomará un roll de un tipo de cliente, como conclusiones de las dramatizaciones y con la ayuda de la investigación en la red, se realizará un cuadro comparativos de los distintos grupos de usuarios del servicio turístico.

Fecha: 27 de junio



Estrategias Juego de roles, trabajo en equipo.

Lugar: Aula de Clase

Responsables: Guías coordinadores: grupo de aprendices.

Actividad 2: Teórica: definir el portafolio de servicios de la unidad productiva.

Fecha: 25, 26 ,27 de junio.

Estrategias: En trabajos en grupo, organizado de acuerdo a afinidades, se definirán todos los protocolos organizacionales para efectuar los diferentes tipos de actividades recreativas y turística, y definir los paquetes turísticos, luego de los cual se verificará la vialidad del mismo y se compartirá con los demás grupos de trabajo para ser agregados al portafolio de servicios

Lugar: Aula de clase.

Responsables: grupo de aprendices

3.4 Actividades de evaluación.

Se evaluará la capeta evidencias la cual debe contener:

El portafolio de servicios

Cuadro comparativo.

4. RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE

Plan de Desarrollo Departamental

Plan de Desarrollo Municipal

Manual para el Diseño de paquetes turísticos.



5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

PRODUCTO TURÍSTICO
PORTAFOLIO DE SERVICIOS
ITINERARIO
TOUR
PRODUCTOS Y SERVICIOS
TURISMO RURAL
ECOTURISMO
AGROTURISMO
PATRIMONIO

6. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

<https://www.google.com.co/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF-8#q=manual+para+el+dise%C3%B1o+de+paquetes+turisticos>

7. CONTROL DEL DOCUMENTO