



UES

Universidad Estatal de Sonora
La Fuerza del Saber Estimulará mi Espíritu

MANUAL DE PRÁCTICAS DE LABORATORIO

Patrimonio Turístico Universal Laboratorio

Programa Académico
Plan de Estudios
Fecha de elaboración
Versión del Documento

**Licenciado en Administración de Empresas
Turísticas, Plan de Estudios 2021.**

10/06/2025



Dra. Martha Patricia Patiño Fierro
Rectora

Mtra. Ana Lisette Valenzuela Molina
**Encargada del Despacho de la Secretaría
General Académica**

Mtro. José Antonio Romero Montaña
Secretario General Administrativo

Lic. Jorge Omar Herrera Gutiérrez
**Encargado de Despacho de Secretario
General de Planeación**

Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN.....	4
IDENTIFICACIÓN	5
<i>Carga Horaria del alumno</i>	<i>5</i>
<i>Consignación del Documento</i>	<i>5</i>
MATRIZ DE CORRESPONDENCIA	6
NORMAS DE SEGURIDAD Y BUENAS PRÁCTICAS	9
<i>Reglamento general del laboratorio</i>	<i>9</i>
<i>Reglamento de uniforme.....</i>	<i>9</i>
<i>Uso adecuado del equipo y materiales.....</i>	<i>9</i>
<i>Manejo y disposición de residuos peligrosos.....</i>	<i>9</i>
<i>Procedimientos en caso de emergencia</i>	<i>9</i>
RELACIÓN DE PRÁCTICAS DE LABORATORIO POR ELEMENTO DE COMPETENCIA..	10
PRÁCTICAS.....	13
FUENTES DE INFORMACIÓN	27
NORMAS TÉCNICAS APLICABLES.....	40
ANEXOS	3

INTRODUCCIÓN

Como parte de las herramientas esenciales para la formación académica de los estudiantes de la Universidad Estatal de Sonora, se definen manuales de práctica de laboratorio como elemento en el cual se define la estructura normativa de cada práctica y/o laboratorio, además de representar una guía para la aplicación práctica del conocimiento y el desarrollo de las competencias clave en su área de estudio. Su diseño se encuentra alineado con el modelo educativo institucional, el cual privilegia el aprendizaje basado en competencias, el aprendizaje activo y la conexión con escenarios reales.

Con el propósito de fortalecer la autonomía de los estudiantes, su pensamiento crítico y sus habilidades para la resolución de problemas, las prácticas de laboratorio integran estrategias didácticas como el aprendizaje basado en proyectos, el trabajo colaborativo, la experimentación guiada y el uso de tecnologías educativas. De esta manera, se promueve un proceso de enseñanza-aprendizaje dinámico, en el que los estudiantes no solo adquieren conocimientos teóricos, sino que también desarrollan habilidades prácticas y reflexivas para su desempeño profesional.

El presente manual tiene como objetivo guiar el desarrollo de actividades prácticas en la asignatura Patrimonio Turístico Universal, permitiendo al estudiante aplicar sus conocimientos teóricos en contextos simulados del ámbito turístico internacional. Estas prácticas promueven un aprendizaje activo y significativo, alineado a los lineamientos de la Organización Mundial del Turismo y la UNESCO, favoreciendo el análisis, la interpretación y la promoción de los principales atractivos patrimoniales del mundo.

A través de estas experiencias, el estudiante desarrolla competencias disciplinares relacionadas con la identificación, valoración y difusión del patrimonio cultural, natural e histórico; además de fortalecer habilidades profesionales como el diseño de productos turísticos innovadores, el trabajo colaborativo y el uso de herramientas digitales en entornos educativos y simulados, siempre bajo principios de ética, responsabilidad y seguridad.

De manera transversal, se estimulan competencias como la comunicación efectiva, el pensamiento crítico, la creatividad, el manejo ético de la información y la sensibilidad intercultural, consolidando no solo el conocimiento técnico del estudiante, sino también su compromiso con la preservación y difusión del patrimonio turístico universal.

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la Asignatura		Patrimonio Turístico Universal	
Clave	101CP042	Créditos	7
Asignaturas Antecedentes	ninguna	Plan de Estudios	2021

Área de Competencia	Competencia del curso
Determinar estrategias de gestión empresarial en entidades públicas y privadas, orientadas a la optimización en el uso de los recursos de la organización en las áreas de contabilidad, administración, finanzas, presupuestos, mercadotecnia, capital humano, producción, economía, gastronomía, sistemas de reservas, establecimientos de alojamiento y turismo, para contribuir al bienestar económico y social de las empresas, alineados a los criterios normativos y estándares de calidad vigentes, sostenibilidad e innovación en un contexto global, enfocados a la calidad, con ética, responsabilidad, equidad.	Desarrollar propuestas innovadoras y creativas que propicien la promoción de los principales atractivos turísticos, naturales, históricos y culturales de los países con mayor demanda en los cinco continentes, en apego a las tendencias internacionales y los lineamientos de la Organización Mundial del Turismo y la UNESCO.

Carga Horaria de la asignatura

Horas Supervisadas			Horas Independientes	Total de Horas
Aula	Laboratorio	Plataforma		
4	1	1	2	8

Consignación del Documento

Unidad Académica	Unidad Académica Hermosillo
Fecha de elaboración	05/06/2025
Responsables del diseño	Dra. Denisse Gómez Bañuelos
Validación	
Recepción	Coordinación de Procesos Educativos

MATRIZ DE CORRESPONDENCIA

Señalar la relación de cada práctica con las competencias del perfil de egreso

PRÁCTICA	PERFIL DE EGRESO
<p>Explorando América: geografía política y natural del continente</p>	<p>Proporciona al estudiante una base sólida para la comprensión del contexto geográfico, político y natural del continente americano, indispensable para la gestión eficiente de organizaciones turísticas. Al identificar la ubicación de países, capitales, ríos, montañas y banderas, el estudiante desarrolla habilidades clave para la planificación de rutas, productos y servicios turísticos contextualizados, así como para la toma de decisiones estratégicas en entornos diversos. Además, el uso de herramientas digitales interactivas fortalece el pensamiento crítico, la autonomía, la capacidad de adaptación y el manejo ético de la información, competencias transversales que favorecen la innovación, el diseño de experiencias significativas y la aplicación responsable del conocimiento en escenarios reales del ámbito turístico.</p>
<p>Dramatización de los países de América con mayor demanda turística</p>	<p>Promueve la apropiación significativa de conocimientos geográficos, culturales y patrimoniales aplicables a la promoción turística a nivel internacional. A través de la investigación, representación creativa y trabajo colaborativo, el estudiante desarrolla competencias para impulsar proyectos turísticos innovadores e inclusivos, adaptados al contexto global y con sensibilidad intercultural. Esta actividad favorece además la gestión eficiente de información cultural, el diseño de experiencias relevantes alineadas con el perfil del turista y el fortalecimiento de habilidades como la comunicación oral, el liderazgo y el pensamiento estratégico, esenciales para la toma de decisiones y la dirección de organizaciones turísticas competitivas.</p>

<p>Video promocional del patrimonio turístico de América</p>	<p>Fortalece competencias clave para el diseño y gestión de estrategias de promoción en el ámbito turístico. A través de esta actividad, los estudiantes aplican conocimientos teóricos sobre patrimonio y atractivos turísticos, al mismo tiempo que desarrollan habilidades prácticas en el uso de herramientas digitales y de comunicación audiovisual. Esta integración permite impulsar proyectos turísticos innovadores y socialmente responsables, alineados con tendencias globales y regionales. Además, el trabajo colaborativo, la creatividad y la capacidad para presentar contenidos de forma persuasiva reflejan el pensamiento estratégico, la adaptabilidad y el liderazgo necesarios para enfrentar los retos actuales de la industria turística en un contexto competitivo e interconectado.</p>
<p>Presentación multimedia de las características geográficas de Europa</p>	<p>Desarrolla la capacidad de analizar el contexto de uno de los continentes con mayor relevancia turística a nivel mundial. A través de la investigación, el uso de herramientas digitales y la exposición colaborativa, los estudiantes fortalecen habilidades para comunicar de manera clara y estratégica información clave sobre destinos internacionales. Esta práctica refuerza la toma de decisiones informadas, la aplicación de normas de calidad en el manejo de contenidos turísticos, y la planificación de experiencias contextualizadas e innovadoras, todo ello con una visión global, pensamiento crítico y orientación profesional hacia el desarrollo sustentable del sector.</p>
<p>Campaña de promoción turística para redes sociales de Europa</p>	<p>Desarrolla competencias clave en gestión, innovación y comunicación estratégica. Al crear una campaña digital, los estudiantes aplican conocimientos sobre patrimonio turístico, análisis del entorno y segmentación de públicos, fortaleciendo su capacidad para impulsar proyectos turísticos innovadores, incluyentes y sustentables. Asimismo, al utilizar herramientas tecnológicas, generar contenidos</p>

	persuasivos y trabajar colaborativamente, se consolidan habilidades orientadas al liderazgo, la creatividad y la toma de decisiones en contextos globales.
Blog sobre los continentes de África, Asia y Oceanía	La práctica fortalece la capacidad de analizar contextos turísticos globales, comunicar información relevante y aplicar herramientas digitales, alineándose con la gestión eficiente, la innovación y la toma de decisiones adaptadas al entorno internacional del perfil de egreso.
Revista digital sobre África, Asia y Oceanía	Esta práctica fortalece la capacidad para diseñar productos turísticos digitales, comunicar información relevante de destinos internacionales y aplicar criterios de segmentación y promoción, alineándose con la gestión eficiente, la innovación y la toma de decisiones estratégicas del perfil de egreso.

NORMAS DE SEGURIDAD Y BUENAS PRÁCTICAS

Reglamento general del laboratorio

El centro de cómputo asignado como laboratorio para la asignatura *Patrimonio Turístico Universal* tiene como finalidad proporcionar un espacio adecuado para el desarrollo de actividades académicas, respetando los principios de orden, seguridad y uso responsable. El acceso está limitado a los estudiantes inscritos en la asignatura y al personal docente responsable. Se deberá respetar en todo momento la integridad del mobiliario, equipo y entorno físico, evitando conductas que afecten el desarrollo de la clase o pongan en riesgo el funcionamiento del laboratorio.

Reglamento de uniforme

Aunque no se requiere uniforme especializado, el estudiante deberá presentarse al laboratorio con vestimenta adecuada, cómoda y limpia, respetando los lineamientos institucionales. No se permitirá el ingreso con sandalias, prendas inadecuadas para el entorno académico dentro del recinto. En actividades de presentación o exposición programadas, se podrá solicitar vestimenta formal o profesional, conforme a las indicaciones del docente.

Uso adecuado del equipo y materiales

Todo el equipo de cómputo y proyección debe ser utilizado exclusivamente para fines académicos. Queda prohibido el uso de dispositivos para actividades ajenas a la clase, como navegación en redes sociales, videojuegos o reproducción de contenido no educativo. Los estudiantes deberán manejar el equipo con cuidado, reportar cualquier falla técnica al docente y no modificar configuraciones del sistema. El uso de memorias USB, dispositivos externos o software adicional deberá ser previamente autorizado.

Manejo y disposición de residuos peligrosos

En este laboratorio no se generan residuos peligrosos como sustancias químicas o biológicas. Sin embargo, se solicita a los estudiantes mantener el área limpia y ordenada, evitar dejar basura y depositar la basura en los contenedores asignados. Además, está estrictamente prohibido ingerir alimentos y bebidas dentro del área del laboratorio, ya que esto representa un riesgo para el equipo de cómputo y compromete la higiene del espacio.

Procedimientos en caso de emergencia

En caso de emergencia (corte de energía, incendio, sismo u otra situación de riesgo), los estudiantes deberán mantener la calma, seguir las instrucciones del docente responsable y evacuar el espacio siguiendo las rutas de salida señaladas. Está prohibido manipular interruptores eléctricos o salidas de emergencia sin autorización. El docente será el responsable de registrar el incidente y dar aviso a las autoridades correspondientes.

RELACIÓN DE PRÁCTICAS DE LABORATORIO POR ELEMENTO DE COMPETENCIA

Elemento de Competencia al que pertenece la práctica	EC I
	Distinguir los principales atractivos turísticos, culturales y naturales de los países con mayor demanda del continente americano, con el fin de desarrollar propuestas creativas e innovadoras que permitan promover el turismo de dicho continente de acuerdo con las tendencias internacionales y en apego a los lineamientos de la OMT.

PRÁCTICA	NOMBRE	COMPETENCIA
Práctica No. 1	Explorando América: geografía política y natural del continente	Identificar la localización geográfica de los países del continente americano, así como sus capitales, banderas, ríos y montañas para reconocer su diversidad política y natural, utilizando plataformas digitales interactivas como Seterra y Geoexpert, en el contexto de una práctica guiada en laboratorio informático, desarrollando habilidades de pensamiento crítico y manejo de tecnologías educativas.
Práctica No. 2	Dramatización de los países de América con mayor demanda turística	Dramatizar los elementos representativos de los países de América con mayor demanda turística, para comunicar su identidad cultural y patrimonial de forma atractiva, a partir de una representación grupal creativa e informada, en el contexto de un laboratorio educativo de simulación turística, fortaleciendo la expresión oral, la colaboración y la sensibilidad intercultural.
Práctica No. 3	Video promocional del patrimonio turístico de América	Producir un video promocional digital sobre el patrimonio turístico de un país o región de América asignado por el docente, con el propósito de comunicar su identidad cultural y atractivos turísticos de manera persuasiva y creativa, mediante el trabajo colaborativo y el uso de herramientas tecnológicas básicas, en el contexto de un laboratorio educativo, fortaleciendo la competencia digital, la comunicación visual y el pensamiento creativo.

Elemento de Competencia al que pertenece la práctica	EC II Identificar los principales atractivos turísticos, culturales y naturales de los países con mayor demanda del continente europeo, con el fin de desarrollar propuestas creativas e innovadoras que permitan promover el turismo de dicho continente de acuerdo con las tendencias internacionales y en apego a los lineamientos de la OMT.
---	--

PRÁCTICA	NOMBRE	COMPETENCIA
Práctica No. 4	Presentación multimedia de las características geográficas de Europa	Elaborar una presentación multimedia sobre las generalidades geográficas del continente europeo, para identificar y comunicar sus características físicas, ecológicas y territoriales más relevantes, a través del trabajo colaborativo, la búsqueda documental y el uso de recursos digitales confiables, en el contexto de un laboratorio educativo, fortaleciendo la comunicación visual, el pensamiento crítico y el uso ético de la información.
Práctica No. 5	Campaña de promoción turística para redes sociales de Europa	Diseñar una campaña de promoción digital para redes sociales sobre el patrimonio turístico de un país o región europea, con el propósito de posicionarlo como destino atractivo para públicos específicos, mediante la investigación temática, el trabajo colaborativo y el uso creativo de plataformas digitales, en un entorno virtual-laboratorio, fortaleciendo la innovación, la comunicación visual y la competencia digital.

Elemento de Competencia al que pertenece la práctica	EC III
	Reconocer los principales atractivos turísticos, culturales y naturales de los países con mayor demanda de los continentes asiático, africano y de Oceanía, para proponer productos turísticos innovadores y creativos de acuerdo con las tendencias internacionales y en apego a los lineamientos de la OMT.

PRÁCTICA	NOMBRE	COMPETENCIA
Práctica No. 6	Blog sobre los continentes de África, Asia y Oceanía	Elaborar un blog informativo sobre los continentes de África, Asia y Oceanía, con el objetivo de analizar y comunicar sus características geográficas, culturales y turísticas, a partir de una investigación documental, trabajo colaborativo y uso de herramientas digitales, en el contexto de un laboratorio educativo, fortaleciendo habilidades de redacción, síntesis de información, uso ético de fuentes y comunicación intercultural.
Práctica No. 7	Revista digital sobre África, Asia y Oceanía	Diseñar una revista digital informativa y visualmente atractiva sobre países con alta demanda turística de África, Asia y Oceanía, con el objetivo de comunicar sus características clave y requisitos de ingreso, mediante el uso de herramientas digitales, investigación confiable y creatividad visual, en un contexto de trabajo individual y educativo, fortaleciendo la competencia informacional, el pensamiento crítico y la comunicación escrita y gráfica.



PRÁCTICAS

NOMBRE DE LA PRÁCTICA	Explorando América: geografía política y natural del continente
COMPETENCIA DE LA PRÁCTICA	Identificar la localización geográfica de los países del continente americano, así como sus capitales, banderas, ríos y montañas para reconocer su diversidad política y natural, utilizando plataformas digitales interactivas como Seterra y Geoexpert, en el contexto de una práctica guiada en laboratorio informático, desarrollando habilidades de pensamiento crítico y manejo de tecnologías educativas.

FUNDAMENTO TEÓRICO

El conocimiento de la geografía política y natural del continente americano constituye una base esencial para la comprensión del patrimonio turístico, ya que permite ubicar espacialmente los destinos y entender las condiciones físicas, culturales y socioeconómicas que los definen. La geografía política se enfoca en el estudio de las divisiones territoriales —como países, capitales y fronteras—, mientras que la geografía física aborda elementos naturales como ríos, montañas y relieves que condicionan la accesibilidad, el clima y los atractivos turísticos. La identificación de estos elementos facilita la interpretación del entorno y la planificación turística, ya que permite establecer rutas, circuitos y productos turísticos coherentes con el territorio.

MATERIALES, EQUIPAMIENTO Y/O REACTIVOS

Elemento	Cantidad	Especificaciones
Equipos de cómputo	1 por estudiante o pareja	Con acceso a internet, navegador actualizado y configurado para navegación segura.
Plataforma digital Seterra	1 acceso por estudiante o pareja	Sitio web: https://www.seterra.com/es/
Aplicación GeoExpert	1 dispositivo con la app	Disponible para iOS, Android y Windows.
Cuaderno o libreta de apuntes	1 por estudiante	Para registro de observaciones, respuestas y reflexiones.
Hoja de trabajo (guía de apoyo)	1 por estudiante	Contendrá instrucciones, espacio para anotar países, capitales, ríos, montañas.
Audífonos (opcional)	1 por estudiante	En caso de trabajar con contenido interactivo con audio.
Proyector (uso del docente)	1	Para guía general y supervisión grupal de los ejercicios.
Reloj o cronómetro (opcional)	1	Para medir tiempos en los ejercicios de práctica y reforzar el aprendizaje lúdico.

PROCEDIMIENTO O METODOLOGÍA

- **Presentación de la práctica:** El docente explicará el propósito de la actividad, la competencia a desarrollar y las instrucciones generales. Se proyectará una breve introducción sobre la importancia de conocer la geografía del continente americano para el análisis del patrimonio turístico.
- **Distribución del material:** Se entregará una hoja de trabajo en formato físico o digital, donde los estudiantes registrarán los resultados obtenidos durante la práctica (país, capital, bandera, ríos y montañas).
- **Acceso a la plataforma digital:** Los estudiantes accederán desde su equipo de cómputo al sitio web: <https://www.seterra.com/es/>.
- **Seleccionarán los juegos o actividades** relacionadas con:
 - Mapa político de América (países)
 - Capitales de América
 - Banderas de América
 - Ríos de América
 - Montañas de América
- **Ejecución individual o en parejas:** Los estudiantes completarán los ejercicios en Seterra de forma autónoma, registrando sus respuestas en la hoja de trabajo. Podrán repetir cada ejercicio cuantas veces consideren necesario hasta alcanzar un dominio satisfactorio.
- **Uso complementario de GeoExpert:** En caso de contar con dispositivos móviles, podrán utilizar la app GeoExpert como refuerzo, bajo la supervisión del docente.
- **Reflexión y retroalimentación:** Al finalizar, se llevará a cabo una breve puesta en común donde los estudiantes compartirán sus hallazgos y dificultades. El docente ofrecerá retroalimentación grupal sobre los aciertos, áreas de oportunidad y relación del ejercicio con el patrimonio turístico universal.

RESULTADOS ESPERADOS

Al finalizar la práctica, se espera que el estudiante:

1. **Identifique correctamente la ubicación geográfica de los países del continente americano** en un mapa interactivo, reconociendo al menos el 90% de los territorios señalados.
2. **Asocie correctamente cada país con su capital y su bandera nacional**, demostrando familiaridad con los elementos visuales y simbólicos del espacio geopolítico americano.
3. **Reconozca los principales ríos y montañas del continente**, localizándolos con precisión en el entorno digital.
4. **Complete de forma precisa la hoja de trabajo**, registrando los nombres de países, capitales, banderas, ríos y montañas.
5. **Demuestre habilidad en el uso de herramientas digitales** (Seterra y/o GeoExpert), resolviendo las actividades con autonomía, eficacia y actitud participativa.

6. **Participe activamente en la retroalimentación final**, compartiendo hallazgos, dificultades y reflexiones sobre la relación entre geografía y patrimonio turístico.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

1. ¿Qué patrones geográficos lograste identificar entre los países del continente americano? (Ejemplo: agrupamientos por subregiones, ubicación de capitales cerca de cuerpos de agua, etc.)
2. ¿Qué capitales o banderas resultaron más difíciles de identificar? ¿Por qué crees que fue así?
3. ¿Cómo se relacionan los ríos y montañas que identificaste con posibles rutas turísticas o zonas patrimoniales?
4. ¿Qué diferencias observaste entre la geografía política y la geografía natural del continente?
5. ¿De qué manera crees que este conocimiento geográfico puede ayudarte al diseñar productos turísticos en el futuro?
6. ¿Qué habilidades digitales desarrollaste o reforzaste durante esta práctica?
7. ¿Qué información te sorprendió o no conocías previamente sobre América y su diversidad geográfica?
8. ¿Cómo contribuye el uso de herramientas como Seterra o GeoExpert al aprendizaje de contenidos turísticos?

CONCLUSIONES Y REFLEXIONES

El reconocimiento de la geografía política y natural del continente americano constituye una base fundamental para el análisis del patrimonio turístico universal. La práctica permitió al estudiante aplicar conocimientos teóricos sobre mapas, países, capitales, ríos y montañas mediante herramientas digitales interactivas, favoreciendo el aprendizaje activo y significativo.

A través de este ejercicio, se fortalecieron competencias relacionadas con la localización e interpretación espacial, el pensamiento crítico y el uso de tecnologías educativas, todas ellas esenciales para el perfil del profesional en turismo.

En el ámbito laboral, este tipo de conocimientos resulta indispensable para diseñar productos turísticos contextualizados, planear rutas culturales y naturales, orientar al turista con información precisa, y tomar decisiones sustentadas en criterios geográficos. Además, favorece la comprensión de factores como el clima, la accesibilidad y la distribución de recursos patrimoniales, aspectos clave en la operación y gestión de destinos.

Finalmente, la práctica demuestra cómo la integración de plataformas digitales como Seterra o GeoExpert no solo enriquece la enseñanza de la geografía, sino que también prepara al estudiante para un entorno profesional dinámico, donde la tecnología y el conocimiento territorial se articulan en favor de un turismo más informado, responsable e inclusivo.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Reto geográfico por equipos

Cada equipo selecciona una subregión del continente americano (América del Norte, Central, del Sur o el Caribe) y elabora un mapa interactivo o físico con:

- Países y capitales
 - Banderas
 - Principales ríos y montañas
 - Atractivos patrimoniales reconocidos por la UNESCO
- Al final, exponen su trabajo ante el grupo en formato digital o impreso.

Trivia turística

Los estudiantes crean una trivia en formato digital (Kahoot, Genially, Mentimeter o PowerPoint) con preguntas sobre países, capitales, banderas, ríos, montañas y atractivos patrimoniales del continente americano. La trivia se aplica como repaso para todo el grupo.

EVALUACIÓN Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

	EVALUACIÓN Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE					
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Cumplimiento de la hoja de trabajo (precisión en respuestas) • Participación activa durante la práctica • Uso adecuado de plataformas digitales (Seterra y/o GeoExpert) • Actitud responsable en el manejo del equipo y del espacio • Reflexión crítica en el análisis de resultados • Claridad, orden y presentación del reporte final 					
Rúbricas o listas de cotejo para valorar desempeño	Criterio	Sobresaliente (10)	Avanzado (9)	Intermedio (8)	Básico (7)	No aprobado (6)
	Identificación geográfica precisa	Identifica correctamente más del 95% de países, capitales, ríos y montañas	Identifica correctamente entre 85% y 94%	Identifica entre 75% y 84% con pocos errores	Reconoce menos del 75%, con errores notables	La mayoría de las respuestas son incorrectas o incompletas
	Uso de plataformas digitales	Usa Seterra y/o GeoExpert con autonomía, eficiencia y sin errores	Navega adecuadamente con mínimas correcciones	Cumple la tarea con apoyo moderado	Dificultades frecuentes en el manejo o navegación	No utiliza adecuadamente las plataformas o no participa
	Participación y actitud	Participa proactivamente, colabora, respeta normas y apoya a otros	Participa activamente y cumple con las normas	Participa de manera aceptable, pero sin iniciativa	Participación limitada y actitud pasiva o dispersa	No colabora, interrumpe o presenta actitud negativa

	<p>Análisis de resultados</p>	<p>Reflexiona críticamente, con argumentos sólidos y vinculación al turismo</p>	<p>Presenta reflexiones claras, con razonamiento lógico</p>	<p>Reflexiona con apoyo docente o de manera parcial</p>	<p>Respuestas superficiales o incompletas</p>	<p>No reflexiona o presenta respuestas irrelevantes o copiadas</p>
	<p>Reporte de práctica</p>	<p>Presenta un informe completo, estructurado, sin errores y con aportaciones personales</p>	<p>Presenta un informe claro, con detalles relevantes y mínimos errores</p>	<p>El reporte cumple con lo básico, pero con errores de forma</p>	<p>Entrega incompleta o con errores importantes</p>	<p>No entrega o el trabajo no cumple con los requisitos mínimos</p>
<p>Formatos de reporte de prácticas</p>	<p>Contenido del reporte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetivo de la práctica Redacción breve del propósito de la actividad. • Resumen de actividades realizadas Describir los pasos principales, plataformas utilizadas, ejercicios realizados. • Resultados obtenidos Listado de países, capitales, ríos y montañas identificados correctamente. Puede incluir capturas de pantalla si se realiza digitalmente. • Reflexión personal Qué aprendió, qué dificultades tuvo, cómo se relaciona con el turismo y el patrimonio. • Conclusión Síntesis del valor de la práctica en su formación profesional. 					

NOMBRE DE LA PRÁCTICA	Dramatización de los países de América con mayor demanda turística
COMPETENCIA DE LA PRÁCTICA	Dramatizar los elementos representativos de los países de América con mayor demanda turística, para comunicar su identidad cultural y patrimonial de forma atractiva, a partir de una representación grupal creativa e informada, en el contexto de un laboratorio educativo de simulación turística, fortaleciendo la expresión oral, la colaboración y la sensibilidad intercultural.

FUNDAMENTO TEÓRICO	
<p>La representación escénica de destinos turísticos permite una apropiación vivencial de los contenidos geográficos, culturales y patrimoniales. Esta técnica activa la memoria emocional, promueve el aprendizaje colaborativo y estimula la creatividad al incorporar recursos como vestimenta, música, gastronomía, banderas e idioma. A través de la dramatización, el estudiante investiga y comunica las características identitarias de un país, reforzando no solo el conocimiento de sus elementos físicos y simbólicos, sino también habilidades transversales como la comunicación, el liderazgo y la expresión escénica. Esta estrategia se alinea con el enfoque por competencias del modelo educativo institucional y fortalece el pensamiento intercultural, esencial para el ejercicio profesional en turismo.</p>	

MATERIALES, EQUIPAMIENTO Y/O REACTIVOS		
Elemento	Cantidad	Especificaciones
Dispositivo con acceso a internet	1 por equipo	Para investigación y descarga de información relevante
Hoja de guía de trabajo	1 por equipo	Indicaciones del país, rubros a investigar y criterios de presentación
Material escénico/de ambientación	Variable (opcional)	Vestimenta, imágenes, bandera impresa, alimentos, música, objetos típicos
Proyector (uso docente o equipos)	1	Para presentación multimedia complementaria (opcional)
Espacio amplio para dramatización	1	Aula o laboratorio con espacio suficiente para presentaciones grupales

PROCEDIMIENTO O METODOLOGÍA

- **Asignación de país:** El docente asigna a cada equipo un país del continente americano que se distingue por su demanda turística.
- **Trabajo de investigación:** Cada equipo investiga los siguientes aspectos:
 - Nombre oficial del país
 - Capital
 - Moneda
 - Idioma oficial
 - Bandera
 - Marca turística
 - Atractivos turísticos de mayor importancia (patrimoniales, naturales, culturales).
 - Gastronomía, vestimenta, música tradicional.
 - Documentos necesarios para el ingreso al país.
- **Diseño de la dramatización:** Los equipos preparan una presentación creativa en formato libre (dramatización, sketch, entrevista simulada, rueda de prensa turística, embajada cultural, etc.), incorporando elementos visuales, sonoros o representativos que comuniquen la identidad del país.
- **Presentación ante el grupo:** Cada equipo representa su país ante el grupo, cuidando aspectos como la expresión verbal, la contextualización cultural y el respeto intercultural.
- **Retroalimentación:** El docente y los compañeros valoran la presentación en función de los criterios establecidos y promueven una reflexión conjunta sobre la diversidad cultural, el turismo responsable y la apropiación del patrimonio.

RESULTADOS ESPERADOS

Al finalizar la práctica, se espera que el estudiante:

1. Reconozca los elementos identitarios del país representado.
2. Comunique clara, creativa y respetuosa de la información turística.
3. Participe activa y colaborativa durante todo el proceso.
4. Integre recursos simbólicos o escénicos que fortalezcan la presentación.
5. Relacione la identidad nacional y su potencial turístico.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

1. ¿Qué elementos culturales del país representado te parecieron más significativos para su posicionamiento turístico?
2. ¿Qué retos enfrentaste al investigar o representar otro país?
3. ¿Cómo influyen la cultura, la geografía y el patrimonio en la imagen turística de un destino?
4. ¿Qué aprendiste sobre la importancia de la empatía cultural en el turismo?

CONCLUSIONES Y REFLEXIONES

Esta práctica permite al estudiante reconocer, valorar y comunicar la riqueza cultural y patrimonial de los países del continente americano desde un enfoque experiencial y creativo. La dramatización fortalece no solo el conocimiento geográfico y cultural, sino también habilidades sociales y profesionales clave para el ejercicio turístico: la comunicación efectiva, la empatía, el trabajo en equipo y el pensamiento intercultural. Esta vivencia pedagógica contribuye a formar profesionales capaces de promover destinos con sensibilidad, respeto y compromiso social.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Galería Turística Creativa

Los equipos diseñan un cartel, infografía o collage digital con los elementos clave de su país: gastronomía, sitios emblemáticos, banderas, frases típicas, etc. Pueden usarse herramientas como Canva, Genially o incluso físico para exponer en el aula.

Trivia Continental

Diseñar en conjunto una trivia interactiva (Kahoot, Mentimeter o similar) con preguntas sobre los países representados. Los estudiantes deben basarse en lo aprendido durante las dramatizaciones.

EVALUACIÓN Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> Investigación precisa de los elementos culturales, geográficos y turísticos del país. Creatividad y claridad en la dramatización. Uso correcto de elementos visuales, sonoros o simbólicos. Participación activa de todos los integrantes del equipo. Respeto y sensibilidad intercultural. Presentación oral clara, estructurada y con dominio del tema. Organización y trabajo colaborativo. Entrega del reporte de práctica con reflexión personal.
-------------------------	---

Rúbricas o listas de cotejo para valorar desempeño	Criterio	Sobresaliente (10)	Avanzado (9)	Intermedio (8)	Básico (7)	No aprobado (6)
	Investigación del país	Información amplia, precisa y profunda.	Información clara y bien estructurada.	Información suficiente pero general.	Información limitada o incompleta.	Información incorrecta o inexistente.
	Creatividad y expresión	Presentación original, dinámica e innovadora.	Presentación clara y con algunos recursos creativos.	Presentación funcional con pocos recursos expresivos.	Poca creatividad o recursos mal integrados.	Presentación desorganizada, sin creatividad.

	<p>Uso de recursos culturales</p> <p>Trabajo en equipo</p> <p>Respeto intercultural</p> <p>Presentación oral</p> <p>Entrega del reporte</p>	<p>Usa elementos visuales, musicales y simbólicos relevantes.</p> <p>Todos participan activamente con roles definidos.</p> <p>Muestra profundo respeto por la cultura representada.</p> <p>Fluida, segura y bien estructurada.</p> <p>Completo, reflexivo y bien presentado.</p>	<p>Usa algunos recursos relevantes correctamente.</p> <p>La mayoría participa de forma coordinada.</p> <p>Comunica con sensibilidad y cuidado.</p> <p>Clara, con seguridad y buenos tiempos.</p> <p>Completo, con mínimos errores.</p>	<p>Usa recursos con fines decorativos o poco claros.</p> <p>Participación desigual entre los miembros.</p> <p>Manejo neutro o sin intención ofensiva.</p> <p>Cumple pero con titubeos o falta de estructura.</p> <p>Parcial, con errores de forma o fondo.</p>	<p>Uso mínimo o forzado de recursos.</p> <p>Participación limitada o desorganizada.</p> <p>Uso de estereotipos o expresiones poco apropiadas.</p> <p>Dificultades para expresarse o desorganización.</p> <p>Incompleto o poco elaborado.</p>	<p>No se integran elementos culturales.</p> <p>No hay coordinación o solo participa una persona.</p> <p>Falta de respeto o representación ofensiva.</p> <p>Incomprensible o no participa oralmente.</p> <p>No entregado o sin calidad mínima.</p>
<p>Formatos de reporte de prácticas</p>	<p>Contenido del reporte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetivo de la práctica Redacción breve del propósito de la actividad. • Resumen de la investigación Incluir: Nombre oficial, capital, bandera, idioma, moneda, principales ríos, montañas o regiones geográficas, atractivos turísticos y culturales destacados, elementos culturales usados en la representación. • Descripción de la dramatización Explicar el formato elegido (obra, sketch, simulación, etc.), la organización del equipo y los recursos empleados. • Reflexión personal ¿Qué aprendiste del país? ¿Qué habilidades pusiste en práctica? ¿Qué retos enfrentaste? • Conclusión Relaciona la actividad con el campo profesional del turismo. 					

NOMBRE DE LA PRÁCTICA	Video promocional del patrimonio turístico de América
COMPETENCIA DE LA PRÁCTICA	Producir un video promocional digital sobre el patrimonio turístico de un país o región de América asignado por el docente, con el propósito de comunicar su identidad cultural y atractivos turísticos de manera persuasiva y creativa, mediante el trabajo colaborativo y el uso de herramientas tecnológicas básicas, en el contexto de un laboratorio educativo, fortaleciendo la competencia digital, la comunicación visual y el pensamiento creativo.

FUNDAMENTO TEÓRICO
<p>En la actualidad, el video es uno de los recursos más eficaces para la promoción turística. Su capacidad para integrar imagen, sonido, texto y emoción lo convierte en una herramienta clave para comunicar el valor del patrimonio cultural y natural. Esta práctica permite al estudiante aplicar conocimientos sobre los principales destinos turísticos de América, seleccionar estratégicamente elementos representativos e interpretar su significado desde una visión profesional. A través del uso de tecnología accesible, los estudiantes desarrollan habilidades creativas, comunicativas y técnicas alineadas con las demandas del marketing turístico contemporáneo.</p>

MATERIALES, EQUIPAMIENTO Y/O REACTIVOS		
Elemento	Cantidad	Especificaciones
Dispositivo con acceso a internet	1 por equipo	Para búsqueda de información y edición del video
Herramientas de edición básica	Variable	CapCut, Canva Video, Clipchamp, PowerPoint, InShot, etc.
Repositorio de recursos visuales	Según necesidad	Bancos de imágenes libres (Unsplash, Pexels, Pixabay), propios
Audio o música libre de derechos	Opcional	Música cultural o ambiental representativa del país/ región
Plantilla de guion y storyboard	1 por equipo	Para estructurar el contenido del video

PROCEDIMIENTO O METODOLOGÍA

- **Asignación de país o región:** El docente asigna a cada equipo un país o región de América con atractivo turístico sobresaliente.
- **Investigación de contenidos:** Cada equipo investiga e identifica los elementos que debe incluir en el video:
 - Atractivos turísticos (Patrimonio natural, cultural o histórico-monumental).
 - Gastronomía, vestimenta, música tradicional, tradiciones.
 - Imagen institucional (bandera, nombre oficial, idioma, etc.)
- **Planeación del video (guión/narrativa):** Los estudiantes organizan el contenido, determinan el enfoque narrativo y seleccionan recursos visuales y sonoros que reforzarán el mensaje turístico.
- **Producción y edición del video:** Usan una plataforma de edición simple para montar imágenes, textos, música y narración (opcional). La duración recomendada es entre 1:30 y 3 minutos.
- **Pitch profesional de su video al grupo:** Cada equipo presenta su video como si estuviera vendiendo una propuesta a una Secretaría de Turismo o touroperador. Incluyen justificación del enfoque creativo, público meta y cómo su propuesta aporta valor al destino. Se realiza retroalimentación grupal y del docente sobre aspectos visuales, técnicos y de contenido.

RESULTADOS ESPERADOS

Al finalizar la práctica, se espera:

1. Video bien estructurado, atractivo, informativo y persuasivo.
2. Contenido relevante, verificado y alineado al perfil turístico del país o región.
3. Integración coherente de recursos visuales y auditivos.
4. Participación activa de todos los miembros del equipo.
5. Capacidad para comunicar el patrimonio turístico de manera profesional.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

1. ¿Qué decisiones creativas tomaron para que su video fuera original y efectivo?
2. ¿Qué aspectos del país o región buscaron destacar y por qué?
3. ¿Qué habilidades técnicas y comunicativas aplicaron o aprendieron?
4. ¿Cómo puede utilizarse un video como este en la promoción real de un destino?

CONCLUSIONES Y REFLEXIONES

Esta práctica permite al estudiante aplicar conocimientos geográficos y culturales en un producto digital concreto, fortaleciendo su capacidad para comunicar experiencias turísticas y promover el valor del patrimonio. El uso de recursos visuales estimula la creatividad, la innovación y el pensamiento estratégico, competencias fundamentales en el diseño de campañas turísticas en contextos profesionales reales.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Mini campaña en redes sociales

Los equipos adaptan su video en formato corto (reel, historia o TikTok) y redactan un copy persuasivo con hashtags y emojis para promover el destino. Simulan su publicación como parte de una campaña real de marketing turístico.

Análisis comparativo de videos reales

El docente proyecta ejemplos reales de videos promocionales (de Visit México, Marca Perú, Argentina Travel, etc.) y se hace una lluvia de ideas para identificar recursos persuasivos y elementos visuales profesionales que inspiren futuros proyectos.

EVALUACIÓN Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> Contenido informativo: Exactitud y profundidad del contenido turístico y patrimonial del país o región representado. Narrativa y estructura: Coherencia en el mensaje, claridad en la secuencia del video y manejo adecuado de introducción, desarrollo y cierre. Creatividad e innovación: Originalidad en el enfoque, uso de recursos visuales y sonoros atractivos. Dominio de herramientas digitales: Uso eficaz de herramientas de edición y recursos audiovisuales. Trabajo en equipo: Coordinación y participación equitativa de los integrantes. Presentación del producto: Calidad técnica del video, duración, estética visual y cuidado del detalle. Sensibilidad intercultural: Representación respetuosa y adecuada del país o región. Entrega de reporte de práctica: Reflexión escrita, estructura, redacción y relación con el campo profesional. 					
Rúbricas o listas de cotejo para valorar desempeño	Criterio	Sobresaliente (10)	Avanzado (9)	Intermedio (8)	Básico (7)	No aprobado (6)
	Contenido	Muy completo, riguroso y pertinente.	Claro y bien documentado.	Aceptable, con algunos vacíos.	Superficial o limitado.	Erróneo o irrelevante.
	Narrativa y estructura	Muy clara, coherente y cautivadora.	Bien organizada y comprensible.	Con algunas fallas de orden.	Desorganizada o confusa.	Sin estructura definida.
	Creatividad	Altamente original y atractiva.	Creativa y funcional.	Adecuada, con poca innovación.	Escasa o poco conectada al contenido.	Ausente o copiada.

	Uso de herramientas	Dominio total de edición y recursos.	Buen manejo con leves errores.	Uso básico o limitado.	Deficiente o con fallos técnicos.	No hubo uso o edición visible.
	Trabajo en equipo	Participación equilibrada y activa.	Coordinación adecuada.	Participación desigual.	Poca colaboración o liderazgo forzado.	Desorganización o dependencia de un miembro.
	Presentación del video	Alta calidad visual, auditiva y estética.	Buena presentación con detalles menores.	Aceptable, con errores técnicos.	Baja calidad visual/auditiva.	Pobrementemente presentado.
	Respeto cultural	Representación ética y sensible.	Cuidadosa y sin estereotipos.	Neutra, sin contexto.	Poca sensibilidad cultural.	Inapropiada u ofensiva.
	Reporte de práctica	Reflexivo, bien escrito y completo.	Estructurado y coherente.	Cumple con lo básico.	Incompleto o poco reflexivo.	No entregado o irrelevante.
Formatos de reporte de prácticas	<p>Contenido del reporte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetivo de la práctica Redactar en máximo 3 líneas el propósito del video promocional. • Proceso de producción Describir brevemente cómo se organizó el equipo, qué herramientas se usaron, qué tipo de información se incluyó y cómo estructuraron el video. • Justificación del enfoque ¿Por qué eligieron ese tipo de presentación, imágenes, música, narrativa? ¿A qué público va dirigido? • Dificultades y aprendizaje Mencionar los principales retos enfrentados y las habilidades desarrolladas durante la actividad. • Conclusión y vinculación profesional Explicar cómo esta práctica se relaciona con el trabajo en promoción turística y qué aporta al perfil del egresado. 					

NOMBRE DE LA PRÁCTICA	Presentación multimedia de las características geográficas de Europa
COMPETENCIA DE LA PRÁCTICA	Elaborar una presentación multimedia sobre las generalidades geográficas del continente europeo, para identificar y comunicar sus características físicas, ecológicas y territoriales más relevantes, a través del trabajo colaborativo, la búsqueda documental y el uso de recursos digitales confiables, en el contexto de un laboratorio educativo, fortaleciendo la comunicación visual, el pensamiento crítico y el uso ético de la información.

FUNDAMENTO TEÓRICO

El conocimiento de la geografía física y ecológica de los continentes es fundamental para entender la distribución de recursos, ecosistemas, rutas turísticas y patrimonio natural. Europa, como uno de los principales destinos turísticos del mundo, presenta una gran diversidad geográfica y biológica. Esta práctica fomenta en los estudiantes el desarrollo de habilidades para la investigación, síntesis y representación gráfica de información clave sobre el continente, aplicando herramientas digitales y trabajo colaborativo como parte de su formación integral en turismo.

MATERIALES, EQUIPAMIENTO Y/O REACTIVOS

Elemento	Cantidad	Especificaciones
Computadora o laptop	1 por equipo	Con acceso a internet y software de presentación
Herramienta multimedia	Variable	PowerPoint, Canva, Genially, Google Slides, etc.
Fuentes de información	Al menos 3	Enciclopedias digitales, sitios oficiales, artículos confiables
Plantilla de presentación	1 por equipo (opcional)	Para guiar la estructura y los temas requeridos

PROCEDIMIENTO O METODOLOGÍA

- **Organización de equipos y asignación de países o regiones:** El docente asigna a cada equipo un país o región de Europa.
- **Búsqueda de información:** Se realiza una búsqueda previa en fuentes confiables sobre:
 - Descripción general del continente (ubicación, extensión, clima)
 - Principales sistemas montañosos, sierras, llanuras.
 - Ríos, lagos, costas, mares interiores
 - Flora y fauna representativa de distintas regiones
- **Diseño de la presentación multimedia:** El equipo elige una herramienta digital y estructura su presentación con recursos visuales, mapas, fotografías y texto claro.
- **Presentación grupal y retroalimentación:** Cada equipo expone al grupo su trabajo. El docente promueve preguntas, reflexiones y comentarios constructivos.

RESULTADOS ESPERADOS

Al finalizar la práctica, se espera:

1. Presentación digital clara, estructurada y visualmente atractiva.
2. Comprensión profunda de los aspectos geográficos y ecológicos del continente europeo.
3. Participación activa en el equipo y dominio del tema durante la exposición.
4. Desarrollo de habilidades de investigación documental y síntesis.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

1. ¿Qué descubrimientos nuevos hicieron sobre la geografía europea?
2. ¿Qué herramientas digitales les resultaron más útiles para la presentación?
3. ¿Cómo puede aplicarse esta información en el diseño de productos o rutas turísticas?
4. ¿Qué aprendieron del trabajo colaborativo?

CONCLUSIONES Y REFLEXIONES

El conocimiento de las generalidades geográficas y ecológicas de Europa permite al futuro profesional del turismo comprender mejor los factores que influyen en la planificación, promoción y gestión de destinos internacionales. Esta práctica fortalece habilidades para la comunicación efectiva, el análisis territorial y la investigación aplicada, esenciales para diseñar experiencias turísticas informadas, responsables y atractivas.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Mapa interactivo colaborativo

Cada equipo contribuye a un mapa digital (usando herramientas como Google My Maps o Genially) donde señalan montañas, ríos, regiones naturales o puntos turísticos clave del continente europeo, añadiendo descripciones breves.

EVALUACIÓN Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Criterios de evaluación

- **Contenido geográfico y temático:** Precisión y profundidad de la información sobre Europa (geografía, flora/fauna, hidrografía, orografía).
- **Estructura de la presentación:** Claridad, organización y secuencia lógica de los temas presentados.
- **Uso de recursos digitales:** Aplicación efectiva y creativa de herramientas de presentación multimedia.
- **Trabajo colaborativo:** Nivel de participación y coordinación entre los miembros del equipo.
- **Comunicación y exposición oral:** Claridad, dominio del tema, lenguaje técnico y expresión verbal.
- **Pertinencia de fuentes:** Uso de información confiable, actualizada y correctamente citada.

	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega de reporte de práctica: Reflexión escrita, redacción, coherencia y relación con el aprendizaje profesional. 																																																
Rúbricas o listas de cotejo para valorar desempeño	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Criterio</th> <th>Sobresaliente (10)</th> <th>Avanzado (9)</th> <th>Intermedio (8)</th> <th>Básico (7)</th> <th>No aprobado (6)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Contenido temático</td> <td>Completo, preciso y profundo.</td> <td>Claro y detallado.</td> <td>Correcto pero parcial.</td> <td>Incompleto o superficial.</td> <td>Erróneo o irrelevante.</td> </tr> <tr> <td>Estructura y secuencia</td> <td>Muy bien organizada y fluida.</td> <td>Clara con leves fallos.</td> <td>Comprensible, con desorden.</td> <td>Confusa o poco lógica.</td> <td>Caótica o sin secuencia.</td> </tr> <tr> <td>Uso de herramientas digitales</td> <td>Creativo, profesional y funcional.</td> <td>Bien ejecutado, atractivo.</td> <td>Adecuado pero poco innovador.</td> <td>Limitado o repetitivo.</td> <td>Deficiente o no utilizado.</td> </tr> <tr> <td>Trabajo en equipo</td> <td>Excelente coordinación y colaboración.</td> <td>Participación equilibrada.</td> <td>Participación desigual.</td> <td>Coordinación limitada.</td> <td>Trabajo individualizado.</td> </tr> <tr> <td>Exposición oral</td> <td>Clara, segura y con excelente dominio.</td> <td>Buena expresión y dominio.</td> <td>Presentación aceptable.</td> <td>Tímida o desorganizada.</td> <td>Sin preparación evidente.</td> </tr> <tr> <td>Fuentes de información</td> <td>Variadas, confiables y bien citadas.</td> <td>Suficientes y pertinentes.</td> <td>Pocas o mal citadas.</td> <td>Escasa variedad o poco confiables.</td> <td>No utilizadas.</td> </tr> <tr> <td>Reporte de práctica</td> <td>Profundo, reflexivo y bien redactado.</td> <td>Coherente y completo.</td> <td>Cumple lo básico.</td> <td>Incompleto o superficial.</td> <td>No entregado o sin relevancia.</td> </tr> </tbody> </table>	Criterio	Sobresaliente (10)	Avanzado (9)	Intermedio (8)	Básico (7)	No aprobado (6)	Contenido temático	Completo, preciso y profundo.	Claro y detallado.	Correcto pero parcial.	Incompleto o superficial.	Erróneo o irrelevante.	Estructura y secuencia	Muy bien organizada y fluida.	Clara con leves fallos.	Comprensible, con desorden.	Confusa o poco lógica.	Caótica o sin secuencia.	Uso de herramientas digitales	Creativo, profesional y funcional.	Bien ejecutado, atractivo.	Adecuado pero poco innovador.	Limitado o repetitivo.	Deficiente o no utilizado.	Trabajo en equipo	Excelente coordinación y colaboración.	Participación equilibrada.	Participación desigual.	Coordinación limitada.	Trabajo individualizado.	Exposición oral	Clara, segura y con excelente dominio.	Buena expresión y dominio.	Presentación aceptable.	Tímida o desorganizada.	Sin preparación evidente.	Fuentes de información	Variadas, confiables y bien citadas.	Suficientes y pertinentes.	Pocas o mal citadas.	Escasa variedad o poco confiables.	No utilizadas.	Reporte de práctica	Profundo, reflexivo y bien redactado.	Coherente y completo.	Cumple lo básico.	Incompleto o superficial.	No entregado o sin relevancia.
Criterio	Sobresaliente (10)	Avanzado (9)	Intermedio (8)	Básico (7)	No aprobado (6)																																												
Contenido temático	Completo, preciso y profundo.	Claro y detallado.	Correcto pero parcial.	Incompleto o superficial.	Erróneo o irrelevante.																																												
Estructura y secuencia	Muy bien organizada y fluida.	Clara con leves fallos.	Comprensible, con desorden.	Confusa o poco lógica.	Caótica o sin secuencia.																																												
Uso de herramientas digitales	Creativo, profesional y funcional.	Bien ejecutado, atractivo.	Adecuado pero poco innovador.	Limitado o repetitivo.	Deficiente o no utilizado.																																												
Trabajo en equipo	Excelente coordinación y colaboración.	Participación equilibrada.	Participación desigual.	Coordinación limitada.	Trabajo individualizado.																																												
Exposición oral	Clara, segura y con excelente dominio.	Buena expresión y dominio.	Presentación aceptable.	Tímida o desorganizada.	Sin preparación evidente.																																												
Fuentes de información	Variadas, confiables y bien citadas.	Suficientes y pertinentes.	Pocas o mal citadas.	Escasa variedad o poco confiables.	No utilizadas.																																												
Reporte de práctica	Profundo, reflexivo y bien redactado.	Coherente y completo.	Cumple lo básico.	Incompleto o superficial.	No entregado o sin relevancia.																																												
Formatos de reporte de prácticas	<p>Contenido del reporte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetivo de la práctica Describir en máximo 3 líneas qué se pretendía lograr con la actividad. • Resumen de la presentación Explicar brevemente qué contenidos abordaron (geografía, hidrografía, flora/fauna, orografía) y cómo los organizaron en la presentación. • Herramientas utilizadas Menciona las plataformas, recursos digitales o creativos que utilizaron para diseñar y exponer. • Dificultades enfrentadas y cómo las resolvieron: Mencionar los retos técnicos, organizativos o conceptuales a los que se enfrentaron y como los superaron. • Conclusión Describir como esta práctica contribuye a tu formación como profesional del turismo. 																																																

NOMBRE DE LA PRÁCTICA	Campaña de promoción turística para redes sociales de Europa
COMPETENCIA DE LA PRÁCTICA	Diseñar una campaña de promoción digital para redes sociales sobre el patrimonio turístico de un país o región europea, con el propósito de posicionarlo como destino atractivo para públicos específicos, mediante la investigación temática, el trabajo colaborativo y el uso creativo de plataformas digitales, en un entorno virtual-laboratorio, fortaleciendo la innovación, la comunicación visual y la competencia digital.

FUNDAMENTO TEÓRICO

El marketing turístico digital permite conectar a los destinos con sus potenciales visitantes de manera rápida, atractiva y emocional. En especial, las redes sociales se han consolidado como plataformas clave para promocionar lugares, tradiciones y experiencias únicas. Esta práctica se enfoca en desarrollar la capacidad del estudiante para traducir contenidos turísticos relevantes en formatos adecuados para redes sociales, utilizando estrategias visuales, segmentación de públicos, copywriting turístico y narrativas digitales alineadas a las tendencias del sector.

MATERIALES, EQUIPAMIENTO Y/O REACTIVOS

Elemento	Cantidad	Especificaciones
Computadora con internet	1 por equipo	Para investigación y diseño digital
Herramientas digitales	1 o más por equipo	Canva, Genially, PowerPoint, Instagram/Facebook simulados
Bancos de imágenes libres	Acceso sugerido	Unsplash, Pexels, Pixabay
Documentos de investigación	Según necesidad	Sitios oficiales (VisitEurope, UNESCO, ministerios, etc.)

PROCEDIMIENTO O METODOLOGÍA

- Análisis de ejemplos reales de campañas turísticas en redes sociales.
- Definición del objetivo de campaña: ¿qué destino? ¿qué tipo de turismo? ¿a qué público?
- Elección de formato: carrusel, reels, historias, publicaciones temáticas, etc.
- Diseño de contenido gráfico y textual (imágenes, slogans, hashtags, emojis, colores).
- Estructuración de la campaña en 3 a 5 publicaciones simuladas (con plantillas o simuladores).
- Presentación ante el grupo: cada equipo explica su propuesta como si se la presentara a una agencia de promoción turística.

RESULTADOS ESPERADOS

Al finalizar la práctica, se espera:

1. Campaña estructurada con objetivos claros y formatos adecuados.
2. Contenidos visuales y textuales atractivos y coherentes.

3. Aplicación profesional de herramientas de diseño y comunicación turística.
4. Presentación efectiva y argumentada de la propuesta.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

1. ¿Qué elementos del destino seleccionaron para comunicar y por qué?
2. ¿Cómo definieron a su público meta y qué tono usaron para comunicar?
3. ¿Qué herramientas digitales aprendieron a usar o fortalecieron?
4. ¿Qué ventajas ofrece una campaña en redes frente a otros medios turísticos tradicionales?

CONCLUSIONES Y REFLEXIONES

Esta práctica permite que los estudiantes apliquen conocimientos culturales y turísticos en un contexto real de comunicación digital. Al diseñar campañas orientadas a redes sociales, desarrollan habilidades necesarias para promover destinos, generar contenido con intención estratégica, y adaptarse a las exigencias del turismo contemporáneo. A su vez, se estimula el pensamiento creativo, la toma de decisiones informadas y el liderazgo colaborativo, esenciales en el campo de la promoción turística.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Análisis de campañas reales

Selecciona campañas reales en Instagram, Facebook o YouTube de organismos como *Visit Europe*, *Spain Tourism*, *France.fr*, etc. El producto final es una ficha comparativa. Los equipos analizan:

- Mensaje central
- Uso de recursos visuales y textuales
- Hashtags y lenguaje emocional

EVALUACIÓN Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Contenido turístico: Información relevante del país/región. • Creatividad e innovación: Originalidad en el concepto, uso visual y narrativo de la campaña. • Uso de herramientas digitales: Aplicación efectiva de software de diseño, edición y simulación de redes sociales. • Estrategia de redes sociales: Claridad en objetivos, elección de formatos (reel, carrusel, historia), hashtags y copy. • Presentación y justificación de la campaña: Claridad al explicar la lógica creativa, estilo y enfoque. • Trabajo colaborativo: Equidad en la participación y cumplimiento de responsabilidades grupales.
-------------------------	---

Rúbricas o listas de cotejo para valorar desempeño	Criterio	Sobresaliente (10)	Avanzado (9)	Intermedio (8)	Básico (7)	No aprobado (6)
	Contenido turístico	Preciso, completo, culturalmente rico.	Claro y bien seleccionado.	Aceptable con detalles faltantes.	Superficial o genérico.	Incorrecto o irrelevante.
	Segmentación del público	Muy bien definido, coherente con el mensaje.	Público identificado con leve imprecisión.	Poco claro o no bien vinculado.	Poco congruente con el contenido.	Ausente o erróneo.
	Creatividad	Concepto original, visualmente impactante.	Buena idea, atractivo visual.	Correcto pero poco innovador.	Poco llamativo o repetitivo.	Sin creatividad ni diferenciación.
	Uso de herramientas digitales	Dominio excelente de herramientas.	Buen uso con algunos errores menores.	Uso funcional pero básico.	Uso limitado o poco profesional.	Mal manejo o sin uso.
	Estrategia de redes sociales	Claramente planificada, efectiva y coherente.	Adecuada, con lógica en el formato.	Parcial, poco estructurada.	Confusa o incompleta.	No hay estrategia identificable.
	Presentación y justificación	Profesional, clara y bien argumentada.	Coherente y comprensible.	Básica, poco articulada.	Débil o mal estructurada.	No se presenta o no se comprende.
	Trabajo colaborativo	Equilibrado, con excelente coordinación.	Participación distribuida.	Participación irregular.	Poca colaboración visible.	Falta total de integración.
	Reporte de práctica	Reflexivo, profundo, bien redactado.	Completo y bien presentado.	Cumple con lo básico.	Incompleto o superficial.	No entregado o irrelevante.
Formatos de reporte de prácticas	Contenido del reporte:					
	<ul style="list-style-type: none"> • Objetivo de la campaña Describe qué buscaban lograr con la campaña y qué mensaje se quiso transmitir. • Proceso de desarrollo • Explica cómo se organizó el equipo, qué herramientas usaron y cómo decidieron el formato de la campaña. • Justificación creativa Describe por qué eligieron esos colores, tipografía, estilo gráfico, hashtags, slogans, etc., y cómo se relacionan con el público meta y el destino. • Dificultades y soluciones Señala los principales retos enfrentados (tecnológicos, comunicativos, de contenido) y cómo los resolvieron. • Conclusión y aprendizaje profesional Relaciona la experiencia con tu formación como futuro(a) promotor(a) turístico, destacando aprendizajes útiles y competencias fortalecidas. 					

NOMBRE DE LA PRÁCTICA	Blog sobre los continentes de África, Asia y Oceanía
COMPETENCIA DE LA PRÁCTICA	Elaborar un blog informativo sobre los continentes de África, Asia y Oceanía, con el objetivo de analizar y comunicar sus características geográficas, culturales y turísticas, a partir de una investigación documental, trabajo colaborativo y uso de herramientas digitales, en el contexto de un laboratorio educativo, fortaleciendo habilidades de redacción, síntesis de información, uso ético de fuentes y comunicación intercultural.

FUNDAMENTO TEÓRICO
El turismo internacional requiere el dominio de conocimientos geográficos y culturales globales. La comprensión de los continentes desde una perspectiva territorial, ecológica y sociocultural permite diseñar productos turísticos informados, responsables y atractivos. Esta práctica integra elementos del análisis espacial y cultural con competencias digitales, promoviendo el pensamiento crítico, la comunicación estructurada y el uso estratégico de medios digitales como el blog, una herramienta contemporánea de difusión turística y educativa.

MATERIALES, EQUIPAMIENTO Y/O REACTIVOS		
Recurso	Cantidad	Detalles
Computadora con acceso a internet	1 por equipo	Para redacción, edición e investigación
Plataforma de blogs (Blogspot, Wix, WordPress, Google Sites)	1 por equipo	Gratuita
Fuentes confiables de información	Al menos 3 por continente	Enciclopedias, portales oficiales de turismo, UNESCO, etc.
Imágenes libres de derechos	Varias	De Pexels, Unsplash, Wikimedia Commons, etc.

PROCEDIMIENTO O METODOLOGÍA
<ul style="list-style-type: none"> • Formación de equipos y asignación de continentes. • Investigación documental guiada. <ul style="list-style-type: none"> ○ Ubicación geográfica, clima y ecosistemas. ○ Flora y fauna predominante. ○ Orografía e hidrografía principales. ○ Atractivos turísticos relevantes. ○ Aspectos culturales: religión, gastronomía, idioma, costumbres. • Estructuración del blog. <ul style="list-style-type: none"> ○ Diseño de portada, menú de navegación y secciones temáticas. ○ Redacción de entradas claras, con imágenes, mapas o infografías. ○ Uso de lenguaje técnico, ético y atractivo para lectores turísticos. • Revisión por parte del docente y retroalimentación grupal: Se analiza contenido, estructura, ortografía, originalidad y pertinencia. • Publicación y/o presentación del blog.

RESULTADOS ESPERADOS

Al finalizar la práctica, se espera:

1. Blog digital funcional, visualmente atractivo y bien estructurado.
2. Uso ético de información e imágenes.
3. Participación activa de todos los integrantes.
4. Reflexión profesional sobre el valor de estos continentes en el turismo global.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

1. ¿Qué desafíos enfrentaron al integrar información diversa y extensa?
2. ¿Qué aprendieron sobre estos continentes que antes no conocían?
3. ¿Qué características culturales o geográficas impactan más en el turismo?
4. ¿Cómo aplicarías esta información al diseñar productos turísticos o experiencias?

CONCLUSIONES Y REFLEXIONES

La creación de un blog turístico basado en investigación geográfica y cultural permite fortalecer la capacidad del estudiante para comunicar eficazmente contenidos turísticos en formatos digitales. Esta práctica potencia el pensamiento estratégico, la sensibilidad intercultural y la habilidad para integrar conocimientos multidisciplinarios, lo que resulta fundamental para el diseño de estrategias de promoción turística y experiencias responsables en mercados globales.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Podcast

Grabar un micro podcast (2–3 min) sobre un tema destacado del continente: una celebración tradicional, una ruta turística poco conocida, un parque natural emblemático, etc.

EVALUACIÓN Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Criterios de evaluación

- **Calidad del contenido:** Precisión, profundidad y coherencia de la información presentada sobre cada continente.
- **Organización del blog:** Estructura clara, navegación intuitiva, distribución visual efectiva.
- **Integración de aspectos turísticos y culturales:** Inclusión y análisis de atractivos turísticos, aspectos culturales, flora/fauna, geografía.
- **Uso de fuentes confiables y redacción:** Ortografía, redacción adecuada y uso ético de la información.
- **Creatividad y diseño:** Diseño atractivo, uso pertinente de imágenes, tipografías, colores y recursos multimedia.
- **Presentación final:** Claridad, dominio del tema y argumentación durante la exposición del blog.

Rúbricas o listas de cotejo para valorar desempeño	Criterio	Sobresaliente (10)	Avanzado (9)	Intermedio (8)	Básico (7)	No aprobado (6)
	Contenido informativo	Muy completo, preciso y bien estructurado.	Completo y bien redactado.	Información suficiente con algunos vacíos.	Información general y superficial.	Información incompleta o incorrecta.
	Organización del blog	Excelente estructura y navegación intuitiva.	Bien estructurado con mínimos detalles.	Correcto pero poco atractivo.	Desordenado o confuso.	Desorganizado, difícil de leer.
	Aspectos culturales y turísticos	Analiza y contextualiza con profundidad.	Buen manejo y selección de datos.	Incluye datos clave sin análisis.	Superficial o escaso.	Faltan elementos clave.
	Redacción y fuentes	Sin errores; excelente citación de fuentes.	Mínimos errores y fuentes confiables.	Algunos errores, fuentes poco variadas.	Varios errores o fuentes poco pertinentes.	Mal redactado y sin respaldo.
	Diseño y creatividad	Muy atractivo, profesional y coherente.	Atractivo y funcional.	Sencillo pero correcto.	Poco llamativo o inconsistente.	Pobre o sin diseño.
	Colaboración en equipo	Participación equitativa y excelente coordinación.	Buena organización general.	Participación desigual.	Descoordinación evidente.	No se evidencia colaboración.
	Presentación final	Clara, segura, bien argumentada.	Clara y coherente.	Aceptable pero con áreas de mejora.	Poco clara o titubeante.	Desorganizada o ausente.
	Reporte de práctica	Reflexivo, bien redactado, con aprendizajes claros.	Cumple con todos los puntos requeridos.	Parcial o poco profundo.	Incompleto o superficial.	No entregado o mal realizado.
Formatos de reporte de prácticas	<p>Contenido del reporte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetivo de la práctica Describir brevemente qué se pretendía lograr con la creación del blog. • Desarrollo de la actividad Narrar el proceso: selección de temas, división del trabajo, herramientas utilizadas, dificultades enfrentadas, etc. • Contenido y recursos digitales Mencionar los apartados creados en el blog, las fuentes utilizadas, imágenes, mapas u otros recursos multimedia empleados. • Conclusiones y reflexión Relacionar la experiencia con la práctica profesional en turismo: ¿Qué habilidades desarrollaste? ¿Cómo aplicarías esta práctica en tu futuro laboral? 					

NOMBRE DE LA PRÁCTICA	Revista digital sobre África, Asia y Oceanía
COMPETENCIA DE LA PRÁCTICA	Diseñar una revista digital informativa y visualmente atractiva sobre países con alta demanda turística de África, Asia y Oceanía, con el objetivo de comunicar sus características clave y requisitos de ingreso, mediante el uso de herramientas digitales, investigación confiable y creatividad visual, en un contexto de trabajo individual y educativo, fortaleciendo la competencia informacional, el pensamiento crítico y la comunicación escrita y gráfica.

FUNDAMENTO TEÓRICO	
La promoción turística efectiva requiere conocer y presentar de forma estratégica los aspectos clave de los destinos. La elaboración de revistas digitales permite aplicar conocimientos geográficos y culturales, integrar elementos visuales y desarrollar habilidades comunicativas, esenciales para la formulación de materiales promocionales turísticos adaptados al perfil del turista internacional.	

MATERIALES, EQUIPAMIENTO Y/O REACTIVOS		
Recurso	Cantidad	Detalles
Computadora o laptop	1 por estudiante	Con acceso a internet y software de edición digital
Herramientas de diseño digital	1 (Canva, Genially, PowerPoint)	Para diseñar la revista
Fuentes confiables	Múltiples	Páginas oficiales de turismo, UNESCO, embajadas, etc.
Imágenes libres de derechos	Varias	Pexels, Unsplash, Wikimedia Commons o bancos institucionales

PROCEDIMIENTO O METODOLOGÍA
<ul style="list-style-type: none"> • Selección de países con mayor demanda turística (al menos uno por continente). • Investigación de cada país, considerando: <ul style="list-style-type: none"> ○ Nombre oficial, capital, idioma, moneda, bandera ○ Marca turística o eslogan de promoción ○ Atractivos turísticos principales ○ Documentación necesaria para ingresar (visa, pasaporte, etc.) • Estructura de la revista: <ul style="list-style-type: none"> ○ Portada creativa. ○ Índice de co. ○ Uso de lenguaje técnico, ético y atractivo para lectores turísticos. • Revisión por parte del docente y retroalimentación grupal: Se analiza contenido, estructura, ortografía, originalidad y pertinencia. • Publicación y/o presentación del blog.

RESULTADOS ESPERADOS

Al finalizar la práctica, se espera:

1. Revista digital completa y visualmente atractiva.
2. Integración correcta y creativa de la información solicitada.
3. Aplicación de criterios de diseño y comunicación visual.
4. Evidencia de análisis e interpretación de datos turísticos.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

1. ¿Qué criterios usaste para seleccionar los países?
2. ¿Qué elementos culturales o turísticos resultaron más relevantes?
3. ¿Qué diferencias observaste entre los requisitos de ingreso?
4. ¿crees que este tipo de materiales influyen en la decisión de viaje de un turista?

CONCLUSIONES Y REFLEXIONES

Esta práctica fortalece la capacidad del estudiante para comunicar información turística relevante de forma profesional y atractiva, aplicando criterios de segmentación, diseño y comunicación. Representa una experiencia alineada con el desarrollo de productos digitales, promoción internacional de destinos y el uso estratégico de herramientas tecnológicas en el ámbito turístico.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Mapa interactivo de países incluidos

Diseñar un mapa digital (en Genially, Google Maps o Canva) donde se ubiquen los países con vínculos a una vista previa de su revista digital o ficha turística.

EVALUACIÓN Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Integración completa y precisa de la información solicitada (país, capital, idioma, bandera, atractivos, requisitos de ingreso, etc.). • Claridad, redacción y ortografía del contenido. • Creatividad y diseño visual atractivo de la revista. • Uso correcto de herramientas digitales y fuentes confiables. • Reflexión sobre el proceso y aplicación profesional del producto. 					
Rúbricas o listas de cotejo para valorar desempeño	Criterio Contenido turístico	Sobresaliente (10) Información completa, precisa y bien estructurada.	Avanzado (9) Muy buena información, leves omisiones.	Intermedio (8) Incluye la mayoría de los elementos requeridos.	Básico (7) Información incompleta o general.	No aprobado (6) Varios elementos ausentes o incorrectos.

	Redacción y ortografía	Sin errores; lenguaje claro, profesional y atractivo.	Mínimos errores no graves.	Algunos errores que afectan la comprensión.	Varios errores y redacción débil.	Errores frecuentes, lenguaje inapropiado.
	Diseño visual y creatividad	Diseño excelente, armonioso, visualmente impactante.	Diseño claro y estético.	Presentación aceptable con detalles por mejorar.	Diseño básico o desordenado.	Sin esfuerzo visual o mal estructurado.
	Fuentes y recursos	Uso ético de fuentes confiables, imágenes pertinentes.	Buen uso de recursos digitales.	Algunas fuentes poco claras o sin citar.	Pocas fuentes, imágenes no contextualizadas.	No se citan fuentes ni imágenes.
	Entrega y presentación	Entrega puntual, presentación clara y profesional.	Presentación cumplida con calidad.	Presentación básica o poco clara.	Incompleto o mal presentado.	No se presentó o fuera de tiempo.
	Reporte de práctica	Completo, reflexivo, bien estructurado.	Cumple los puntos básicos.	Presenta reflexión limitada.	Incompleto o superficial.	No entregado o irrelevante.
Formatos de reporte de prácticas	<p>Contenido del reporte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetivo de la práctica Describir brevemente qué se pretendía lograr con la creación de la revista. • Descripción del proceso Explica cómo seleccionaste los países, qué herramientas usaste, cómo estructuraste la revista y qué dificultades enfrentaste. • Contenido del producto Describe qué países incluiste y qué elementos turísticos destacaste (moneda, idioma, marca país, atractivos, requisitos, etc.). • Reflexión individual ¿Qué aprendiste sobre estos destinos? ¿Qué habilidades desarrollaste? ¿Cómo se relaciona esta actividad con el trabajo en turismo real? 					

FUENTES DE INFORMACIÓN

American Psychological Association. (2020). *Publication manual of the American Psychological Association* (7th ed.). <https://doi.org/10.1037/0000165-000>

GeoExpert. (2025). Elige un mapa. (versión v2025.2.0) [aplicación móvil]. Google play store. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.educaPix.GeoExpertLite&pcampaignid=web_share

Seterra (2021). Jugar a Seterra online. <https://www.seterra.com/es/>

NORMAS TÉCNICAS APLICABLES

Con el propósito de garantizar la calidad, ética y pertinencia de las prácticas desarrolladas en el laboratorio de la asignatura *Patrimonio Turístico Universal*, se consideran como referencia las siguientes **normas técnicas y marcos regulatorios**. Estas orientan la elaboración de productos digitales, la recopilación y comunicación de información turística, y el uso responsable de recursos tecnológicos, alineándose con el perfil de egreso del programa educativo.

Categoría	Norma / Marco	Aplicación en las prácticas del manual
Turismo sostenible y responsable	NMX-AA-133-SCFI-2013	Promoción ética de destinos turísticos, alineada con sustentabilidad
	Criterios de la OMT y UNESCO sobre patrimonio	Selección e interpretación del patrimonio turístico
Calidad en servicios turísticos	ISO 14785:2014	Comunicación clara y estructurada de atractivos turísticos
Diseño de materiales digitales	ISO 9241-171:2008	Accesibilidad y usabilidad de productos digitales (revistas, blogs)
	Normas APA 7ª edición	Citación y uso ético de fuentes e imágenes
Inclusión y diversidad	NMX-R-025-SCFI-2015	Promoción de enfoques inclusivos en materiales y lenguaje
	Ley General para la Inclusión de Personas con Discapacidad	Considerar accesibilidad y diversidad cultural en la comunicación
Propiedad intelectual	Ley Federal del Derecho de Autor (México)	Uso legal y responsable de imágenes, videos y música
Educación basada en competencias	Modelo Educativo UES y Lineamientos ANUIES	Diseño de prácticas alineadas a competencias y aprendizaje activo
Seguridad en entornos virtuales	Buenas prácticas de ciberseguridad educativa (SEP, UES)	Protección de datos y seguridad al usar plataformas digitales



UES

Universidad Estatal de Sonora
La Fuerza del Saber Estimulará mi Espíritu

ANEXOS

1.- Problemas o ejercicios de apoyo

Ejercicio complementario: Identificación de países, capitales y banderas de América

Instrucciones: Relaciona correctamente cada país con su capital y su bandera. Puedes hacerlo en clase, como actividad de repaso, o previo a la práctica en el sitio web de Seterra o GeoExpert.

Parte 1: Relación país–capital–bandera

País	Capital	Bandera (número)
1. Argentina	A. Quito	() 
2. Canadá	B. Buenos Aires	() 
3. Ecuador	C. Ottawa	() 
4. Colombia	D. Lima	() 
5. Perú	E. Bogotá	() 

Parte 2: Observa las banderas y numéralas del 1 al 5

Nota: Agrega imágenes de las banderas numeradas del 1 al 5 en este espacio:

1. (Insertar bandera aquí)
2. (Insertar bandera aquí)
3. (Insertar bandera aquí)
4. (Insertar bandera aquí)
5. (Insertar bandera aquí)

Parte 3: Preguntas reflexivas

1. ¿Qué similitudes encuentras entre las banderas de los países latinoamericanos?
2. ¿Qué colores predominan en las banderas y qué podrían representar?
3. ¿Qué importancia tiene conocer las capitales y símbolos nacionales al momento de diseñar materiales turísticos?

Ejercicio complementario: Realizar un pasaporte turístico

El pasaporte turístico es un recurso didáctico en formato de libreta o cuadernillo donde los estudiantes “viajan” a diferentes países de distintos continentes a través de fichas con información relevante. Al “visitar” un país, completan una actividad o reciben un sello simbólico.

Estructura de cada ficha por país (tipo pasaporte)

Puedes diseñarlas en Word o Canva con formato horizontal o vertical, tipo tarjetas recortables o cuadernillo. Cada ficha debe incluir:

Información base (editable según nivel de profundidad):

1. **Nombre oficial del país**
2. **Capital**
3. **Bandera (imagen)**
4. **Ubicación geográfica (mapa pequeño o referencia continental)**
5. **Idioma oficial**
6. **Moneda**
7. **Marca turística o lema**
8. **2-3 atractivos turísticos destacados**
9. **Patrimonios UNESCO (si aplica)**
10. **Costumbres o datos culturales (gastronomía, religión, vestimenta típica)**

¿Cómo organizarlo?

- Un **pasaporte por estudiante** o uno por equipo.
- Dividirlo por **continentes**: América, Europa, Asia, África, Oceanía.
- Seleccionar entre **3 a 5 países por continente** (máximo 25 para una versión manejable).
- Cada ficha puede llevar un espacio de “Sello” donde el facilitador firma o coloca un sticker tras una actividad o mini reto.

Actividades complementarias

- Al finalizar cada ficha:
 - ¿Qué aprendiste de este país?
 - ¿Cuál atractivo turístico te gustaría visitar y por qué?
 - ¿Con qué país de tu región encuentras similitudes?
- Mini retos por país:
 - Identifica su bandera entre un grupo.
 - Menciona otro país cercano.
 - Busca en Google Maps un sitio emblemático.
 - Dramatiza una escena turística o crea un copy publicitario.

Herramientas para elaborarlo

- Word o PowerPoint (modo cuadernillo)
- Canva (usa plantilla de “passport” o “travel journal”)

Ejemplo de plantilla

PASAPORTE TURÍSTICO

Bandera: _____

Nombre del país: _____ Capital: _____

Idioma: _____ Moneda: _____

Marca turística o lema: _____

2-3 atractivos destacados

TRAVEL

Patrimonios UNESCO

- _____
- _____
- _____
- _____

Costumbres o datos culturales

Sello

MÉXICO
DEPARTED
1 AUG 2023

Nombre del alumno: _____



UES

Universidad Estatal de Sonora
La Fuerza del Saber Estimulará mi Espíritu