

## TERMINOS DE REFERENCIA

(EXPERTOS A CORTO PLAZO (ECP) / SERVICIO DE CONSULTORIA)

<b>Promotor del proyecto:</b> DIHK (Deutscher Industrie- und Handelskammertag e.V.; Asociación de Cámaras de Industria y Comercio Alemanas)	
<b>Proyecto:</b> Berufsbildungspartnerschaft (BBP) Mexiko – Alianza para la Educación Dual Profesional	<b>sequa-Nr.:</b> 1051
<b>País:</b> México	<b>Duración (Mes/Año):</b> Mitad de septiembre - mitad de noviembre 2025
<b>Consultoría:</b> EXPERTO A CORTO PLAZO (ECP) <input type="checkbox"/> Externo ECP o Consultoría	
<b>Persona de contacto para el ECP en el promotor del proyecto:</b> Rafael Hernández Martínez, Director en México – BBP México DIHK	
<b>Actividad:</b> Desarrollo de un juego de simulación para estudiantes duales en el tema de Turismo Sostenible	

### 1. Base para la puesta en marcha del proyecto

El proyecto **Alianza para la Formación Dual Profesional (BBP – en alemán “Berufsbildungspartnerschaft”)**, tiene como objetivo desarrollar un sistema atractivo de educación dual profesional que contribuya a la mejora de la competitividad de las empresas, así como al aumento de la empleabilidad de los jóvenes en México.

La BBP, tiene apoyo financiero del **Ministerio Federal de Cooperación Económica y Desarrollo (BMZ)** a través de la agencia alemana **sequa gGmbH**, y es coordinado por la **DIHK, Confederación de Cámaras de Industria y Comercio de Alemania**, por medio de su agencia de proyectos, la DIHK Service GmbH, con sede en **Berlín**. Los socios aliados locales, el **Consejo Coordinador Empresarial (CCE)**, la **Confederación Patronal de la República Mexicana (COPARMEX)** y el **Consejo Nacional de Normalización y Certificación de Competencias Laborales (CONOCER)**.

En coordinación con los socios el proyecto concentra tres resultados principales: (i) el anclaje institucional (ii) aseguramiento de la calidad, (iii) igualdad de oportunidades.

El resultado principal del proyecto es fortalecer en cooperación articulada, un sistema de educación dual de calidad, adaptado a las necesidades del sector productivo nacional y enfocado al desarrollo de perfiles técnicos para especialistas, que ofrezca nuevas y mejores oportunidades a jóvenes en formación futuros egresados.

## 2. Objetivos:

El objetivo principal es desarrollar material didáctico que facilite el aprendizaje de los estudiantes en educación dual en carreras de turismo y afines, a través de un juego de simulación, que ayudará a sensibilizar sobre los retos y oportunidades del turismo sostenible en México.

El juego de simulación turística se basará en una metodología participativa y experiencial, en la que los estudiantes duales interactúan dentro de un entorno ficticio que representa una región turística con desafíos de planificación, gestión y sostenibilidad. A través de la asunción de roles diversos (como autoridades locales, empresarios, ONG o turistas), los estudiantes duales toman decisiones estratégicas y negocian intereses contrapuestos. Este proceso fomenta una reflexión crítica sobre los intereses y las consecuencias sociales, económicas y medioambientales del desarrollo turístico, así como sobre la importancia de la cooperación y la gobernanza inclusiva.

### Objetivos específicos:

- Comprender las dinámicas entre distintos actores del turismo, como autoridades locales, grupos ambientales, pequeños negocios, comunidades tradicionales, empresas transnacionales y medios de comunicación.
- Conocer y comprender los impactos del turismo en el medio ambiente, la economía local y la cohesión social.
- Desarrollar habilidades de negociación, comunicación y resolución de conflictos desde diferentes perspectivas.
- Promover el pensamiento crítico y la toma de decisiones informadas en contextos complejos.
- Fomentar el respeto por la diversidad cultural y la participación comunitaria en la planificación turística.

## 3. Tareas para el prestador de servicios

Los servicios solicitados en el marco del análisis son:

### a) Diseño conceptual y pedagógico

- Definir los objetivos de aprendizaje y las competencias a desarrollar según los currículos de las carreras duales de turismo y afines y los marcos de referencia de las certificaciones laborales de CONOCER en el sector de turismo

- Consultar los contenidos a través de sesión de expertos técnicos relacionados al sector de servicios turístico.
- Desarrollar el marco temático del juego con enfoque en turismo sostenible y participación comunitaria.
- Asegurar la pertinencia del contenido del juego de simulación, pertinente para el contexto mexicano y adaptable a diferentes regiones

#### **b) Desarrollo de materiales**

- Crear un escenario simulado tipo mapa territorial y contexto socioeconómico.
- Elaborar los siguientes componentes del juego de manera estructurada y contextualizada:
  - Descripción de la situación inicial de la simulación
  - Mapa de trabajo (representación visual del territorio ficticio, etc.)
  - Listado de personajes del juego
  - Tarjetas de rol/ fichas de personajes
  - Tarjetas de material (datos, propuestas, noticias, etc.)
- Elaborar una guía para docentes e instructores empresariales, incluyendo la metodología y el enfoque didáctico.

#### **c) Validación con grupo focal**

- Organizar una sesión de validación con un grupo focal compuesto por personas expertas del sector (por ejemplo: representantes de CONOCER, instructores empresariales, docentes de formación técnica, integrantes del equipo del proyecto).
- Presentar el diseño preliminar del juego y recolectar retroalimentación cualitativa sobre su relevancia, aplicabilidad y claridad.
- Sistematizar los comentarios y sugerencias del grupo focal.

#### **d) Revisión y ajustes**

- Incorporar las recomendaciones del grupo focal en la versión final del juego.
- Asegurar que los materiales reflejen un enfoque inclusivo, participativo y contextualizado.

#### **e) Capacitación**

- Diseñar e impartir una capacitación breve virtual dirigida a docentes, facilitadores/as o personal formador que implementará el juego.
- La capacitación deberá incluir: introducción al enfoque pedagógico, explicación del contenido y dinámica del juego, y recomendaciones para su aplicación en distintos contextos educativos.

#### f) Entrega de productos

- Entregar todos los materiales en formatos editables
- Elaborar y entregar un informe final que documente el proceso de diseño, validación, ajustes realizados y recomendaciones para su implementación y mejora continua.

### 4. Aspectos cuantitativos para la instrumentación y manejo de tiempo

Relacionado a los días de actividad se planea el siguiente cronograma:

\*Revisar los incisos con las tareas en la sección 3

Meses	Septiembre	Octubre	Noviembre
Actividad	a), b)	b), c), d),	e), f)

### 5. Materiales

Se ponen a disposición de la consultora los siguientes documentos para la preparación y ejecución del contrato:

1. Plataforma MSTEAMS para talleres y reuniones virtuales
2. Espacio en nube para gestión de información
3. Comunicación directa con expertos y/o otras entidades nacionales o internacionales relacionados a procesos de educación dual necesario.
4. Acceso a documentación fundamental para realización de actividad
5. Vinculación con actores.

## 6. Organización y otros

Además, se debe observar la siguiente información:

- Se recomienda uso plataforma para la moderación, será provisto por el promotor del proyecto la cual debe ser TEAMS;
- El uso de materiales digitales será seleccionado por la persona que realice la consultoría, quien es responsable del uso oportuno y protección de datos personales y de las organizaciones participantes.
- Las convocatorias y listas de asistencia, reportes y demás documentación, deberán ser preparadas por el servicio de consultoría del proyecto y basadas en los formatos preestablecidos, y requeridos para el reporte final.
- Durante cada sesión o reunión con los vinculados se deben documentar con minutas de avances, acuerdos y productos finales, estas en conjunto y ajustadas deben comprender parte del reporte final de acciones el cual debe tener una narrativa ordenada y con fines informativos para la documentación final.

Recepción oferta **hasta** el día **31 de agosto 2025** dirigido a:

**Sr. Rafael Hernández** – Director en México /Experto Largo plazo

**E-Mail:** [r.hernandez@ahkmexiko.com.mx](mailto:r.hernandez@ahkmexiko.com.mx)

### LA PROPUESTA DEBE INCLUIR:

- ✓ Propuesta técnica para el desarrollo del proyecto
- ✓ Propuesta económica
- ✓ Comprobación de experiencia en el tema. (p.e.CV, reconocimiento/certificados)
- ✓ TdRs firmados nombre, lugar y fecha.

Los resultados se informarán a partir de: **10 septiembre 2025**

## Comentarios y consejos para los informes entregables

Los informes entregables sirven para la coordinación e implementación del proyecto. Además, estos informes e información son una parte prescrita del proyecto. Los informes y reportes documentan el progreso y los avances del proyecto para las distintas instancias auditorias.

Cada informe debe contener la siguiente información en caso sea aplicable:

- Personas involucradas (p.ej. listas de participación)
- Actividades
- Reuniones
- Fecha relevante
- Lugar
- Resultados y/o conclusiones
- Encuesta de satisfacción con resultados,
- Materiales de implementación,
- Lista de asistentes y su desarrollo, así como identificación de posibles candidatos para etapa de evaluación (se puede determinar a través de rubricas),
- Reporte de incidencias y áreas de mejora dentro del curso.
- Uso de materiales y herramientas, así como evidencias.
- Resultados, evaluaciones de conocimientos.
- Reporte de resultados, encuesta de valoración del curso y de perspectivas para los aspectos generales de la educación dual.
- Evidencias de curso a través de fotografías

Ciudad de México el 15 de agosto 2025