

TERMINOS DE REFERENCIA EXPERTOS A CORTO PLAZO- ECP/ SERVICIO DE CONSULTORIA

Promotor del proyecto: DIHK (Deutscher Industrie- und Handelskammertag e.V.; Asociación de Cámaras de Industria y Comercio Alemanas)	
Proyecto: Berufsbildungspartnerschaft (BBP) Mexiko – Alianza para la Educación Dual Profesional	sequa-Nr.: 1051
País: México	Duración (Mes/Año): Abril a Junio 2026
Consultoría: EXPERTO A CORTO PLAZO (ECP) <input type="checkbox"/> Externo ECP o Consultoría	
Persona de contacto para el ECP en el promotor del proyecto: Rafael Hernández Martínez, Director en México – BBP México DIHK	
Actividad: 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.

CONTEXTO:

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. Al asumir distintos roles (como autoridades locales, empresarios, ONG o turistas), los estudiantes duales analizan situaciones, toman decisiones estratégicas y negocian entre intereses potencialmente 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.

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.

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
- Desarrollar el marco temático del juego con enfoque en turismo sostenible y participación comunitaria.

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 y revisión 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) o estudiantes de Educación Dual
- Incorporar las recomendaciones del grupo focal en la versión final del juego.

d) Presentación del material

- Diseñar e impartir una presentación virtual dirigida a organismos empresariales y personal formador
- La presentación deberá incluir: introducción al enfoque pedagógico, explicación del contenido, y recomendaciones para su aplicación en distintos contextos educativos.

e) 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	Abril	Mayo	Junio
Actividad	a), b)	b),	c) d)

5. MATERIALES

Se ponen a disposición para realización de la consultoría los siguientes documentos para la preparación y ejecución del contrato, lo cual puede ser designado por el mismo consultor o el socio aliado involucrado:

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 considerar la siguiente información:

1. Se recomienda MS-TEAMS como plataforma para comunicación y moderación durante la consultoría, pueden ser a consideración del proyecto.
2. El uso de materiales y herramientas digitales será seleccionado por la persona que realice la consultoría, quien debe cuidar y será responsable del uso oportuno de dichas herramientas, así como de la protección de datos personales y de las organizaciones participantes.
3. Las reuniones, convocatorias, listas de asistencia, reportes y demás documentación, deberá ser preparada por el/la consultor/a, y deben ser basadas en los formatos preestablecidos por el proyecto, requeridos para el reporte final.
4. Durante cada reunión se debe documentar, minutas de avances, acuerdos, evidencias fotográficas, productos y/o resultados. Las cuales deben formar parte del reporte final de acciones a través de una narrativa ordenada y con fines informativos para la documentación parcial o final.
5. También será requerido la entrega de productos finales, en los formatos que sean requeridos por el proyecto, como evidencia de las actividades realizadas y resultado que esta alineado a los objetivos del proyecto.

Recepción oferta **hasta** el día **19 de abril 2026** dirigido a:
Sr. Rafael Hernández – Director en México /Experto Largo plazo
E-Mail: 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: **22 de abril 2026**

Comentarios y consejos para los informes entregables

Los informes parciales, entregables y reportes documentan el progreso y los avances del proyecto para las distintas instancias auditoras; además son necesarios para la coordinación, implementación y entrega de avances del proyecto. Estos informes son una parte fundamental para del proyecto y debe ser entregado con base en los lineamientos y formatos brindados por el proyecto.

Cada informe y el reporte final deben contener al menos la siguiente información:

- Personas involucradas (p.ej. listas de participación)
- Actividades
- Reuniones
- Acciones realizadas
- Fechas relevantes
- Lugar
- Resultados y/o conclusiones de la etapa
- Lista de asistentes en reuniones y actividades
- Reporte de incidencias y áreas de mejora
- Reporte de resultados, anexos las evidencias de resultados
- Evidencias fotografías, documental, anexos

Ciudad de México el 18 de marzo del 2026