

**Universidad Autónoma del Estado de México**  
**Facultad de Turismo y Gastronomía**  
**Licenciatura en Turismo**



**Guía pedagógica:**

**Innovación de las organizaciones turísticas**

**Elaboró:** M. en E. T. Alejandro Delgado Cruz Fecha: 15/02/2018  
Dra. en E. T. Arlen Sánchez Valdés  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Fecha de  
aprobación

23 de febrero de 2018  
H. Consejo Académico



23 de febrero de 2018  
H. Consejo de Gobierno





## Índice

	Pág.
I. Datos de identificación	3
II. Presentación de la guía pedagógica	4
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular	5
IV. Objetivos de la formación profesional	5
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje	6
VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización	6
VII. Acervo bibliográfico	9
VIII. Mapa curricular	11



### I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte	<b>Facultad de Turismo y Gastronomía</b>			
Licenciatura	<b>Turismo</b>			
Unidad de aprendizaje	<b>Innovación de las organizaciones turísticas</b>			Clave <b>LTR702</b>
Carga académica	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>
	Horas teóricas	Horas prácticas	Total de horas	Créditos
Periodo escolar en que se ubica	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Seriación	Ninguna		Ninguna	
	UA Antecedente		UA Consecuente	

### Tipo de Unidad de Aprendizaje

Curso	<input type="checkbox"/>	Curso taller	<input checked="" type="checkbox"/>
Seminario	<input type="checkbox"/>	Taller	<input type="checkbox"/>
Laboratorio	<input type="checkbox"/>	Práctica profesional	<input type="checkbox"/>
Otro tipo (especificar)	<input type="text"/>		

### Modalidad educativa

Escolarizada. Sistema rígido	<input type="checkbox"/>	No escolarizada. Sistema virtual	<input type="checkbox"/>
Escolarizada. Sistema flexible	<input checked="" type="checkbox"/>	No escolarizada. Sistema a distancia	<input type="checkbox"/>
No escolarizada. Sistema abierto	<input type="checkbox"/>	Mixta (especificar)	<input type="text"/>

### Formación común

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### Formación equivalente

<b>Unidad de Aprendizaje</b>
Contabilidad
Administración Estratégica
Innovación de Productos y Servicios



## II. Presentación

El presente documento se desarrolla como complemento no normativo del programa de estudios en cumplimiento del Artículo 83, fracción II y del Artículo 87 del Reglamento de Estudios Profesionales, y sirve como complemento para proporcionar orientación y recomendaciones que ayudarán a dirigir el proceso de enseñanza - aprendizaje. El propósito de esta guía pedagógica es brindar a los alumnos las bases en las que se desarrollará el curso-taller de la Unidad de Aprendizaje “Innovación en las organizaciones turísticas”, que corresponde al séptimo periodo de la Licenciatura en Turismo, esencial para fortalecer la autonomía en la formación del profesionista.

Bajo esta concepción, la guía proporciona a los alumnos la orientación necesaria en relación a los métodos, las estrategias, los recursos y las actividades que conducirán cada etapa de la Unidad de Aprendizaje, obteniendo con ello la posibilidad de dar seguimiento al proceso. A su vez, permitirá al docente contar con un referente que propicie las condiciones necesarias para el logro de los objetivos establecidos en el programa educativo.



### III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

Núcleo de formación: **Integral**

Área Curricular: **Innovación y competitividad de las organizaciones turísticas**

Carácter de la UA: **Obligatoria**

### IV. Objetivos de la formación profesional

#### Objetivos del programa educativo:

Formar Licenciados en Turismo con alto sentido humanístico, ético, vocación de servicio y compromiso social para:

- Crear, gestionar, operar e innovar emprendimientos, proyectos y organizaciones turísticas y recreativas competitivas, que contribuyan al aprovechamiento del tiempo libre; a la preservación del patrimonio natural y cultural, así como al desarrollo local, regional, nacional e internacional, en un marco ético y de sustentabilidad.
- Analizar los fenómenos sociales inherentes al desarrollo profesional aplicando conocimientos y metodologías que permiten tomar decisiones con humanismo y responsabilidad social.
- Diseñar, implementar y evaluar planes, programas, proyectos turísticos y emprendimientos innovadores, sustentables y competitivos.
- Resolver problemáticas de gestión y operación de las organizaciones relacionadas con el turismo en los sectores público, privado y social, a partir de propuestas innovadoras.
- Crear alternativas para el aprovechamiento turístico y recreativo del patrimonio natural y cultural en los distintos sectores y escalas geográficas.

#### Objetivos del núcleo de formación:

Promover en el alumno el aprendizaje de las bases contextuales, teóricas y filosóficas de sus estudios, la adquisición de una cultura universitaria en las ciencias y las humanidades, y el desarrollo de las capacidades intelectuales indispensables para la preparación y ejercicio profesional, o para diversas situaciones de la vida personal y social.



**Objetivos del área curricular o disciplinaria:**

Diseñar y operar productos y servicios turísticos innovadores y competitivos.

**V. Objetivos de la unidad de aprendizaje**

Aplicar procesos de innovación a fin de producir cambios en las organizaciones turísticas que las conduzcan a la competitividad.

**VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización**

<b>Unidad 1. Innovación y creatividad</b>		
<b>Objetivo:</b> Conocer la importancia de la innovación y la creatividad como elementos fundamentales de las organizaciones competitivas.		
<b>Contenidos:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fundamentos de la innovación y la creatividad</li> <li>• Tipos de innovación</li> <li>• Proceso de innovación</li> <li>• El trabajo creativo</li> <li>• Niveles de aplicación de la innovación y la creatividad</li> </ul>		
<b>Métodos, estrategias y recursos educativos</b>		
<b>Método:</b> Exploratorio e interactivo.		
<b>Estrategias:</b> Exposición del profesor, participación activa de los alumnos, reportes de lectura y discusión.		
<b>Actividades de enseñanza y de aprendizaje</b>		
<b>Inicio</b>	<b>Desarrollo</b>	<b>Cierre</b>
Los alumnos reflexionarán sobre los fundamentos e importancia de la innovación y la creatividad con apoyo de la exposición del docente. Plasmando su primer acercamiento en un mapa conceptual.	Previa la exposición del docente, los alumnos reconocerán la forma bajo la cual se desarrollan los procesos de innovación y de creatividad. Dicho ejercicio se integrará en un diagrama de flujo.	Los alumnos analizarán los niveles de aplicación de innovación y la creatividad con apoyo del análisis de estudios de caso. Esta actividad será integrada en un reporte de estudios de caso.
<b>(2 Hrs.)</b>	<b>(6 Hrs.)</b>	<b>(8 Hrs.)</b>
<b>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</b>		
<b>Escenarios</b>		<b>Recursos</b>
Biblioteca, entornos virtuales, aplicaciones digitales y salón de clase.		Pizarrón, diapositivas, proyector, computadora e Internet.



<b>Unidad 2. Cambios y transformaciones de las organizaciones turísticas ante la innovación</b>		
<b>Objetivo:</b> Determinar a la innovación como un elemento clave en el contexto competitivo actual de las organizaciones.		
<b>Contenidos:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La organización innovadora</li> <li>• Administración de la innovación</li> <li>• Enfoque de la creatividad: de la invención a la innovación</li> <li>• Técnicas creativas para el desarrollo de nuevos productos y servicios</li> </ul>		
<b>Métodos, estrategias y recursos educativos.</b>		
<b>Métodos:</b> Investigación e interactivo.		
<b>Estrategias:</b> Participación activa de los alumnos, investigación especializada, reportes de lectura y trabajo escrito.		
<b>Actividades de enseñanza y de aprendizaje</b>		
<b>Inicio</b>	<b>Desarrollo</b>	<b>Cierre</b>
Los alumnos elaborarán el perfil de la organización innovadora con el apoyo de lecturas previas, la exposición del docente y revisión de videos. Esta actividad se verá evidenciada en un documento de perfil de la organización innovadora.	Los alumnos investigarán las funciones, medios, recursos y capacidades que se emplean para administrar la innovación, compilando dicha información en un cuadro de clasificación.	Los alumnos discutirán en un foro la utilización de las técnicas creativas para el desarrollo de nuevos productos y servicios en organizaciones turísticas.
<b>(6 Hrs.)</b>	<b>(6 Hrs.)</b>	<b>(4 Hrs.)</b>
<b>Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)</b>		
<b>Escenarios</b>	<b>Recursos</b>	
Biblioteca, entornos virtuales, aplicaciones digitales y salón de clase.	Pizarrón, diapositivas, proyector, computadora e Internet.	



### Unidad 3. Los modelos de innovación para organizaciones turísticas

**Objetivo:** Aplicar un modelo de innovación a una organización turística que le permita lograr una ventaja competitiva de manera sostenible.

**Contenidos:**

- Modelos de innovación
- Selección de modelo de innovación
- Implementación
- Evaluación

#### Métodos, estrategias y recursos educativos

**Métodos:** Investigación e interactivo.

**Estrategias:** Exposición del profesor y de los alumnos, participación activa de los alumnos, investigación especializada, reportes de lectura y trabajos escritos.

#### Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Previo a la revisión y análisis de distintos modelos de innovación, los alumnos seleccionarán uno de ellos para su aplicación en una organización turística. Esta actividad se plasmará en un esquema del modelo, que contribuirá al portafolio de evidencias.</p>	<p>Los alumnos con asesoría del docente, aplicarán un modelo de innovación en una organización turística, documentando cada una de las fases de desarrollo. Tal ejercicio será integrado en el portafolio de evidencias que se desarrolló en la actividad de inicio.</p>	<p>Los alumnos expondrán ante el grupo la aplicación del modelo de innovación en una organización turística, analizando los principales resultados obtenidos y esperados, así como las fortalezas y debilidades encontradas. El docente apoyará en la retroalimentación y sugerencias para mejorar la aplicación de dicho modelo.</p>
<b>(8 Hrs.)</b>	<b>(18 Hrs.)</b>	<b>(6 Hrs.)</b>

#### Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)

Escenarios	Recursos
<p>Biblioteca, entornos virtuales, aplicaciones digitales y salón de clase.</p>	<p>Pizarrón, diapositivas, proyector, computadora e Internet.</p>



## VII. Acervo bibliográfico

### Básico:

Buzán, T. (2001). *El poder de la inteligencia creativa*. Madrid: Urano.

Galván, L. (2001). *Creatividad para el cambio. Innovación para la vida y la empresa* (3ª edición). Perú: El Comercio.

Harrington, H. J., Hoffgerr, G. D., & Reid, R. P. (2000). *Herramientas para la creatividad*. Bogotá: McGraw-Hill.

Lerma, A. E. (2010). *Desarrollo de nuevos productos. Una visión integral*. México: Cengage Learning.

Schnarch, A. (2005). *Desarrollo de nuevos productos* (4ª edición). Bogotá: McGraw-Hill.

Silverstein, D., Philip, S., & De Carlo, N. (2009). *The innovator's toolkit. 50 techniques for predicable and sustainable organic growth*. Estados Unidos: John Wiley & Son Inc.

Torre, S. (2003). *Dialogando con la creatividad*. Barcelona: Octaedro.

### Complementario:

Alcaráz, R. R. (2011). *El emprendedor de éxito*. México: McGraw-Hill.

Blanco, A. (2008). *Aprender a motivar*. España: Paidós.

Gallego, F. (2001). *Aprender a generar ideas*. Barcelona: Paidós.

Marina, J. A. T. (2000). *Teoría de la inteligencia creadora*. Barcelona: Anagrama.

Muñoz, J. (2004). *El pensamiento creativo*. Barcelona: Octaedro.



### Documentos electrónicos:

Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo (2008). *Creative economy. Report 2008*. Suiza: Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo (UNCTAD). Disponible en [http://www.unctad.org/en/docs/ditc20082cer\\_en.pdf](http://www.unctad.org/en/docs/ditc20082cer_en.pdf)

Instituto Madrileño de Desarrollo (s.a.). *Guía de buenas prácticas en materia de creatividad empresarial*. Madrid: Instituto Madrileño de Desarrollo (IMADE). Disponible en [http://www.creabusinessidea.com/test\\_g30/modulo\\_noticia\\_2.01/panel/tmp/ficha\\_8\\_1.pdf](http://www.creabusinessidea.com/test_g30/modulo_noticia_2.01/panel/tmp/ficha_8_1.pdf)

El Financiero (s.f.). Fundación COTEC. Sexto Congreso de Economía de Navarra. Disponible en [http://www.elfinancierocr.com/gerencia/biblioteca/Presentacion-Mulet-Congreso-Economia-Navarra\\_ELFFIL20140425\\_0007.pdfm](http://www.elfinancierocr.com/gerencia/biblioteca/Presentacion-Mulet-Congreso-Economia-Navarra_ELFFIL20140425_0007.pdfm)



### VIII. Mapa curricular

	PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9		
OBLIGATORIAS	Contextualización del Turismo 4 0 4 8	Métodos y Técnicas de Investigación 2 4 6 8	Tiempo Libre y Ocio 2 4 6	Perspectivas Teóricas y Metodológicas del Turismo 6 0 6 12			Temas Emergentes y Tendencias del Turismo 4 0 4 8	Investigación Turística 3 3 6 9	Proyecto de Evaluación Profesional 2 4 6 8	Estanciana profesional 30	
	Pensamiento Universitario 2 2 4 6	Tecnologías y Aprendizaje Autónomo 2 4 6 8	Comprensión de Textos Académicos 2 2 4 6	Argumentación y Comunicación Académica 2 2 4 6	Proyección Ética y Profesional 4 0 4 8			Planificación Turística 3 3 6 9	Desarrollo Local y Regional 4 2 6 10		
	Sociología 4 0 4 8	Psicología 3 1 4 7	Estadística 3 3 6 9		Políticas Públicas para el Turismo 4 0 4 8		Marco Jurídico y Normativo del Turismo 2 2 4 6	Interpretación del Patrimonio Natural y Cultural 2 4 6 8			
	Geografía 2 2 4 6	Sociedad y Naturaleza 2 2 4 6	Cultura, Sociedad y Turismo 4 0 4 8	Turismo y Sustentabilidad 4 2 6 10	Impactos del Turismo 3 3 6 9		Tecnología en las Sociedades Contemporáneas 2 3 5 7	Marco Legal del Patrimonio Natural y Cultural 2 4 6	Plan de Negocios 2 2 4 6		
	Economía 4 0 4 8	Administración 3 3 6 9	Mercadotecnia 3 3 6 9	Contabilidad 2 2 4 6	Finanzas 2 4 6 8		Administración Estratégica 2 4 6 8	Innovación de las Organizaciones Turísticas 2 2 4 6	Gestión del Talento Humano 4 2 6 10		
	Patrimonio Cultural Mundial 4 0 4 8	Patrimonio Cultural de México 2 2 4 6	Cultura Popular de México 2 2 4 6								
		Inglés 5 2 2 4 6	Inglés 6 2 2 4 6	Inglés 7 2 2 4 6	Inglés 8 2 2 4 6	Inglés 9 2 2 4 6	Inglés 10 2 2 4 6				
				Optativa 1, Núcleo Sustantivo 2 2 4 6	Optativa 2, Núcleo Sustantivo 2 2 4 6	Optativa 3, Núcleo Sustantivo 2 2 4 6	Optativa 4, Núcleo Sustantivo 2 2 4 6	Optativa 1, Núcleo Integral 2 2 4 6			
		HT 20 HP 4 TH 24 CR 44	HT 16 HP 18 TH 34 CR 50	HT 18 HP 14 TH 32 CR 50	HT 18 HP 10 TH 28 CR 46	HT 17 HP 11 TH 28 CR 45	HT 14 HP 13 TH 27 CR 41	HT 16 HP 18 TH 34 CR 50	HT 14 HP 12 TH 26 CR 40		HT - HP - TH - CR 30

#### SIMBOLOGÍA

Unidad de aprendizaje	Horas técnicas
	Horas prácticas
	Total de horas
	Créditos

6 Líneas de seriación →  
★ Actividad académica

- Obligatorio Núcleo Básico
- Obligatorio Núcleo Sustantivo
- Obligatorio Núcleo Integral
- Optativo Núcleo Sustantivo
- Optativo Núcleo Integral

#### PARÁMETROS DEL PLAN DE ESTUDIOS

Núcleo Básico cursar y acreditar 17 UA	42 36 78 120	Total del Núcleo Básico 17 UA para cubrir 120
Núcleo Sustantivo cursar y acreditar 18 UA	53 30 83 136	Total del Núcleo Sustantivo 22 UA para cubrir 160
Núcleo Integral cursar y acreditar 10 UA + 1*	28 24 52 110	Total del Núcleo Integral 11 UA + 1* para cubrir 116
Núcleo Sustantivo acreditar 4	8 8 16 24	
Núcleo Integral cursar y acreditar 1 UA	2 2 4 6	

TOTAL DEL PLAN DE ESTUDIOS	
UA Obligatorias	45 + 1 Actividad académica
UA Optativas	5
UA a Acreditar	50 + 1 Actividad académica
Créditos	396