



## CAPÍTULO II

### Marco Teórico

#### *2.1 Ciudad de Puebla*

La ciudad de Puebla, alberga desde su nacimiento, una gran cantidad de leyendas; y ha sido testigo a través de los siglos de distintas épocas de la historia de México, y es por esto que muchos autores se refieren a ella como:

“Joya colonial orgullo de los mexicanos, en la que se entrelazan historia y leyenda desde su surgimiento” (Tavares y Rosales, 1994).

También ha sido merecedora de reconocimientos, tales como:

“Ser nombrada, con justa razón Relicario de América, y desde 1987 Patrimonio Cultural de la Humanidad” (SECTUR, 2004).



La leyenda de su nacimiento cuenta que el obispo de Tlaxcala, Fray Julián Garcés, soñó con un valle hermoso atravesado por tres ríos: el Alseseca, Atoyac y el río San Francisco, en el que los ángeles trabajaban con cordeles para construir una ciudad. Una vez despierto contó la prodigiosa visión del sueño y se dirigió con sus compañeros al lugar indicado, una vez ahí les dijo que ese era el lugar que le habían indicado los ángeles en el sueño y fue así como surgió la grandiosa y angelical Ciudad de Puebla (SECTUR, 2002-2005).

### ***2.1.1 Atractivos Turísticos de la Ciudad de Puebla***

La ciudad de Puebla de los Ángeles ofrece una variedad de atractivos históricos, como sus edificaciones civiles y religiosas; además cuenta con gran número de museos y una amplia gama de obras artísticas, sin olvidar la famosa cerámica de talavera, los exquisitos platillos típicos como el mole y los chiles en nogada, y los tradicionales dulces como los camotes, alfajores y pepitoria, antiguas creaciones de las monjas poblanas (SECTUR, 2004).

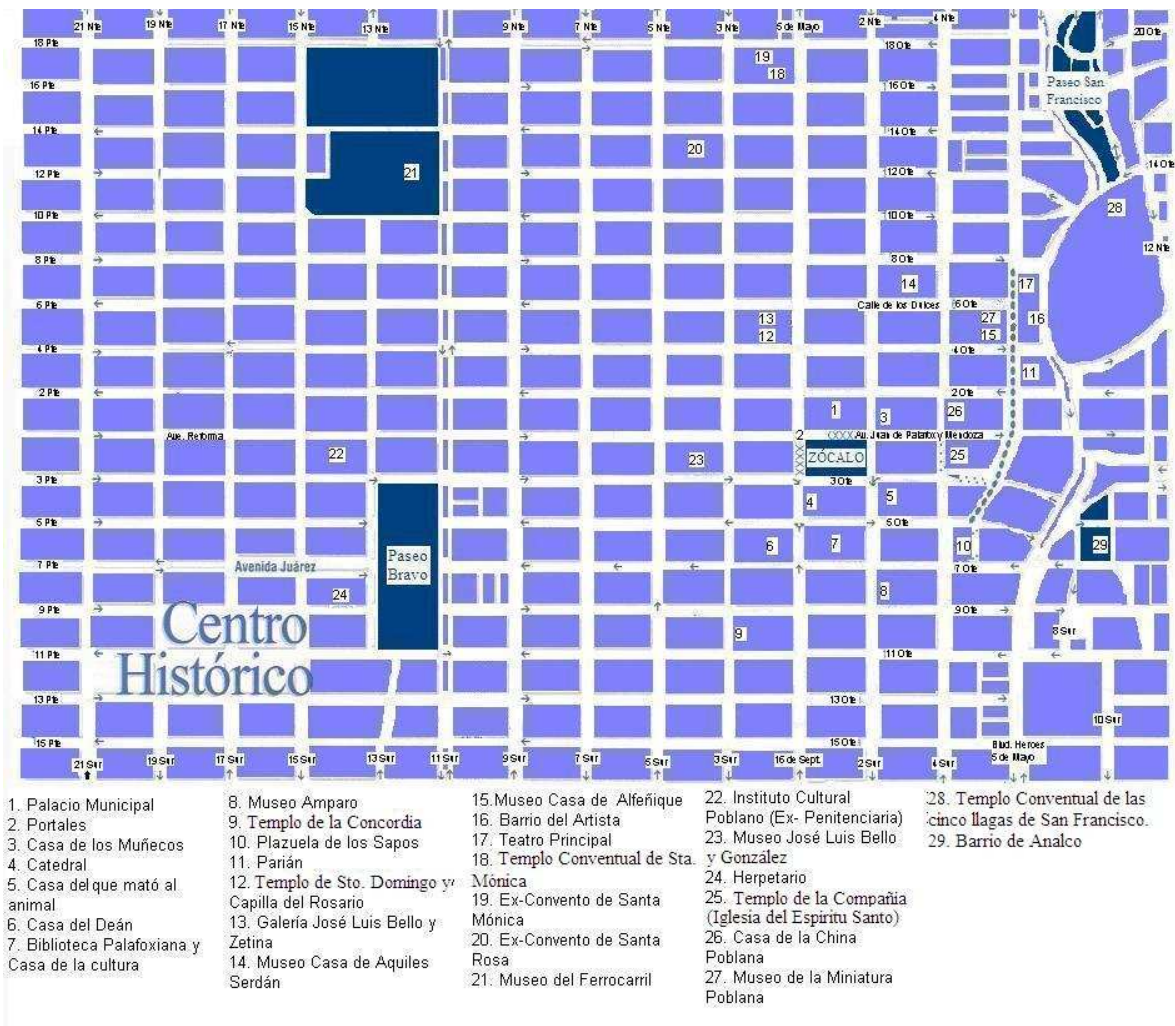


Figura 2.1. Mapa del Centro histórico de la Ciudad de Puebla

De “Mapa del Centro Histórico de la Ciudad de Puebla”. SECTUR. 2005

Los atractivos culturales e históricos más demandados con que cuenta el centro histórico y los alrededores de la ciudad de Puebla, según la Dirección de Turismo Municipal (11 de Septiembre de 2004) son:

- **La catedral de Puebla**

Es uno de los templos coloniales más bellos de América y es considerada una verdadera joya arquitectónica ya que posee las torres más altas del país, y cuya leyenda cuenta que para finalizar su construcción unos ángeles bajaron del cielo para subir la campana a su torre izquierda (Tavares y Rosales, 1994, Pp. 60).

Se encuentra ubicada en la calle “3 oriente esquina con 16 de Septiembre en el centro histórico de la ciudad” (SECTUR, 2002-2005i).

- **Palacio Municipal**

Este edificio posee una arquitectura neoclásica porfiriana y un estilo francés de principios del siglo XX. Su Sala de Cabildos alberga el original de la cédula real que otorga a Puebla el título de “Ciudad de los Ángeles”, (Dirección de Turismo Municipal, 2002-2005a).

Se encuentra ubicado en el “Portal Hidalgo No. 14 en el centro histórico de la ciudad” (SECTUR, 2002-2005i).

- **Templo de Santo Domingo y Capilla del Rosario**

La Capilla del Rosario data de la segunda mitad del siglo XVII y es considerada desde su fundación como una maravilla del mundo ya que se encuentra forrada con lámina de oro (Dirección de Turismo Municipal, 2004h).

Se encuentra ubicada en “5 de Mayo esquina con 4 poniente S/N en el centro histórico de la ciudad” (SECTUR, 2002-2005i).

- **Ex - convento de Santa Rosa**

Su cocina es considerada la más bella y espectacular del México virreinal, toda ella revestida de azulejos blancos y azules, en donde, según la leyenda, las monjas dominicanas inventaron el mole con guajolote, exquisito platillo típico de Puebla; actualmente alberga al “Museo de Arte Popular Poblano” (Dirección de Turismo Municipal, 2002-2005d).

Se encuentra ubicado en “14 Oriente No. 301 en el centro histórico de la ciudad” (SECTUR, 2002-2005i).

- **Ex - Convento de Santa Mónica**

Este fue el convento en el que las monjas crearon los tradicionales chiles en nogada para alagar a Agustín de Iturbide, actualmente alberga el “Museo de Arte Religioso” en el que se exhiben objetos que formaban parte de la vida conventual de las religiosas poblanas y diversas obras de arte (Dirección de Turismo Municipal, 2002-2005c).

Se encuentra ubicado “18 poniente No. 103 en el centro histórico de la ciudad” (SECTUR, 2002-2005i).

- **Templo Conventual de las Cinco Llagas de San Francisco (Iglesia de San Francisco)**

Es aquí donde se encuentran los restos incorruptos de Fray Sebastián de Aparicio, quien es venerado por los transportistas y a donde llevan sus vehículos para ser bendecidos por los Franciscanos (Dirección de Turismo Municipal, 2002-2005g).

Se encuentra ubicada en “14 oriente esquina con el Boulevard 5 de Mayo en el centro histórico de la ciudad” (SECTUR, 2002-2005i).

- **Instituto Cultural Poblano (Ex – Penitenciaría del Estado)**

La construcción de este edificio data del siglo XIX, actualmente alberga al “Instituto Cultural Poblano” que es importante polo de desarrollo cultural de la ciudad de Puebla (Dirección de Turismo Municipal, 2002-2005e).

Se encuentra ubicada en “Avenida Reforma esquina 13 sur sn en el centro histórico de la ciudad” (SECTUR, 2002-2005i).

- **Templo Conventual de Santa Mónica (Iglesia del Señor de las Maravillas)**

Al fondo del templo de Santa Mónica, en una urna de madera y cristal, se encuentra la milagrosa imagen del señor de las maravillas, objeto de culto y veneración por creyentes no solo de México sino de otros países (Tavares y Rosales, 1994, Pp.136).

Se encuentra ubicada en “5 de Mayo esquina con 18 poniente sn en el centro histórico de la ciudad” (SECTUR, 2002-2005i).

- **Templo de la Compañía (Iglesia del Espíritu Santo)**

En la antesacristía una inscripción señala el túmulo de Catarina de San Juan, mejor conocida como la China Poblana, legendaria dama fallecida en 1688 (Tavares y Rosales, 1994, Pp.118).

Se encuentra ubicado en “4 sur esquina con Juan de Palafox y Mendoza en el centro histórico de la ciudad” (SECTUR, 2002-2005i).

- **Templo de la Concordia**

La principal atracción es el patio en el cual se observará la tradicional decoración colonial; el visitante podrá dar un pequeño recorrido por los talleres de talavera (Tavares y Rosales, 1994, Pp.88).

Se encuentra ubicado en “11 poniente número 115 en el centro histórico de la ciudad” (SECTUR, 2002-2005i).

- **Casa de los Muñecos**

Edificio del siglo XVIII, cuyo mayor atractivo es su fachada de azulejos y talavera, que ostenta 16 figuras semidesnudas que según la leyenda se crearon como burla a los 16 funcionarios de gobierno de la época, actualmente alberga el “Museo Universitario” (Tavares y Rosales, 1994, Pp.74).

Se encuentra ubicado en “2 norte No. 4 en el centro histórico de la ciudad” (SECTUR, 2002-2005i).

- **Casa de la Cultura**

Su fachada, con su entretejido de azulejos y ladrillos, alberga en su piso superior la “Biblioteca Palafoxiana” y su patio central es utilizado para diversas actividades culturales (Tavares y Rosales, 1994, Pp.78).

Se encuentra ubicada en “5 oriente No. 5 en el centro histórico de la ciudad” (SECTUR, 2002-2005i).

- **Casa de Alfeñique**

Esta casa del siglo XVIII debe su nombre a la decoración realizada en argamasa blanca que asemeja los tradicionales dulces llamados alfeñiques y actualmente alberga al “Museo del Estado” (Tavares y Rosales, 1994, Pp.114).

Se encuentra ubicada en “4 oriente esquina 6 norte sn del centro histórico de la ciudad” (SECTUR, 2002-2005i).

- **Casa de la China Poblana**

En esta casa del siglo XVII fue donde falleció la legendaria China Poblana (Tavares y Rosales, 1994, Pp.120).

Se encuentra ubicada en “M. Ávila Camacho y 4 norte sn en la ciudad de Puebla” (SECTUR, 2002-2004i).

- **Teatro Principal**

Es uno de los teatros más antiguos de América que aún sigue en funcionamiento (Tavares y Rosales, 1994, Pp.112).

Se encuentra ubicado en “8 oriente esquina con 6 norte sn en el centro histórico de la ciudad” (SECTUR, 2002-2005i).

- **Los Fuertes de Loreto y Guadalupe**

Los fuertes de Loreto y Guadalupe fueron escenario de la batalla del 5 de Mayo de 1862, siendo hoy un parque público” (Tavares y Rosales, 1994, Pp.140).

Se encuentran ubicados en el “centro cívico 5 de Mayo en la ciudad de Puebla” (SECTUR, 2002-2005i).



- **Museo Casa del Déan**

Este edificio es considerado uno de los más antiguos de la ciudad, su importancia radica en las pinturas murales que alberga en su interior realizadas con resinas vegetales y minerales del siglo XVI (Tavares y Rosales, 1994, Pp. 82).

Se encuentra ubicada en “16 de Septiembre No. 505 en el centro histórico de la ciudad” (SECTUR, 2002-2005i).

- **Museo José Luis Bello y González**

Alberga la colección de obras de arte y antigüedades donada por el filántropo Don Mariano Bello y Acedo (Tavares y Rosales, 1994, Pp.84).

Se encuentra ubicado “3 poniente No. 302 en el centro histórico de la ciudad” (SECTUR, 2002-2005i).

- **Galería José Luis Bello y Zetina**

Es uno de los museos más interesantes de la ciudad que conserva casi intacto su estilo original así como la decoración de sus habitaciones, en donde se exhibe una colección de pinturas, miniaturas y grabados, donación del filántropo José Luis Bello y Zetina (Tavares y Rosales, 1994, Pp.98).

Se encuentra ubicado en “5 de Mayo No. 408, anexo al templo de Santo Domingo, en el centro histórico de la ciudad” (SECTUR, 2002-2005i).

- **Museo Amparo**

Exhibe una de las colecciones más notables de arte prehispánico y colonial y es uno de los más modernos de América Latina en su género, siendo su lema “Encuentro con nuestra raíces” (Tavares y Rosales, 1994, Pp.124).

Se encuentra ubicado en “2 sur esquina con 9 oriente en el centro histórico de la ciudad” (SECTUR, 2002-2005i).

- **Museo del Ferrocarril**

Muestra al público una reseña histórica del ferrocarril que data desde sus inicios hasta la época actual (SECTUR, 2004).

Se encuentra ubicado en “11 norte esquina con 12 poniente en el centro histórico de la ciudad” (SECTUR, 2002-2005i).

- **Casa de Aquiles Serdán (Museo Regional de la Revolución Mexicana)**

Su fachada e interiores muestra a un la huella de las balas disparadas por el ejército del General Porfirio Díaz (Tavares y Rosales, 1994, Pp.102).

Se encuentra ubicado en “6 oriente No. 206 en el centro histórico de la ciudad” (SECTUR, 2002-2005i).

- **Museo Regional de Puebla**

Contiene piezas prehispánicas y coloniales así como objetos y pinturas de finales del siglo XIX y principios del siglo XX y exhibe una colección de motivos etnográficos de la región poblana (Tavares y Rosales, 1994, Pp.146).

Se encuentra ubicado en “Unidad cívica 5 de Mayo en el centro histórico de la ciudad” (SECTUR, 2002-2005i).

- **Museo de la Miniatura Poblana**

Alberga una gran colección de miniaturas típicas poblanas elaboradas con madera, gis y acrílico; que son importantes objetos de colección ya que ilustran a escala episodios de la vida cotidiana o hechos fantásticos (SECTUR, 2004).



Se encuentra ubicado en “6 Norte No. 400 en el centro histórico de la ciudad” (SECTUR, 2002-2005i).

- **Biblioteca Palafoxiana**

Alberga la colección de más de 6000 volúmenes que donó el obispo don Juan de Palafox y Mendoza. Actualmente cuenta con unos 45 000 libros entre los que destacan: la crónica de Nüremberg, los poemas de Sor Juana Inés de la Cruz y otros libros de gran valor histórico (Tavares y Rosales, 1994, Pp. 78).

Se encuentra ubicada en “5 oriente No. 5 (en el piso superior de la Casa de la Cultura) en el centro histórico de la ciudad” (SECTUR, 2002-2005i).

Puebla cuenta también con una gran variedad de lugares tradicionales para visitar y apreciar las diversas artesanías típicas del estado, como son las siguientes:

- **Los Portales**

Son tres portales que se encuentra rodeando la plaza principal, el portal Juárez es el lugar donde estuvo el primer templo de la ciudad, el portal Hidalgo por su cantidad de arcos es el más largo de la ciudad y el portal Morelos es el más reciente de la ciudad (Tavares y Rosales, 1994, Pp.72).

Se encuentran ubicados en el “zócalo del centro histórico de la ciudad” (SECTUR, 2002-2005i).

- **Barrio del Artista**

Es el corazón de la zona bohemia de Puebla, es ideal para dar un paseo y visitar los talleres de los pintores y artistas que trabajan a la vista del público (Tavares y Rosales, 1994, Pp.112).

Se encuentra ubicado en “6 oriente esquina con 6 norte en el centro histórico de la ciudad” (SECTUR, 2002-2005i).

- **Plazuela de los Sapos**

Su nombre “de los sapos” se debe a que el lugar sufría de encharcamientos e inundaciones por las lluvias; actualmente es el lugar donde domingo a domingo se pueden encontrar diversos tipos de antigüedades, muebles rústicos y una gran diversidad de artículos artesanales (Dirección de Turismo Municipal, 2002-2005j).

Se encuentra ubicado en “5 oriente esquina con 6 sur en el centro histórico de la ciudad” (SECTUR, 2002-2005i).

- **Barrio de Analco**

El Barrio de Analco es uno de los más antiguos de la ciudad, su nombre significa “al otro lado del río”, y es en este en donde originalmente se iba a fundar la ciudad pero debido a las inundaciones la ciudad se construyó al otro lado del río y este fue destinado para los indígenas de la región, en este se encuentra la iglesia del Santo Ángel Custodio de Analco (SECTUR, 2004).

Se encuentra ubicado en “10 sur esquina 5 oriente sn en el centro histórico de la ciudad” (SECTUR, 2002-2005i).

- **El Parián**

El mercado de artesanías el Parián es uno de los más antiguos de la región y de los más bello en arquitectura colonial, en este se pueden adquirir, entre otras cosas, los famosos dulces típicos, la cerámica de talavera poblana, ropa típica, platería,



artículos de onix, cobre, piel, madera, vidrio soplado y todo lo necesario para poder llevarse un bello recuerdo de Puebla (Dirección de Turismo Municipal, 2002-2005b).

Se encuentra ubicado en “6 norte esquina con 4 oriente en el centro histórico de la ciudad” (SECTUR, 2002-2005i).

A los alrededores de Puebla encontramos distintos parques de gran importancia, tales como:

- **Africam Safari**

Es el lugar ideal para coexistir entre más de 1500 animales en libertad, de 200 diferentes especies de todo el mundo y su objetivo es la conservación de las especies y sus ecosistemas, promoviendo los valores e igualdad entre las especies (Tavares y Rosales, 1994, Pp.172).

Se encuentra ubicado en “Km. 16.5 Boulevard Carlos Camacho E. (antes carretera a Valsequillo)” (Tavares y Rosales, 1994).

- **Parque Loro**

Durante su visita le será posible admirar los espacios especialmente diseñados para hacer la experiencia de estar entre animales salvajes vivos lo más real posible (Dirección de Turismo Municipal, 2002-2005k).

Se encuentra ubicado en “Km 9 Carretera Federal Puebla – Atlixco” (SECTUR, 2002-2005i).

- **Parque Ecológico y Aviario de Puebla**

Este parque sirve como un escape de la ciudad, para descansar y convivir con la naturaleza, en su interior se encuentra el Aviario de Puebla, el cual alberga especies características del estado (Dirección de Turismo Municipal, 2002-2005l).

Se encuentra ubicado en “Calle 24 Sur entre Av. M.A. Camacho y 35 Oriente” (SECTUR, 2002-2005i).

- **Herpetario**

En este le será posible apreciar una gran variedad de serpientes y otros reptiles (Dirección de Turismo Municipal, 2002-2005f).

Se encuentra ubicado en 9 Poniente 1310” (SECTUR, 2002-2005i).

- **Cholula**

Es conocida como la ciudad más antigua de México, su nombre deriva de Chollollan (que significa lugar de los que huyeron) o Chololoa (agua que cae). El primer asentamiento de esta ciudad está registrado en 800 – 200 a. de C. (Dirección de Turismo Municipal, 2004).

- **Zona Arqueológica de Cholula**

Esta es la pirámide más grande en su base de todo el mundo. Es posible recorrerla por medio de los túneles de su interior, para salir al patio ceremonial de esta mágica zona arqueológica, que se encuentra enterrada en un cerro sobre el cual reposa, en la cima, una espléndida iglesia, llamada Iglesia de los Remedios (Dirección de Turismo Municipal, 2004).



Debido a que Puebla cuenta con una amplia variedad de platillos típicos, es necesario incluir a la gastronomía dentro de las atracciones de la ciudad. A continuación se presenta la lista de los restaurantes de comida típica poblana recomendados por SECTUR (2005):

- La Casona de los Ángeles; ubicado en: 3 poniente no. 316, Col. Centro.
- Mesón de la Sacristía; ubicado en: 6 sur no. 304, Col. Centro (Ganador en 1999 por American Express y Canirac como el mejor restaurante de cocina regional en México).
- Fonda de Santa Clara; ubicado en: 3 poniente no. 307, Col. Centro; y en 3 poniente no. 920, Col. Centro.
- El Ranchito; ubicado en: 2 oriente no. 13, Col. Centro.

### ***2.1.2 Hoteles de la ciudad de Puebla***

La ciudad de Puebla cuenta con 60 hoteles categorizados como se muestra en la Tabla 2.1 [ver anexo 1] (SECTUR, 2004):

Tabla 2.1  
Clasificación de los hoteles (SECTUR, 2004)

<b>Categoría</b>	<b>Categoría Especial</b>	<b>5 Estrellas</b>	<b>4 Estrellas</b>	<b>3 Estrellas</b>	<b>2 Estrellas</b>	<b>1 Estrella</b>
<b>Hoteles</b>	-El sueño. -Hacienda Mesón del Molino. -Mesón Sacristía de las Capuchinas. -Mesón de la Sacristía de la Compañía.	-Aristos Puebla. -Camino Real. -Condado Plaza. -Crown Plaza. -Fiesta Americana. -Posada San Pedro. -Real de Puebla. -Real Mesón del Ángel.	-Del Portal. -Fiesta Inn (Animas). -Raddison. -Holiday Inn. -Hostal del Arcángel. -Hostal de la Paz. -Lastra. -Plaza las Fuentes. -Puente Real. -San Ángel.	-Casona Real de San Ángel. -Castellanos. -Castillo. -Colonial. -Cuatro Caminos. -Del Paseo. -De Talavera. -Gilfer. -Granada. -Hostal Santa María. -Imperial Diamantes. -Kyoto. -Mesón de San Sebastián. -Palace. -Panamérica. -Puebla Plaza. -Real del Cristo. -Reforma 2000. -Royalty. -San Agustín. -Santiago. -Señorial. -Suites Puebla. -Terminal. -Villareal.	-Alameda. -Cabrera Puebla. -San Miguel. -Teresita. -Virrey de Mendoza. -Virreyes.	-Avenida. -Del Centro. -Junes. -Real del Parián. -Rits. -Venecia. -Victoria.

## 2.2 Animación Turística

En la actualidad, los hoteles buscan sobresalir en el mercado, es por ello que ofrecen una amplia variedad de servicios orientados a lograr la satisfacción de los huéspedes y a superar sus expectativas, debido a esto se han visto en la necesidad de crear programas de



animación que buscan satisfacer sus necesidades y, actualmente, han sido un factor determinante en la preferencia de los huéspedes hacia un hotel u otro (Abreu 2004).

“La actividad que más atrae a los huéspedes en estos momentos hacia los hoteles es la animación turística” (Abreu, 2001, párr.1).

El éxito de estos programas de animación se debe, según Abreu (2001) a que el turista del futuro será cada vez más independiente, conciente de la calidad de los servicios experimentados y difícil de complacer, poseerá una gran sed de aventura y deseará cada día algo nuevo; es por ello que corresponde a la animación turística enfrentar este desafío y complacerlo.

La animación turística se define como “un conjunto de prácticas y relaciones que nos llevan al desarrollo de actividades educativas, recreativas, deportivas y de esparcimiento, con la variante de tener un sujeto activo o pasivo” (Morfin, 2003).

Paredes (2004) la define como “el conjunto de técnicas utilizadas para motivar al individuo a participar de manera activa en todas las facetas que conllevan su vida cotidiana y especialmente en sus momentos de ocio y tiempo libre”.

Para la Organización Mundial del Turismo [OMT] (2004), la animación turística puede definirse como “toda acción realizada en o sobre un grupo, una colectividad o un medio, con la intención de desarrollar la comunicación y garantizar la vida social, recurriendo a métodos semidirectos”.

“La animación debe permitir que se aseguren las funciones de recreo durante la actividad turística, es decir que se logren la distracción y el reposo, las diversiones y las distracciones, el desarrollo personal del turista” (OMT, 2004).



Pero la animación no es solo una actividad que se desarrolla en los hoteles, esta agrupa diversas prácticas, entre las que se encuentran las actividades culturales, estéticas, deportivas y sociales que se desarrollan en los clubes, las casas de jóvenes, los hogares y centros sociales, los campamentos de vacaciones, el turismo social, las marchas y excursiones al aire libre, el naturalismo, manualidades, jardinería, conciertos, reuniones, clubes de tercera edad (Besnard, 1991).

Para Gallego (1987) los objetivos de la animación, tal y como se encuentra planteada hoy en día son:

- Ofrecer un “divertimento” recreacional organizado.
- La integración de los individuos y su adaptación a los distintos medio que pueden encontrar, tanto en sus aspectos sociales, culturales o económicos.
- La formación del individuo de una manera menos rígida y más lúdica, ampliando su bagaje cultural o cubriendo “lagunas educativas”.
- Posibilitar un mayor conocimiento de los demás en muchos aspectos y al mismo tiempo buscar conjuntamente mejoras en la calidad de vida.

Podemos identificar diferentes funciones de la animación, para Debesse y Mialaret (1988), la función de la animación se define como una función de adaptación a las nuevas formas de vida social, como dos aspectos complementarios de remedio a las inadaptaciones y de elemento del desarrollo individual y colectivo.

La OMT (2004) identifica dos funciones principales de la animación:

- La Función Social de la Animación: Se refiere principalmente, a ayudar a los individuos a adaptarse e integrarse al medio social en el cual se encuentra inmerso en ese momento.
- La Función Cultural: Pretende la difusión de obras de arte e históricas y, de la misma forma pretende un encuentro entre el turista y la cultura de la región que lo acoge.

Para Abreu (2004), esta también posee una función de marketing de boca en boca, permitiendo que el hotel aumente sus ventas e incremente sus ganancias al incluirla como un servicio diferenciado.

Para Debesse y Mialaret (1988) la animación implica tres procesos conjuntos:

- Un proceso de revelación crear las condiciones para que todo grupo o todo individuo se revele a sí mismo.
- Un proceso de puesta en relación de los grupos de hombres, entre ellos, o con las obras y los creadores, o con los centros de decisión, ya sea mediante la concertación o bien a través del conflicto.
- Un proceso de creatividad gracias a la interrogación de los individuos y de los grupos con su entorno, expresión, iniciativa y responsabilidad.

Sin embargo, podemos identificar a la animación como un fenómeno social total que exige que se asocien para su análisis disciplinas tan diferentes y complementarias como la psicología, la historia, la sociología, la pedagogía, la economía, la filosofía y hasta las ciencias políticas (Besnard, 1991).

Gallego (1987) agrupa las diferentes actividades que pueden realizarse de la siguiente forma:

- Actividades de carácter deportivo.
- Actividades de carácter recreativo.
- Actividades que fomentan la creatividad y el desarrollo cultural.
- Actividades que permiten una vida social normal y atípica.
- Actividades donde la aventura y lo desconocido pueda suponer un aliciente.
- Actividades dirigidas especialmente, al mundo infantil.
- Actividades para la tranquilidad y el redescubrimiento.

Debido a la amplia variedad de disciplinas en las que se apoya y a las diferentes necesidades que debe cubrir, la animación puede ser clasificada de diversas formas. Para Besnard (1991) la clasifica de acuerdo a los sectores a los que se dirige de la siguiente forma:

- Animación Urbana o Rural: Si una se atiene a describir el medio geográfico.
- Animación Social o Cultural: Si quiere especificarse el nivel en el que se sitúa la intervención.
- Animación Política, Comercial, Escolar, Estética: Si se desea precisar el sector de actividad principal.
- Animación Profesional o Voluntaria: Si uno se refiere al estatus del animador.
- Animación Pública o Privada, Lucrativa o no: Si se quiere señalar la pertenencia institucional y las finalidades perseguidas.

- Animación Centrada en el Contenido, en el Grupo o el Aprendizaje, en las Relaciones y las Comunicaciones: Si se quiere indicar la relación con el criterio pedagógico.

Besnard (1991) también incluye para su clasificación algunos criterios complementarios:

- Edad: Animación de jóvenes, de la tercera edad, entre otras.
- De Categoría Profesional: Animación del medio obrero, campesino, de empleados, entre otras.
- De Sexo: Hombres, mujeres.
- De Niveles Culturales de los participantes.

De la misma manera Besnard (1991) incluye una clasificación en relación al contenido de las actividades propuestas:

- Animación de ocio musical.
- Animación de turismo.
- Animación deportiva.
- Animación teatral.
- Animación de manualidades.
- Animación de cineclub.
- Animación de fotoclub.
- Animación de lectura, entre otras.

Para Abreu (2001) también existen distintas formas de animación, una de ellas es la animación sociocultural, la cual permite al huésped que conozca más a cerca de la región

por que el animador explica y muestra el patrimonio cultural, histórico y arqueológico de esta, la cual será analizada a mayor profundidad para fines de esta investigación.

Por otro lado, Morfín (2003) clasifica la animación como se muestra en la figura 2:

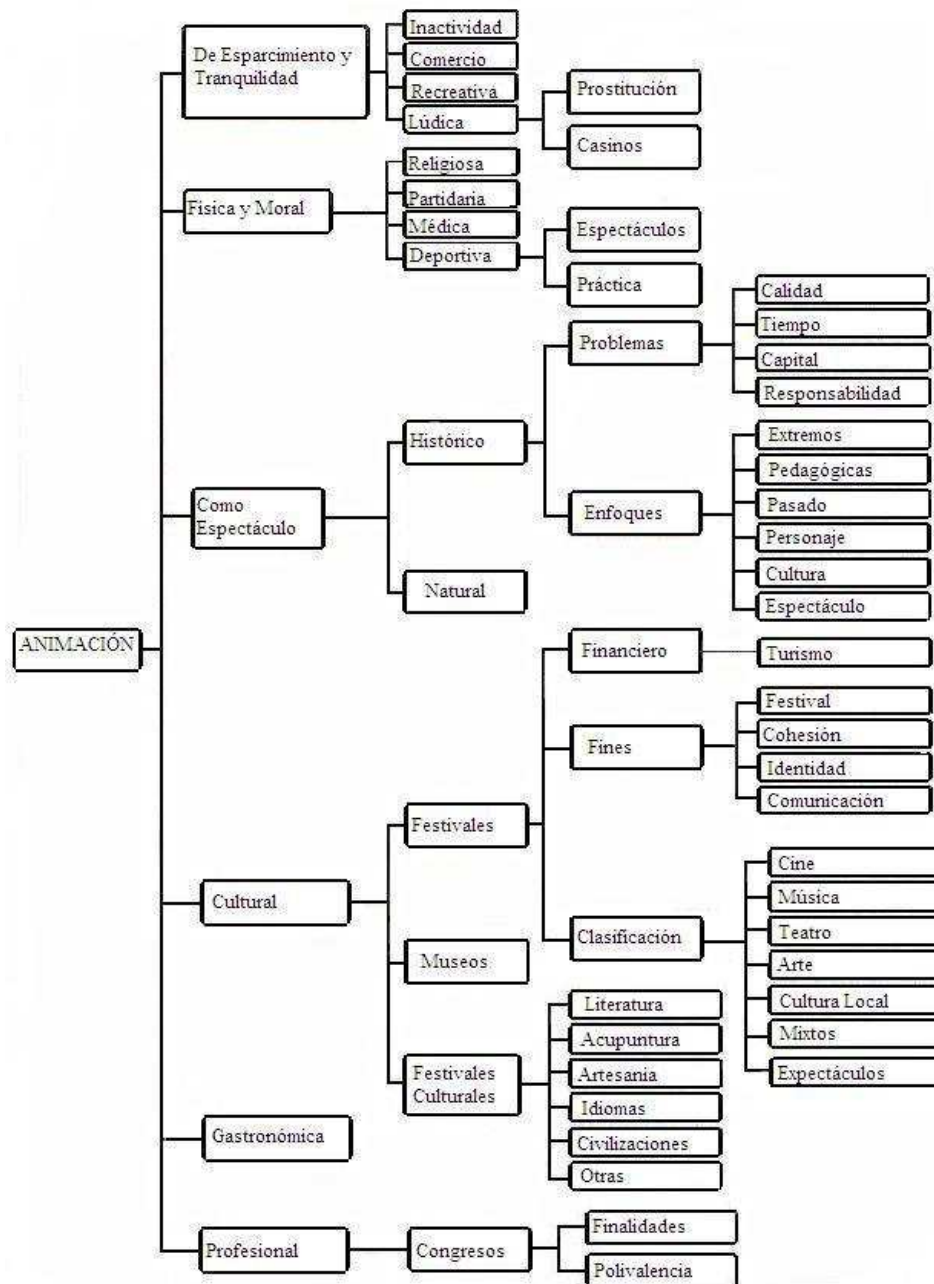


Figura 2.2. Clasificación de la animación.  
De “Clasificación de la animación”. María del Carmen Morfín Herrera, 2003. p.71

En el cuadro mencionado anteriormente, Morfin (2003), se identifican 6 ramas en las cuales puede clasificarse a la animación, así como también las actividades que se pueden incluir en cada uno de estos.

### ***2.2.1 Animación Sociocultural***

La animación sociocultural surge en Francia en la década de los sesentas, sin embargo aún se considera un área relativamente joven, por lo que no se tiene una definición concreta de esta (Debesse y Mialaret, 1988).

Su surgimiento posee una base histórica, ya que se consideraba que las instituciones no proporcionaban educación en masa, por lo que la animación sociocultural surge como una escuela paralela que pretende lograr la educación de masas.

Su nacimiento también se encuentra en las acciones dirigidas por personas que se agruparon y determinaron el contenido de las actividades que deseaban realizar, en base a sus propios objetivos sociales y culturales, fuera del tiempo de trabajo (durante el desarrollo de la vida familiar, en las actividades de ocio, deportivas, entre otras) teniendo como soporte para la realización de dichas actividades a asociaciones voluntarias e instituciones semipúblicas (Debesse y Mialaret, 1988).

Según Debesse y Mialare (1988), su aparición también se encuentra vinculada al desarrollo de nuestras sociedades industriales, las cuales han traído grandes cambios, tanto

tecnológicos, como culturales y sociales, creando una gran inadaptación de los individuos frente a estos cambios múltiples y permanentes y haciendo necesaria a la animación socio-cultural para lograr una readaptación de los mismos.

La animación sociocultural es una tentativa de diferentes grupos sociales, de individuos o del estado, para organizar la vida social y cultural durante el tiempo libre (ocio, vacaciones, fines de semana, entre otros) (Debesse y Mialaret, 1988).

Este tipo de animación pretende educar al individuo fuera de la escuela, durante su tiempo de ocio, y al mismo tiempo crear en este una conciencia de la realidad social y un aprendizaje de la cultura del lugar que visita, es por ello que algunos autores la llaman “educación no formal” ó “educación permanente” (Abreu, 2001).

Podemos incluir en la animación sociocultural a la animación histórica, que según Morfin (2003) hace referencia a los vestigios históricos, catedrales, capillas e iglesias; y en la cual los visitantes de estos tienen motivaciones diversas, y entre ellas se distinguen seis perfiles:

1. Los apasionados de la cultura en el sentido amplio.
2. Los nostálgicos de la vida pasada.
3. Las personas interesadas por la historia particular de un monumento.
4. Los curiosos.
5. Los caminantes.
6. Los forzados por la visita.

Para Morfin (2003), la animación histórica tiene los siguientes enfoques:

- Los Enfoques Extremos



- Enfoque Estrictamente Académico: Consiste en respetar el sitio en su estado presente, sin buscar privilegiar tal o cual dimensión específica; sólo busca cierta autenticidad y se excluye por completo el enfoque comercial.
- Enfoque Excesivamente Contemporáneo: Corresponde a la voluntad de revivir el pasado utilizando técnicas contemporáneas que apenas respetan el espíritu de la época.
- Enfoque Pedagógico – Histórico: En este enfoque se distinguen dos concepciones a cerca del monumento visitado. En primer lugar, concebimos un espacio que responde a las comodidades más diversas (restaurantes, sanitarios, etc.), y en seguida los objetos de recreo, con apoyos como maquetas, exposiciones, videos, películas, que ayudan a realizar el objeto pedagógico. En segundo lugar, concebimos un espacio que corresponde al sitio en sí; este respeta la autenticidad de los lugares.
- Enfoque de Reconstrucción del Pasado:
  - Enfoque Jardín: Se refiere a la reconstrucción de los jardines que rodeaban la mayor parte de los castillos.
  - Enfoque Casa: Se refiere a la atracción del público por la ambientación de actos a los que asistía la sociedad de siglos pasados.
  - Enfoque Sitio Habitado: Reconstrucción del interior de los castillos tal como se presentaba en el pasado.
  - Enfoque Reconstrucción Histórica Total: Consiste en reconstruir alrededor del castillo un pueblo conforme a las realidades del pasado.

- Enfoque Personaje: Se da valor al sitio con el nombre de un personaje lustre que haya habitado en el.
- Enfoque Cultura:
  - El Enfoque Museo: La transformación de los castillo en museos.
  - Enfoque Música: Si ubicar un museo dentro de un castillo no es lo adecuado, hay que dar valor al sitio por medio de la música.
- Enfoque Espectáculo:
  - Enfoque Alumbrado: Acentuar los mitos y misterios ligados a los monumentos por medio de las luces.
  - Enfoque Evento Histórico: Reconstrucción de escenas históricas, mediante personajes de cera o caracterizados por actores

También podemos incluir a la animación cultural, en la que Morfín (2003) incluye:

- Museos.
- Festivales.

Según Besnard (1991), la animación sociocultural posee las siguientes características:

- Es un conjunto de prácticas, actividades y relaciones.
- Estas prácticas y actividades dependen de los intereses manifestados por los individuos. Podemos clasificar estos intereses como:
  - Artísticos (literatura, cine, teatro, fiestas, canciones, pintura, escultura, fotografía, entre otras).

- Intelectuales (estudios libres, auto información, conferencias, reuniones, periódicos, radio, televisión, libros, entre otros).
  - Sociales (familiares, vecinales, cafés, fiestas, bailes, reuniones, amistades, asociaciones, entre otras).
  - Prácticos (jardinería, manualidades, entre otras).
  - Físicos (deportes, naturaleza plena, pesca, caza, caminatas, gimnasia, entre otras).
- Deben satisfacer las necesidades de relajación, diversión y desarrollo del tiempo libre.
  - Estas prácticas deben ser voluntarias.
  - Estas prácticas deben ser abiertas a todas las categorías de individuos, sea cual fuere su edad, sexo, origen, profesión o religión.
  - Estas prácticas o actividades no requieren “nivel previo” (examen o diplomas).
  - Estas prácticas deben ser desinteresadas.
  - Estas prácticas se deben ejercer, generalmente, en grupos, en instituciones y equipos socioculturales múltiples.
  - Se deben desarrollar con la ayuda de un animador, profesional o voluntario, quien ha recibido una formación especial y utiliza métodos pedagógicos activos.

Este tipo de animación debe desarrollar distintas funciones. Algunas de las identificadas por el Centro Universitario Valle de Ebro (2004) son:

- Una Función Cultural: Potencia el desarrollo de la capacidad creadora, acerca la cultura al pueblo.

- Una Función Recreativa: Pretende que los individuos disfruten participando en las actividades.
- Una Función Asistencial: Ayudando a la gente necesitada, facilitando la salida de situaciones problemáticas.
- Una Función Educadora: La animación sociocultural se encuentra inserta principalmente en la educación no formal y se imparte al margen de la educación reglamentada y establecida estatalmente. Sin embargo, sus efectos se proyectan en todos los ámbitos relacionados con lo humano como la familia, el grupo de amigos, entre otros.
- Una Función Relacional: Persigue fomentar las relaciones interpersonales.

Debesse y Mialaret (1988) identifican las siguientes funciones:

- Función de adaptación y de integración social.
- Función económica: favorecer la cohesión y el crecimiento.
- Función de desarrollo cultural y función crítica.
- Función reguladora de los intercambios sociales y culturales.

Besnard (1991) propone la siguiente clasificación de las funciones que desempeña la animación sociocultural:

- Funciones sociales.
  - Funciones de adaptación e integración.
  - Función de recreación.
  - Función educativa.
  - Función correctora.

- Función crítica.
- Función cultural.
  - En relación con la creación.
  - En relación con la difusión cultural.

La animación sociocultural constituye una parte del sistema cultural y educativo de la sociedad. Se presenta como un conjunto coherente de elementos (instituciones, organismos, asociaciones, equipos, animadores, público) en relaciones constantes, que caracterizan el tipo de organización de este sistema (Besnard, 1991).

La animación sociocultural es considerada actualmente como una profesión que permite trabajar en el ámbito de la cultura y organizar el tiempo de ocio y que tiende a favorecer la comunicación, la socialización y la creatividad, persiguiendo siempre la mejora de la calidad de vida, el desarrollo de la comunidad y la libertad de expresión (Besnard, 1991).

### ***2.2.2 Animación Gastronómica***

De acuerdo con Naime (1997), la gastronomía, también llamada el arte del buen comer, puede definirse como la mezcla de sabores, colores y sensaciones en la cocina; y es considerada un elemento fundamental de la cultura. Cada platillo es y tiene una historia, la cual nos habla de las influencias que ha recibido la cultura, los elementos regionales de la

misma, así como la pobreza o riqueza de una sociedad con respecto a otras culturas; siendo esta una forma de transmitir y conservar, en el tiempo, la memoria de una civilización.

La comida es parte fundamental del patrimonio de cada pueblo y talvez la forma más directa de transmitir la cultura. Sus aromas, voces y ecos permanecen siempre en el espíritu y en el recuerdo.

Por lo mencionado anteriormente, la CANIRAC (2004) dice que “el turismo no se concibe sin la gastronomía”, es decir, que la gastronomía de un país forma parte del atractivo turístico que el mismo puede ofrecer.

Es debido a esto que, hoy en día, los operadores turísticos han elaborado circuitos gastronómicos que incluyen visitas a los lugares de producción y degustación. Estos circuitos culinarios deberían desarrollarse alrededor de las naciones, para dar a conocer la cultura, costumbres y tradiciones de la región; así como darse a conocer con éxito en el extranjero (Morfin, 2003).

### ***2.2.3 Animación en Hoteles de Ciudad***

Como se ha visto a lo largo de esta investigación, hoy en día la animación turística juega un papel importante en el éxito de los hoteles, ya que les brinda una ventaja competitiva ante aquellos que no poseen dicho servicio. También es importante como programa de retención de clientes (Abreu, 2001).

La animación hotelera “da la oportunidad al cliente de optar entre una aptitud pasiva y otra dinámica, que le permita recobrar no sólo las energías físicas gastadas a lo largo de un año, sino algo más importante, como es su actitud anímica alterada por los problemas laborales, familiares y, en general, por el propio entorno que le rodea” (Gallego, 1987).

Según Gallego (1987) la meta de la animación hotelera, es infundir nuevas fuerzas físicas y psíquicas para que el individuo pueda reencontrarse y volver a la lucha diaria con optimismo.

“Mediante la animación hotelera se logra elevar la calidad de vida de los huéspedes, ofreciéndoles actividades que les permiten mantenerse en buen estado físico y mental durante el tiempo que duran sus vacaciones, lo cual se traduce como: buena salud” (Abreu, 2001, párr. 1).

Según Abreu (2001) durante la estancia de un huésped en un hotel que no posee un programa de animación, este puede fácilmente realizar una vida sedentaria y consumir una gran cantidad de calorías, dando como resultado el aumento de peso. Debido a esto, en teoría, en un hotel sin animación los huéspedes comienzan a padecer enfermedades como el sedentarismo, la obesidad, la ansiedad y el insomnio.

El hecho de que los hoteles de ciudad no implementen programas de animación se debe a que prestan mayor atención a los servicios u organización de eventos, tales como convenciones, que a la satisfacción de las necesidades de animación de sus huéspedes (Abreu, 2001).

Según Abreu (2001), los hoteles de ciudad olvidan que la mayoría de sus huéspedes viven con grandes tensiones, viajando periódicamente y asistiendo a congresos, seminarios.

La mayor parte del tiempo estas personas deben permanecer sentadas (sedentarismo) y consumiendo grandes cantidades de calorías dentro del hotel, causándoles problemas de salud, es por esto que para que estas personas puedan tener un equilibrio físico y mental es necesario que se les ofrezcan actividades que les permitan relajar el cuerpo y la mente.

Sin embargo, según Gallego (1987) es curioso como los hoteles, siendo este el establecimiento típico de vacaciones, casi sin darse cuenta ha ido introduciendo esta actividad en su propia estructura; y es casi seguro, que en los próximos años, la valoración del cliente hacia el hotel estará basada, en su mayor parte, en las posibilidades de animación que este ofrezca.

Existen distintos tipos de actividades que pueden implementarse en los programas de animación para hoteles de ciudad, actividades como acu aerobics, yoga, caminatas, que utilizan infraestructura que la mayoría de los hoteles tienen (Abreu, 2001).

Para Abreu (2001) todas estas actividades aportan beneficios al organismo, tales como: el aumento en la capacidad de respiración, circulación e irrigación cerebral, permiten la oxigenación de los tejidos, la liberación de la carga nerviosa acumulada y se logra una disminución de los excesos de grasa.

“Mediante el desarrollo de estas actividades el huésped puede participar como jugador o simplemente como espectador, teniendo la oportunidad de ver a los demás y divertirse. La risa constituye un excelente antídoto contra las adversidades y una excelente gimnasia para el cuerpo” (Abreu, 2001, párr. 4).





Según Abreu (2001) también pueden implementarse actividades de carácter cultural como parte de los programas de animación que ofrecen los hoteles de ciudad, tales como: tours, visitas guiadas a museos, recorridos por edificaciones históricas, visitas a monumentos, actividades que involucren al huésped con la cultura de la región, entre otras.

Para Romero (1977) este tipo de actividades de animación funcionan como una escuela integral, práctica, permanente y universal en la que los individuos pueden obtener conocimientos acerca del lugar y costumbres, teniendo como maestros a los habitantes de la región que visitan y los mismos atractivos turísticos.

#### ***2.2.4 Programación de Actividades Recreacionales***

Boullón (1990) dice que para la elaboración de programas de actividades recreacionales se debe comenzar por definir que es lo que se quiere hacer y lograr con cada una de sus formas; lo cual se realizará mediante el estudio de las técnicas, procedimientos y criterios pro medio de los siguientes puntos:

- a) **Producto Recreacional:** Está integrado casi exclusivamente por las actividades de recreación que se llevan acabo en determinado lugar. Su componente derivado se encuentra integrado por la alimentación, el transporte y las instalaciones.

b) Medio Físico: Es la ciudad y su entorno inmediato incluido en un radio de influencia igual a un máximo de dos horas de distancia tiempo, para permitir un viaje de ida y regreso en el día.

Las plazas, parques públicos, bordes de los ríos o del mar, bosques, cualquier otro tipo de áreas verdes y el centro principal y los centros de barrios son los lugares de concentración de las actividades recreacionales.

c) Estructura del Programa: los programas deben preocuparse por conocer el perfil general de la demanda de cada ciudad, para incorporar a la oferta todas aquellas cosas que respondan a los gustos de sus habitantes. La estructura del programa debe contemplar los siguientes puntos:

- Estudio de la naturaleza del usuario (espectador o protagonista).
- Estudio de la especie de la actividad (esparcimientos, actividades culturales, actividades en espacios naturales, deportivas y asistencia a acontecimientos programados).

d) Armado del Programa: La composición de los programas debe tener en consideración los siguientes factores:

- Tamaño de la ciudad y sus diferentes conglomerados (barrios).
- Cambios climáticos.
- Estratificación de la población con niveles de ingresos y por clases de edades o grupos etarios.
- Especie de las actividades.

Una regla general indica la conveniencia, en cada estación del año, de ubicar un evento principal que sea el que simbolice en ese momento, y que en cada semana se componga un programa para los sábados y domingos, distinto del de los días laborales. Así mismo, en todas las variantes deben incluirse actividades nocturnas y diurnas. Los programas de los fines de semana y días feriados deben tener una duración mayor que los de días de trabajo.

- e) Estrategia de Programación: La estrategia en este campo consiste en promover los acercamientos institucionales, para después preparar programas en los que cada parte aporte la organización de asuntos de su especialidad o que están más vinculados a la finalidad de la institución.

Debe plantearse por separado para los siguientes ámbitos:

- Acción Oficial: Debe ser conocida por las autoridades municipales.
- Acción Privada: Comprende todas las iniciativas originadas en las empresas y en los clubes deportivos, bibliotecas, centros culturales, asociaciones de tipo boy scout, fundaciones, entidades sin fines de lucro que agrupan a comerciantes de un área determinada.

- f) Resultado del Programa: El resultado de la programación se concreta en:

- Equilibrio Social: Que sean accesibles para toda clase de ingresos.
- Equilibrio Individual: El uso de los servicios recreacionales favorece el que cada ciudadano satisfaga expectativas de uso del tiempo libre. Los jóvenes pueden elegir como divertirse y al participar en actividades grupales

desarrollan una conducta social y aprenden a comunicarse con otras personas que no pertenezcan a su círculo natural de amistades.

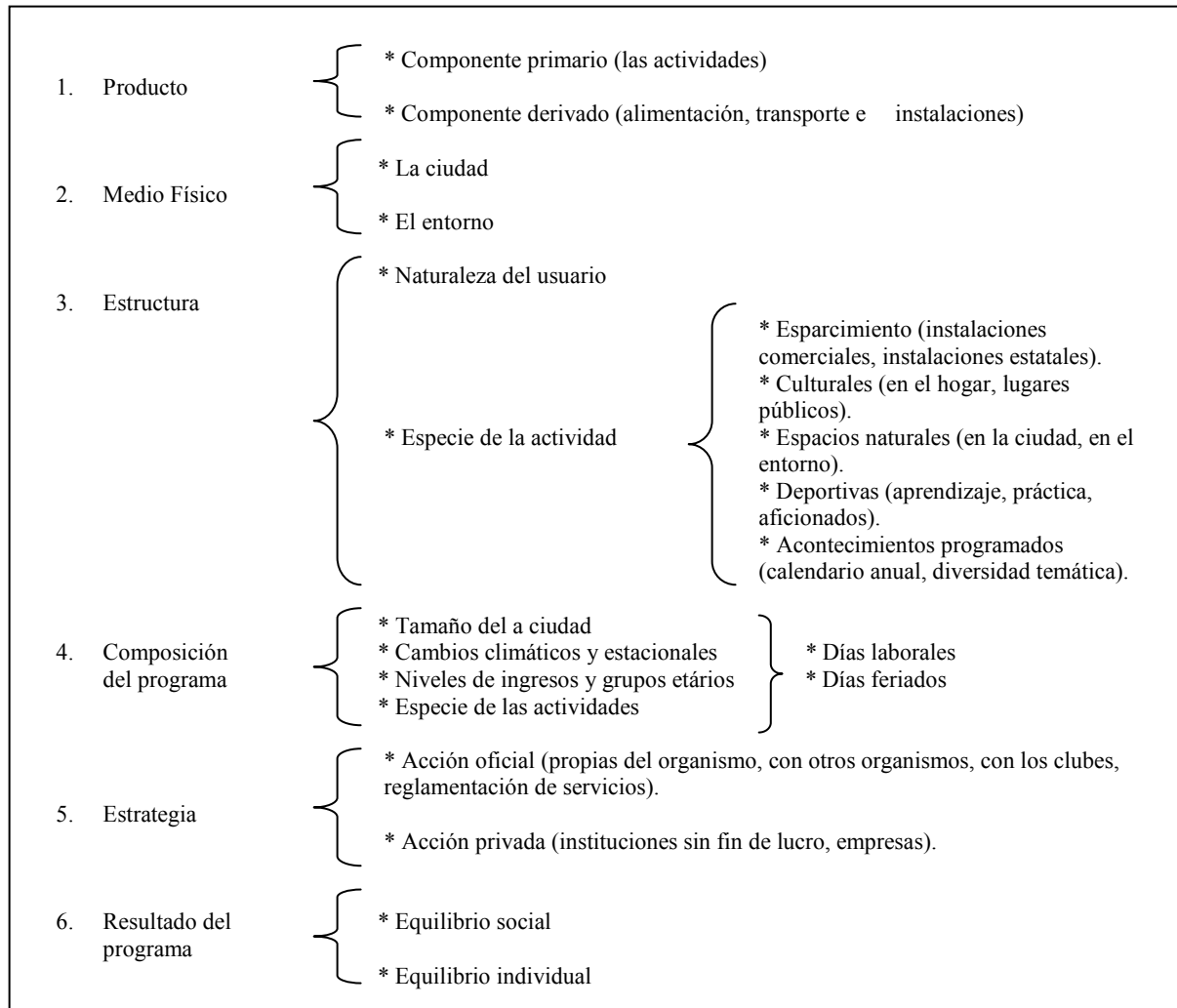


Figura 2.3. Programación de actividades recreacionales  
De "Programación de actividades recreacionales", R.. Boullón, 1991. p.92

Morfin (2003) propone otra metodología para la elaboración de una programa recreativo, los pasos de esta son los siguientes:

**Paso 1.** Diagnóstico General. Se deben tomar en cuenta los siguientes puntos:

- a) Conocer las políticas de las empresas, objetivos, estrategias, recursos, cobertura, época y temporada.
- b) Observar que actividades realizan más los turistas y que sitios son de mayor interés de acuerdo a sus gustos y preferencias.
- c) Es necesario informarnos sobre que actividades están de moda para poderlas practicar y sugerir.
- d) Considerar la nacionalidad de los huéspedes.
- e) Debemos conocer que servicios ofrece la empresa y cuales tienen mayor demanda.

**Paso 2.** Formulación de objetivos, metas y planes de acción:

- a) Escribir el objetivo que se desea alcanzar y ver de que manera se puede lograr para obtener beneficios.
- b) Cuantificar el objetivo en metas.
- c) Seleccionar los eventos que se emplearán para lograr los objetivos, dependiendo de los recursos con que se cuenta.
- d) Programar los eventos según las horas del día.
- e) Balancear la distribución de los eventos durante el periodo vacacional.
- f) Desarrollar cada evento seleccionando el sitio más idóneo.
- g) Seleccionar el animador adecuado para cada evento.
  - Criterios para establecer los objetivos:
    - Sociales y culturales.



- Económicos.
- Ecológicos.

**Paso 3.** Promoción y establecimiento:

- a) Proveer de todo lo necesario para llevar a cabo el evento.
- b) Acondicionar el lugar, dar información frecuente sobre el evento, repartir invitaciones personales y volantes.

**Paso 4.** Puesta en práctica: Realizar un inicio divertido, contagiar entusiasmo, animar, llevar una secuencia, dejar emocionados a los participantes para motivarlos a continuar.

**Paso 5.** Control y evaluación: Siempre se debe organizar una actividad para evitar fallas graves que puedan conducir a su fracaso. Se deben observar los errores y registrarlos, así como tomar en cuenta las opiniones que favorezcan el evento. Los animadores serán evaluados por:

- a) Propios usuarios.
- b) Ellos mismos.
- c) Responsables institucionales y empresariales.

**Paso 6.** Reprogramación: Es el enlace de un evento con el inicio del siguiente con base en la retroalimentación y el análisis.

### **2.2.5 El animador**

A finales de los años 60 se plantea la necesidad de un “animador” como figura necesaria para que entre en relación con la clientela turística y la guíe en la utilización del tiempo libre. No se trata sólo de un líder, experto en relaciones públicas o un entrenador; sino de el vehículo de comunicación entre los diferentes grupos humanos que se forman en el establecimiento y de las necesidades de animación de los mismos (Gallego, 1987).

Un buen animador debe considerar factores importantes al escoger la animación correcta como: sexo, edad, frustraciones, tamaño del grupo, personalidad de los individuos, seguridad, habilidad de cada persona, propósito y adaptabilidad (Morfin, 2003).

Según Morfin (2003), es posible identificar distintas clases de animadores:

- Animador Educador: Conjunta los métodos de formación de adultos.
- Animador Sociocultural: Es un trabajador social, que tiene como función desarrollar y crear actividades con fines educativos y deportivos; estas actividades se dirigen a todos para una educación global y permanente.

Para Gallego (1987), las principales cualidades que se le deben exigir a un animador son:

- a) Facilidad para el contacto humano.
- b) Dotes de Psicología.
- c) Capacidad de organización.
- d) Sentido de la responsabilidad.

e) Facilidad de adaptación.

f) Iniciativa.

Las características del animador sociocultural relacionadas con el turismo son:

- Personalidad abierta, extrovertida, paciente, con conocimientos de psicología y sociología.
  - Dotes de organización, dirección, mando, coordinación de grupos.
  - Conocimiento de la organización del turismo.
  - Conocimiento de idiomas aplicados a su actividad.
  - Conocimiento teórico práctico de actividades socioculturales relacionadas.
- Animador Socioeducativo: Actúa con equipos sociales y su trabajo es integrar a los individuos o aquellos grupos que acuden en busca de satisfacción a sus necesidades de educación, cultura o recreación.
  - Animador turístico: Sus funciones son organizar, dirigir y coordinar una serie de actividades recreativas, deportivas, culturales y de diversión.

El animador debe hacer uso de técnicas especiales que le permitan la conquista del grupo para que este le responda satisfactoriamente. Basándose en esto, Morfín (2003) propone las siguientes técnicas de conducción recreacional:

1. Técnica para encarar a grupos: La actitud positiva.

El líder o conductor debe tener una actitud positiva y las características siguientes:

- Seguridad: conocimiento profundo de lo que se transmite, convicción plena de sus valores.





- Aplomo: Fuerte presencia frente al grupo, firmeza en la posición del cuerpo, vigor en la mirada y en el gesto.
- Confianza en sí mismo.

Esta actitud positiva puede ser transmitida al grupo por los tres medios inmediatos de manifestación, Morfin (2003):

- La palabra.
- El gesto.
- El movimiento.

Sin olvidar, que el animador debe cuidar ciertos aspectos, como son no darle la espalda a ningún integrante del grupo, tratando siempre de que todos permanezcan dentro de su campo visual. Debe de tratar de que el grupo constituya un bloque unido, es decir, que no se formen subgrupos en este (Morfin, 2003).

## 2. Técnica de conducción.

- 1) Presentación: Consiste en invitar al grupo a participar dando una pequeña introducción.
- 2) Ubicación: Reunir al grupo en el lugar de comienzo.
- 3) Explicación: Debe ser clara y lo más breve posible, aclarando los puntos importantes.
- 4) Demostración: Reforzar la explicación con una demostración que haga el mismo conductor.
- 5) Preguntas: Es necesario saber si existen dudas sobre las instrucciones dadas, ya que es importante aclararlas.



- 6) Señal de comienzo: Hay que señalar el comienzo de la actividad.
- 7) Control, aliento, entusiasmo y participación: El animador debe contagiar al grupo de entusiasmo y divertirse con este, para no perder el interés del grupo.
- 8) Concreción del final: Marcar el final de la actividad.
- 9) Premio, reconocimiento o agradecimiento.
- 10) Como complemento: Evaluar la actividad para saber si estas funcionan correctamente; y en caso de que no lo hagan, implementar medidas correctivas.