

**PROGRAMA EDUCATIVO:
LICENCIATURA EN GESTIÓN Y DESARROLLO TURÍSTICO
EN COMPETENCIAS PROFESIONALES**

PROGRAMA DE ASIGNATURA: ANIMACIÓN TURÍSTICA Y SOCIOCULTURAL

CLAVE: E-ATYS-2

Propósito de aprendizaje de la Asignatura		El estudiante diseñará, implementará y evaluará actividades lúdicas, culturales y físico-creativas, considerando los tipos de animación, procedimientos operativos, estándares y técnicas aplicables, para contribuir a la diversificación de la oferta turística de la región o destino.			
Competencia a la que contribuye la asignatura		Diseñar productos y servicios turísticos experienciales a través de técnicas creativas de innovación, diagnósticos de vocación turística y proceso de comercialización para la competitividad, el desarrollo comunitario y diversificar la oferta turística.			
Tipo de competencia	Cuatrimestre	Créditos	Modalidad	Horas por semana	Horas Totales
Específica	5	3.75	Escolarizada	4	60

Unidades de Aprendizaje		Horas del Saber	Horas del Saber Hacer	Horas Totales
I.	Introducción al Campo de la Animación Turística y Sociocultural	8	2	10
II.	Programas de Animación Turística	8	2	10
III.	Programas de Animación Sociocultural	8	2	10

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-45.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

IV.	Ejecución y Evaluación de Programas de Animación	10	20	30
Totales		34	26	60

Funciones	Capacidades	Criterios de Desempeño
Desarrollar planes de negocios considerando análisis de la oferta turística, atendiendo las necesidades del segmento de mercado objetivo y elaborando el estudio técnico, administrativo, ambiental, financiero, de impacto social, para determinar la factibilidad de los productos y servicios turísticos.	Desarrollar propuesta de estudio técnico en productos y servicios turísticos experienciales a través del uso de herramientas tecnológicas innovadoras, análisis del producto, del proceso organizacional, mejora continua y sustentabilidad para contribuir con la competitividad de la organización y diversificar la oferta turística.	<p>Elabora un estudio técnico que incluya:</p> <p>A) Aspectos Técnicos: Especificaciones del producto o servicio Capacidad de carga Macro y micro localización Requerimientos de instalaciones, maquinaria y equipo Requerimientos de capital humano Materias primas e insumos Normatividad Costos</p> <p>B) Estudio Administrativo: Figura jurídica Tipo de sociedad Filosofía y Estructura Organizacional Manual de perfil y descripción de puestos Plan de capacitación</p> <p>C) Estudio de Impacto Ambiental: Evaluación preliminar de impacto ambiental Medidas de prevención y mitigación</p> <p>D) Acciones de Gestión Ambiental: Estándares y certificaciones de calidad.</p>

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-45.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad de Aprendizaje	I. Introducción al Campo de la Animación Turística y Sociocultural					
Propósito esperado	El estudiante describirá las generalidades y los antecedentes de la Animación Turística y Sociocultural para comprender la trascendencia y evolución.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	8	Horas del Saber Hacer	2	Horas Totales	10

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Generalidades y antecedentes de la Animación turística y sociocultural	Describir generalidades y antecedentes de la animación: -Antecedentes -Características de la Animación	Validar los antecedentes y características de la Animación	Mostrar una conducta analítica en el desempeño de sus actividades, así como responsabilidad en el logro de sus objetivos.
Conceptualización de la Animación	Definir los conceptos de: Animación Animación turística Animación sociocultural Tiempo libre / Ocio Entretenimiento Recreación Motivación Animador	Verificar los diferentes tipos de Animación.	
Modelos de Animación	Explicar la evolución de la Animación turística y sociocultural, sus objetivos y funciones. Explicar la importancia de la Animación turística y sociocultural	Determinar la evolución de la Animación turística y sociocultural, así como su importancia en el desarrollo de actividades en el turismo.	

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-45.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Tipos de Animación y Segmentación	Identificar los tipos y características de la Animación: Por Segmento: niños, adolescentes, adultos, grupos especiales priorizando la inclusión. Por Contexto Geográfico: rural, de ciudad, de playa y montaña. Por Espacio físico: interior y exterior. Por Contenido: lúdico, deportivo y cultural.	Seleccionar los tipos de Animación de acuerdo a las necesidades del usuario.	
Perfil del Animador	Identificar el perfil y descripción del puesto del animador.	Formular perfiles del animador turístico y sociocultural.	

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	X
Trabajos de investigación Mapas conceptuales Caso de estudio	Pintarrón Impresos: libros, revistas Equipo audiovisual Equipo de proyección Equipo de cómputo	Laboratorio / Taller	
		Empresa	

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
El estudiante identifica los tipos de animación, el perfil y descripción de puesto del animador en las organizaciones	A partir de un caso de animación, elabora un reporte que contenga: Tipo de animación identificada y su justificación Estructura del área de animación Perfil y descripción de puesto del animador	Rúbrica Lista de verificación

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-45.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad de Aprendizaje	II. Programas de Animación Turística					
Propósito esperado	El estudiante desarrollará los procedimientos operativos del Área de Animación Turística, para realizar actividades de Animación.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	8	Horas del Saber Hacer	2	Horas Totales	10

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Procedimientos del Área de Animación Turística	Describir los procedimientos operativos del Área de Animación Turística: Apertura y cierre de áreas Préstamo y renta de equipo Requisición de papelería, insumos y premios.	Establecer procesos operativos del Área de Animación Turística en las organizaciones.	Conducirse en todo momento con Ética y responsabilidad en la interacción con otras personas en sus funciones encomendadas.
Estándares del Departamento de Animación	Explicar la estructura de fichas técnicas de Animación	Construir fichas técnicas de Animación	
Desarrollo de Actividades de Animación	Describir el desarrollo de las actividades de Animación: Deportivas Culturales Lúdicas	Organizar actividades de Animación de acuerdo a su naturaleza.	
Métodos y Técnicas de Animación	Describir las técnicas de Animación: Presentación De Conocimiento De Comunicación De Cooperación Expositivas	Establecer las actividades de Animación turística, considerando las técnicas.	

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-45.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

	Resolución de conflictos		
Cálculo de Costos de Animación	Comprender metodología para el cálculo de costos de actividades de Animación.	Calcular Costos de actividades de Animación.	

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	X
Equipos colaborativos Práctica demostrativa Estudio de caso	Pintarrón Impresos: libros, revistas Equipo audiovisual Equipo de proyección Equipo de cómputo	Laboratorio / Taller	
		Empresa	

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
El estudiante identifica y comprende los procedimientos operativos del área de Animación turística.	A partir de un caso de Animación turística, elabora fichas técnicas que contengan: Procedimientos de apertura y cierre de áreas Técnicas de animación Cálculo de costos	Rúbrica Guía de observación

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-45.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad de Aprendizaje	III. Programas de Animación Sociocultural					
Propósito esperado	El estudiante identificará los procedimientos operativos del Área de Animación Sociocultural para realizar actividades de Animación.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	8	Horas del Saber Hacer	2	Horas Totales	10

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Procedimientos del Área de Animación Sociocultural	Identificar los procedimientos para el diseño de actividades de Animación Sociocultural: Estudio Geo-socioeconómico Idea Características Necesidad o Problema que satisface Recursos Atractivos Servicios a ofertar Infraestructura a utilizar Segmento a quién va dirigido	Preparar fichas técnicas de Animación Sociocultural	Mostrar actitud proactiva y propositiva con responsabilidad y respeto en la interacción con las personas de la comunidad que intervienen en el proceso.
Desarrollo y Dinámicas	Distinguir el desarrollo y dinámicas de animación sociocultural: Según posibles destinatarios Por ámbitos de actuación Por ámbito geográfico	Diseñar actividades de animación sociocultural considerando sus dinámicas	
Métodos y Técnicas de Animación	Identificar las Técnicas de Animación: Animación con Niños, nuevos aprendizajes y vínculos	Diseñar actividades de animación sociocultural, considerando las técnicas	

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-45.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

	Animación hospitalaria Animación urbana, integración y juegos populares Animación suburbana, talleres educativos Animación rural		
--	---	--	--

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	X
Equipos colaborativos Práctica demostrativa Estudio de caso	Pintarrón Impresos: libros, revistas Equipo audiovisual Equipo de proyección Equipo de cómputo Videos Equipo especializado de animación	Laboratorio / Taller	
		Empresa	

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
El estudiante comprende los procedimientos para el diseño de actividades de Animación Sociocultural	A partir de un caso de Animación Sociocultural, elabora fichas técnicas que contengan: Idea Características Recursos Atractivos Infraestructura a utilizar Segmento a quien va dirigida Costos	Rúbrica Guía de observación

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-45.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad de Aprendizaje	IV. Ejecución y Evaluación de Programas de Animación					
Propósito esperado	El estudiante diseñará e implementará programas de animación para contribuir al desarrollo de la región					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	10	Horas del Saber Hacer	20	Horas Totales	30

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Programas de Animación a través del Inventario de Recursos Turísticos	Identificar el proceso de evaluación preliminar del sitio considerando: Recursos turísticos Oferta Demanda	Diagnosticar evaluación preliminar del sitio para identificar el potencial de desarrollo de actividades de Animación Turística y Sociocultural.	Asumir responsabilidades en el desempeño de sus actividades de forma propositiva y dinámica en su rol de trabajo en equipo, para contribuir al rescate y preservación del patrimonio.
Actividades de Animación	Definir Programas de Animación que contengan: Nombre Objetivo Segmento Técnicas de animación Tipo y descripción de actividades Duración Lugar Recursos materiales, humanos y financieros Infraestructura a utilizar	Dirigir y evaluar Programas de Animación	

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-45.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	
Trabajos de investigación Aprendizaje basado en proyectos Equipos colaborativos	Pintarrón Impresos: libros, revistas Equipo audiovisual Equipo de proyección Equipo de cómputo Videos Equipo especializado de animación	Laboratorio / Taller	
		Empresa	X

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
El estudiante implementa y evalúa programas de animación turística y sociocultural	A partir de la valoración preliminar del sitio, diseña, implementa y evalúa un programa de animación turística o sociocultural que contenga: Nombre Objetivo Segmento Técnicas de animación Tipo y descripción de actividades Duración Lugar a desarrollarse Recursos materiales, humanos y financieros Infraestructura a utilizar Proceso de evaluación	Rúbrica Guía de observación

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-45.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Perfil idóneo del docente		
Formación académica	Formación Pedagógica	Experiencia Profesional
Licenciatura en Turismo o Licenciatura en Administración de Empresas Turísticas o Licenciatura en Gestión y Desarrollo Turístico	Manejo de herramientas didácticas para enseñanza-aprendizaje.	Dos años de experiencia docente Tres años de experiencia laboral en Animación.

Referencias bibliográficas					
Autor	Año	Título del documento	Lugar de publicación	Editorial	ISBN
Isidor Castro José Luis, Cuámea Velázquez Onésimo, Castillo Girón Víctor	2015	Aproximación a los fundamentos de la Animación Turística y Sociocultural	México	Trillas	9786079490522
Figueroa Pilar	2018	Contexto de la Animación Sociocultural	México	Altamar	9788415309093
Abreu Hernández Pedro Pablo	2015	La Animación es algo más que...Manual Teórico Práctico de la Animación	Argentina	Empresa Periodística	9872177406
Ventosa Pérez Víctor Juan	2017	Animación Turística, perfil profesional, metodología y práctica	México	Editorial CCS	9788490231975
Álvarez Somoza Alejandra	2011	Animación Turística, Sociocultural, Ocio y tiempo libre	España	Lulu Press, Inc.	9781445746239

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-45.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Referencias digitales			
Autor	Fecha de recuperación	Título del documento	Vínculo
Xavier Álvaro, Cristina Villacis, Yudith Sánchez	Mayo 2024	Guianza y Animación Turística	Munayi.uleam.edu.ec/wp-content/uploads/2020/02/guianza-y-animacion-turistica-web.pdf
Paulo Vieyra Rey	Julio 2021	Guía Práctica de Animación Turística Integral	Perlego.com/es/book/3243553/guía-practica-de-animacion-turistica-integral-pdf

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-45.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	