	<b>Nombre del documento: Formato de</b>		<b>Código: TecNM-AC-PO-007-02</b>
	Programa de Estudio de asignatura de Especialidad		<b>Revisión: 0</b>
	<b>Referencia a la Norma ISO 9001:2015</b>	<b>8.3, 8.3.1</b>	<b>Página 1 de 12</b>

## 1. Datos Generales de la asignatura

<b>Nombre de la asignatura:</b>	Animación Turística Y Sociocultural
<b>Clave de la asignatura:</b>	PCM-2404
<b>SATCA<sup>1</sup>:</b>	2-4-6
<b>Carrera:</b>	Licenciatura En Turismo

## 2. Presentación

### Caracterización de la asignatura

Esta asignatura aporta al perfil de egreso los conocimientos y habilidades para identificar las demandas de los turistas brindando y facilitando actividades que deben significar un cambio en la generación de productos turísticos locales, de tal forma que la oferta responda a las necesidades del perfil del nuevo turista.


La importancia de la animación sociocultural es un vehículo transmisor en el ámbito de la educación sino también en el del tiempo libre, a fin de ocuparlo en actividades que nos ayuden a formarnos como personas.

Este programa le permite al estudiante identificar los factores que describen a la Animación Turística y Sociocultural como una premisa de valor en las actividades recreacionales además de ubicar a los estudiantes en un contexto metodológico de la Animación Turística y Sociocultural. En este programa el estudiante aprende las técnicas y métodos en los diseños de productos y programas de Animación Turística y Sociocultural.

A lo largo de la Historia, las innovaciones en el entorno de “Animación Turística” han abierto nuevas secciones de desarrollo para el Patrimonio: Como el rescatar las Tradiciones culturales de una forma diferente.

El propósito de esta asignatura es proporcionar a los estudiantes un fundamento teórico – práctico para establecer, operar y dirigir organizaciones dedicadas al desarrollo de actividades recreativas aplicadas en el tiempo de ocio; generando las actividades que pueden ser disfrutadas tanto por residentes y/o visitantes en espacios naturales y culturales como parte del patrimonio. Para complementar estas acciones se promoverán cursos-talleres relacionados con el rescate del

<sup>1</sup> Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

	<b>Nombre del documento: Formato de</b>		<b>Código: TecNM-AC-PO-007-02</b>
	Programa de Estudio de asignatura de Especialidad		<b>Revisión: 0</b>
	<b>Referencia a la Norma ISO 9001:2015</b>	<b>8.3, 8.3.1</b>	<b>Página 2 de 12</b>

patrimonio cultural para la valoración y concientización de los estudiantes. Así como el desarrollo de proyectos de investigación en el área de animación sociocultural y recreación aplicables a grupos vulnerables de turistas y/o residentes, prestadores de servicios, etc. como fomento y divulgación del patrimonio turístico cultural.

La estructura de la asignatura está conformada por cinco temas iniciando el tema 1 con la Relación del ocio, tiempo libre y recreación; en el tema dos se habla sobre Contexto de la Animación Sociocultural; el tercer tema Administración y Gestión de la Animación en la Estructura Organizacional; el cuarto tema Diseño, Operación y Control de los programas de Animación y por el ultimo en el quinto tema se habla sobre Diseño de Productos de Animación de forma conjunta este contenido coadyuva en el conocimiento y conservación del patrimonio cultural. Esta asignatura se sitúa en el octavo semestre como soporte para las asignaturas de la especialidad y como complemento de asignaturas de tronco común que contemplan temas acerca de patrimonio y cultura como son: Historia del Arte Mexicano, Socio antropología Turística, Patrimonio Turístico Cultural, Geografía Turística de México, Turismo Rural I y II, Cosmovisión de los Pueblos Originarios.


El Docente que imparta esta asignatura deberá contar con experiencia para convertir el tiempo libre de diferentes sectores poblacionales, en un tiempo libre bien aprovechado conjuntando acciones y técnicas dirigidas a motivar, promover y facilitar una mayor y más activa participación del turista en el disfrute de su tiempo vacacional sin pasar por alto la divulgación y fomento del patrimonio cultural, lo anterior puede ser factible a través de la práctica, esto es la aplicación de talleres que les permitan concientizar en primer instancia los alumnos para poder generar ese entendimiento y este a su vez pueda transmitirlo al turista.

El estudiante por su parte participa activamente en los talleres programados y en la generación de un programa de animación turística sociocultural para prestadores de servicios turísticos.

Perfil docente: Preferentemente un Licenciado en Turismo o carrera a fin. Preferentemente otra Licenciatura con alguna especialidad o Posgrado en Turismo o estudio a fin.

#### **Intención didáctica**

La importancia de la animación turística es que es, una actividad con carácter integrador, objetivo y sistemático, es creativa y asertiva y se reconoce como un medio de comunicación directa. En esencia, la animación figura como tendencia entre las preocupaciones de los promotores de instalaciones turísticas. Se debe continuar la labor de vinculación con el sector público turístico, a escala nacional, estatal y local, con el objetivo de sensibilizarlo sobre las bondades, oportunidades y ventajas que representa la Animación Turística Sociocultural como estrategia de diversificación

	<b>Nombre del documento: Formato de</b>		<b>Código: TecNM-AC-PO-007-02</b>
	Programa de Estudio de asignatura de Especialidad		<b>Revisión: 0</b>
	<b>Referencia a la Norma ISO 9001:2015</b>	<b>8.3, 8.3.1</b>	<b>Página 3 de 12</b>

del producto turístico, así como marcar la diferencia en la promoción y divulgación del patrimonio cultural en los diversos destinos turísticos.

Esta asignatura es integradora ya que es el complemento de proyectos turísticos que se hayan generado en el transcurso de la Licenciatura en Turismo, de tal forma que se les dé seguimiento en el desarrollo de la especialidad para su puesta en marcha y/o mejora.

En el primer tema identifica los factores que describen a la Animación Turística y Sociocultural como una premisa de valor en las actividades recreacionales introduciendo a los estudiantes al estudio del ocio, tiempo libre y la recreación en el contexto de las actividades turísticas a través de ASC. El segundo tema ubica los alumnos en un contexto metodológico de la ASC, analiza la Evolución de la Educación popular en Francia, aporta la familiarización con los valores y los conceptos de la ASC. Con el tema tres se identifican los organigramas que conforman los equipos de entrenamiento, perfiles de puestos, organización interna, comprende además la administración y la gestión del departamento de animación y su estructura organizacional. En el tema cuatro se proporcionan los conocimientos teóricos que desarrollen las competencias en los estudiantes de crear, operar y controlar programas de animación. Y para finalizar en el tema cinco se diseñan productos turísticos de animación a través de la integración del inventario turístico y la generación de alianzas estratégicas para desarrollar proyectos turísticos potenciales en la región.

A partir de actividades individuales y grupales a desarrollarse en esta asignatura, es importante diseñar escenarios de aprendizaje en donde el estudiante tome el papel activo, teniendo las condiciones necesarias para explorar, observar, analizar, deducir, establecer conclusiones, reflexionar, colaborar, evaluar, y pueda poner en práctica los conocimientos adquiridos; resulta necesario enfatizar la importancia de la vinculación del estudiante con el medio y el aprendizaje obtenido de su interacción con el entorno y de la experiencia compartida mediante el desarrollo de proyectos interdisciplinarios e integradores que le permitan proyectarse hacia el ámbito laboral.

El docente toma el papel que en consiste en diseñar esos escenarios y estrategias que promuevan la gran responsabilidad del desarrollo de habilidades que permitan la transformación de valores y aptitudes hacia la sociedad como el visitante, su objetivo fundamental está basado en lograr un disfrute y esparcimiento placentero hacia clientes y personas que necesitan ocupar su tiempo de ocio, por lo que, aquellos encargados de realizar esta actividad deben poseer cualidades que además de entretener logren del cliente nuevas formas de socialización, concientización y valoración del patrimonio cultural.

### 3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

	<b>Nombre del documento: Formato de</b>		<b>Código: TecNM-AC-PO-007-02</b>
	Programa de Estudio de asignatura de Especialidad		<b>Revisión: 0</b>
	<b>Referencia a la Norma ISO 9001:2015</b>	<b>8.3, 8.3.1</b>	<b>Página 4 de 12</b>

<b>Lugar y fecha de elaboración o revisión</b>	<b>Participantes</b>	<b>Observaciones</b>
Instituto Tecnológico de San Luis Potosí, del 5 al 9 de junio del 2023.	Aguilera Sánchez Ana, María; Bautista Serrano Carmen Viridiana; Bojorquez Ochoa Odalesy María; Castillo Ramírez Indira Dalí; García Quijano Yolanda; González Contreras Sady; Hernández Tello Francisco Alejandro; Juárez García José Juan; Liñán Méndez Lidia Amalia; López Martínez Isis Viridiana; Lucero Medina Andy Elder; Monzalvo Santos Idalia Karina, Nieto Muñoz Francisco; Peña de la Maza María Teresa de Jesús, Pérez Morán Lirio; Quintero Velázquez Selene Gisela; Salcedo Hernández Luis Enrique; Salinas Zúñiga Elsa Leticia; Sifuentes Martínez Adelita De Jesús; De la Rosa Ramos María Teresa; Velázquez Carreón Evangelina.	Trabajo de academia para la creación y desarrollo de las especialidades como fortalecimiento del plan de estudios de la Licenciatura en Turismo del Instituto Tecnológico de San Luis Potosí.

#### **4. Competencia(s) a desarrollar**

<b>Competencia(s) específica(s) de la asignatura</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dota a los estudiantes de las técnicas y métodos que deben poseer los profesionales del turismo para desarrollar competencias y habilidades en el campo de Animación Turística y Sociocultural.</li> <li>• Diseña, planea, gestiona, opera, controla y evalúa eficientemente proyectos dirigidos al desarrollo social, cultural y turístico de la comunidad, aplicables en el tiempo de ocio del cliente y que garanticen la consecución de experiencias constructivas, memorables, divertidas, inteligentes y colaborativas.</li> <li>• Desarrolla un programa de actividades recreativas conforme a las características propias de un segmento de mercado turístico y sus demandas</li> </ul>


	<b>Nombre del documento: Formato de</b>		<b>Código: TecNM-AC-PO-007-02</b>
	Programa de Estudio de asignatura de Especialidad		<b>Revisión: 0</b>
	<b>Referencia a la Norma ISO 9001:2015</b>	<b>8.3, 8.3.1</b>	<b>Página 5 de 12</b>

## 5. Competencias previas


- Conocimientos básicos del turismo: historia y evolución del fenómeno turístico desde la perspectiva sociocultural, (Fundamentos del turismo).
- Analiza el origen de las actividades turísticas y del funcionamiento del sistema turístico.
- Conoce las motivaciones del viaje y las implicaciones sociológicas del turismo.
- Destrezas lingüísticas tales como la comunicación oral y escrita en otros idiomas.
- Capacidad para interrelacionarse con su micro y macro entorno.
- Valora el patrimonio histórico-artístico de México como elemento fundamental para el desarrollo turístico.
- Conserva los recursos patrimoniales culturales de uso turístico para su difusión y fomento.
- Identifica los atractivos turísticos reales y potenciales que se tienen en los diferentes sitios de su localidad o región.

## 6. Temario

No.	Temas	Subtemas
1	Ocio, Tiempo libre y Recreación	1.1 Definición y elementos que caracterizan al ocio 1.2 Teoría del Ocio. 1.3 Definición de recreación, características 1.4 Recreacionismo 1.5 Animación Sociocultural, características 1.6 Técnicas de Animación Sociocultural.
2	Contexto de la Animación Sociocultural	2.1. Educación "Popular. 2.2. Mutación de la Animación Sociocultural. 2.3. Perspectiva Profesional. 2.4. Antecedentes de la Animación Sociocultural. 2.5. El Animador Sociocultural. 2.6. Perfiles Profesionales del Animador.
3	Administración y Gestión de la Animación en la Estructura Organizacional	3.1 Organigramas de Equipos de Animación 3.2 Descripción de puestos 3.3 Instrumentos de comunicación internos.


	<b>Nombre del documento: Formato de</b>		<b>Código: TecNM-AC-PO-007-02</b>
	Programa de Estudio de asignatura de Especialidad		<b>Revisión: 0</b>
	<b>Referencia a la Norma ISO 9001:2015</b>	<b>8.3, 8.3.1</b>	<b>Página 6 de 12</b>

		3.4 Control interno del departamento 3.5 Presupuesto departamental anual 3.5.1 Inversiones nuevas o activos fijos en animación 3.5.2 Reposiciones de equipamiento.
4	Diseño, Operación y Control de los programas de Animación	4.1 Definición y aspectos que determinan un programa de animación 4.2 Características de un programa de animación 4.3 Tipos de programa y su clasificación 4.4 Diseño de un programa de Animación 4.4.1 Objetivos 4.4.2 Evolución y Tendencia de los programas de animación.
5	Diseño de Productos de Animación	5.1 Fases en el diseño del producto de animación 5.2 Esquema de Diseño. 5.2.1 Evaluación preliminar de los elementos que conforman el producto de animación. 5.2.2 Diseño del producto de animación

	<b>Nombre del documento: Formato de</b>		<b>Código: TecNM-AC-PO-007-02</b>
	Programa de Estudio de asignatura de Especialidad		<b>Revisión: 0</b>
	<b>Referencia a la Norma ISO 9001:2015</b>	<b>8.3, 8.3.1</b>	<b>Página 7 de 12</b>

## 7. Actividades de aprendizaje de los temas

Tema 1 : Ocio, Tiempo libre y Recreación	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): identificar los factores que describen a la Animación Turística y Sociocultural como una premisa de valor en las actividades recreacionales.</p> <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad de análisis y síntesis</li> <li>• Habilidades de gestión de información</li> <li>• Capacidad crítica y autocrítica</li> <li>• Trabajo en equipo</li> <li>• Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica</li> <li>• Habilidades de investigación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analiza el significado de ocio, desde diversas interpretaciones conceptuales generando un esquema de cuatro tipos de ocio y sus funciones.</li> <li>• Realiza investigación documental sobre el recreacionismo sus características y objetivos. Lo expone ante el grupo.</li> <li>• Práctica de ASC a través de la realización de Talleres se propone: Muñecos con temática tradicional mexicana/ Cartonería/ Mascaras de cartón o yeso.</li> </ul>
Tema 2 : Contexto de la Animación Sociocultural	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Analizar conceptos a partir de valores comparando el modelo francés y el modelo mexicano, desarrolla la capacidad de traducir los valores en objetivos pedagógicos.</p> <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad de análisis y síntesis</li> <li>• Habilidades de gestión de información</li> <li>• Capacidad crítica y autocrítica</li> <li>• Trabajo en equipo</li> <li>• Capacidad de aplicar los conocimientos en la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relaciona la animación sociocultural con otros conceptos como: la educación en el ocio, la educación popular, la pedagogía social, la educación social, el desarrollo comunitario o la gestión cultural a través de un cuadro comparativo.</li> <li>• Elabora diversos esquemas: 1. tabla de conceptos y sus diferentes vertientes. 2. Tabla comparativa entre Animación Turística y Animación Sociocultural. 3. Conceptualiza e identifica las características del Técnico en animación</li> </ul>

	<b>Nombre del documento: Formato de</b>	<b>Código: TecNM-AC-PO-007-02</b>
	Programa de Estudio de asignatura de Especialidad	<b>Revisión: 0</b>
	<b>Referencia a la Norma ISO 9001:2015 8.3, 8.3.1</b>	<b>Página 8 de 12</b>


práctica <ul style="list-style-type: none"> <li>Habilidades de investigación</li> </ul>	sociocultural TASOC. <ul style="list-style-type: none"> <li>Práctica de ASC a través de la realización de Talleres se propone: Muñeca Lele/ Bordado en vestimenta tradicional/ Bordado experimental.</li> </ul>
---	---

### Tema 3: Administración y Gestión de la Animación en la Estructura Organizacional

Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Determinar las funciones, actividades y procedimientos del departamento de animación y su estructura organizacional.</p> <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Capacidad de análisis y síntesis</li> <li>Habilidades de gestión de información</li> <li>Capacidad crítica y autocrítica</li> <li>Trabajo en equipo</li> <li>Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica</li> <li>Habilidades de investigación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analiza organigramas del departamento de animación y su estructura organizacional.</li> <li>Describe las funciones de los departamentos que conforman el departamento de animación en la actualidad.</li> <li>Práctica de ASC a través de la realización de Talleres se propone: Arte Huichol/ Arte Plumería /Popotillo/Mascaras de luchadores.</li> </ul>

### Tema 4: Diseño, Operación y Control de los programas de Animación

Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Analizar los componentes de los programas de animación para la operación de control de su operatividad.</p> <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Capacidad de análisis y síntesis</li> <li>Habilidades de gestión de información</li> <li>Capacidad crítica y autocrítica</li> <li>Trabajo en equipo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza esquema con los perfiles de Animadores Turísticos en la actualidad</li> <li>Elabora tabla comparativa El Animador Turístico vs Animador Sociocultural</li> <li>Práctica de ASC a través de la realización d Práctica de ASC a través de la realización de Talleres se propone: Canto e instrumento musical/ Gastronomía y sentidos/ Ceremonias</li> </ul>


	<b>Nombre del documento: Formato de</b>		<b>Código: TecNM-AC-PO-007-02</b>
	Programa de Estudio de asignatura de Especialidad		<b>Revisión: 0</b>
	<b>Referencia a la Norma ISO 9001:2015</b>	<b>8.3, 8.3.1</b>	<b>Página 9 de 12</b>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica</li> <li>• Habilidades de investigación</li> </ul>	Rituales.
Tema 5: Diseño de productos de animación	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Diseñar productos turísticos de animación, considerando la integración de sus componentes y la metodología de desarrollo de nuevos productos para impulsar la actividad turística de la región.</p> <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad de análisis y síntesis</li> <li>• Habilidades de gestión de información</li> <li>• Capacidad crítica y autocrítica</li> <li>• Trabajo en equipo</li> <li>• Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica</li> <li>• Habilidades de investigación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Integrar el inventario turístico de la región tomando como base la metodología y las características geográficas del entorno para detectar aspectos potenciales de desarrollo turístico.</li> <li>• Presentación de la guía de trabajo y tablas de contenido del proyecto de animación turística a desarrollar por equipo.</li> <li>• Diseño, aplicación y evaluación de un proyecto de animación turística enfocada a una población objetivo.</li> <li>• Exposición por equipo del diseño del programa de ASC.</li> </ul>

## 8. Práctica(s)

Los estudiantes realizarán prácticas en diversas instituciones, sectores del turismo y cultura donde efectuarán 100 horas prácticas con la finalidad de relacionarse con las herramientas y dinámicas afines a la animación turística sociocultural y al patrimonio.


Se complementa con visitas industriales que le permitan al estudiante observar áreas de oportunidad para realizar propuestas que permitan la diversificación del producto turístico basado en la ASC.

	<b>Nombre del documento: Formato de</b>		<b>Código: TecNM-AC-PO-007-02</b>
	Programa de Estudio de asignatura de Especialidad		<b>Revisión: 0</b>
	<b>Referencia a la Norma ISO 9001:2015</b>	<b>8.3, 8.3.1</b>	<b>Página 10 de 12</b>

## 9. Proyecto de asignatura

El objetivo del proyecto que planteé el docente que imparta esta asignatura, es demostrar el desarrollo y alcance de la(s) competencia(s) de la asignatura, considerando las siguientes fases:

- **Fundamentación:** marco referencial (teórico, conceptual, contextual, legal) en el cual se fundamenta el proyecto de acuerdo con un diagnóstico realizado, mismo que permite a los estudiantes lograr la comprensión de la realidad o situación objeto de estudio para definir un proceso de intervención o hacer el diseño de un modelo.
- **Planeación:** con base en el diagnóstico en esta fase se realiza el diseño del proyecto por parte de los estudiantes con asesoría del docente; implica planificar un proceso: de intervención empresarial, social o comunitaria, el diseño de un modelo, entre otros, según el tipo de proyecto, las actividades a realizar los recursos requeridos y el cronograma de trabajo.
- **Ejecución:** consiste en el desarrollo de la planeación del proyecto realizada por parte de los estudiantes con asesoría del docente, es decir en la intervención (social, empresarial), o construcción del modelo propuesto según el tipo de proyecto, es la fase de mayor duración que implica el desempeño de las competencias genéricas y específicas a desarrollar.
- **Evaluación:** es la fase final que aplica un juicio de valor en el contexto laboral-profesión, social e investigativo, ésta se debe realizar a través del reconocimiento de logros y aspectos a mejorar se estará promoviendo el concepto de “evaluación para la mejora continua”, la metacognición, el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes.

	<b>Nombre del documento:</b> Formato de Programa de Estudio de asignatura de Especialidad	<b>Código:</b> TecNM-AC-PO-007-02
		<b>Revisión:</b> 0
	<b>Referencia a la Norma ISO 9001:2015</b> 8.3, 8.3.1	<b>Página</b> 11 de 12

## 10. Evaluación por competencias

Proceso mediante el cual el docente trabaja con un estudiante para coleccionar evidencias de competencia, utilizando los estándares que definen esas evidencias  
Se sugieren las siguientes evaluaciones:

### a) Evaluación diagnóstica

### b) Evaluación Formativa, mediante los siguientes productos de aprendizaje:


Exámenes en la plataforma Moodle  
Exposiciones de clase  
Avances de proyecto  
Reportes Esquemas Cuadros comparativos  
Resolución de problemas  
Proyecto final

### c) Evaluación sumativa, mediante la integración de los productos de aprendizaje:

Ubicados en la plataforma Moodle  
Como herramientas de evaluación para esta asignatura se sugieren:  
Formato de lecturas  
Material de clase  
Material complementario  
Rubrica para evaluación de proyecto final  
Archivo Word en extenso  
Presentación ejecutiva  
Producto final (Programa de Animación Turística Sociocultural aplicado a prestadores de servicios turísticos).

## 11. Fuentes de información

Boullon, Roberto. Un nuevo tiempo libre. Trillas, 2011  
Elizasu, Carolina. La animación con personas mayores. CCS. 2009.  
Espinoza, Almudena. Iguales, pero diferentes. Un modelo de integración en el tiempo libre. Popular. 2001.  
Gil, Ignacio. Entertainment e-book. Activ. 2014  
González llamas, Edmundo. Alternativas del ocio en México. Fondo de cultura económica. 2001.  
Gray, William. Turismo de aventura, una acción sin dañar al planeta. Trillas.2012.  
Marriotti, Fabian. Juegos y recreación, enfoque práctico y teórico. Trillas. 2012.  
Marriotti, Fabian. La recreación y los juegos. Trillas, 2012.  
Hosteltur (2011). Blog del grupo Experiencias de Ocio y Animación Turística. Obtenido de <http://comunidad.hosteltur.com/post/2011-06-01-animacin-y-marketing-gastronomico>.  
Innovtur. (2016). Animador turístico. Animador de actividades turísticas. La animación turística. Recuperado de <https://www.innovtur.com/animador-turistico-animador-de-actividades-turisticas/>  
Abreu, P. (2005). Animación y Recreación, Turística y Hotelera. Obtenido de: <https://www.region.com.ar/animacion/16.htm>  
Hosteltur (2011). Blog del grupo Experiencias de Ocio y Animación Turística. Obtenido de

	<b>Nombre del documento: Formato de</b>		<b>Código: TecNM-AC-PO-007-02</b>
	Programa de Estudio de asignatura de Especialidad		<b>Revisión: 0</b>
	<b>Referencia a la Norma ISO 9001:2015</b>	<b>8.3, 8.3.1</b>	<b>Página 12 de 12</b>

<http://comunidad.hosteltur.com/post/2011-06-01-animacin-y-marketing-gastronomico>

Innovtur. (2016). Innovtur. Obtenido de <https://www.innovtur.com/animador-turistico>

Isidor Castro, J. L., Cuamea Velázquez, O., & Castillo Girón, V. M. (2017). Aproximación a los Fundamentos de la Animación Turística y Sociocultural. México: Universidad de Guadalajara Centro Universitario de los Valles.

Milenio. (2017). Animación turística. Recuperado de: <http://www.milenio.com/opinion/varios-autores/expresiones-udlap/animacion-turistica>.