



**UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA DEL ECUADOR**

**ESCUELA DE TURISMO**

Proyecto de Investigación para la obtención del Título de Licenciada en  
Administración de Empresas Turísticas

**Técnicas de animación turística para el fortalecimiento de la educación  
ambiental dirigidas a niños de 6 a 9 años que visitan la Granja Aventura  
Puembo**

Autora:

Josselyn Abigail Faican Gómez

Directora:

Andrea Vidanovic Geremich, Mgst.

Agosto, 2021

## CARTA DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

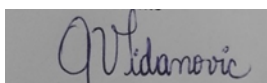
Magister Diana Constate

Directora de la Escuela de Turismo.

Presente.

Yo Mgst. Andrea Vidanovic, Directora del Trabajo de Titulación realizado por Josselyn Abigail Faican Gómez, estudiante de la carrera de Turismo, informo haber revisado el presente documento titulado “Técnicas de animación turística para el fortalecimiento de la educación ambiental dirigidas a niños de 6 a 9 años que visitan la Granja Aventura Puembo”, el mismo que se encuentra elaborado conforme al Reglamento de Titulación, establecido por la UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA DEL ECUADOR UNIB.E de Quito, y el Manual de Estilo institucional; por tanto, autorizo su presentación final para los fines legales pertinentes.

Atentamente,



---

Andrea Vidanovic Geremich, Mgst.

Directora del Trabajo de Titulación

## CARTA DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Los criterios emitidos en el presente Trabajo de Titulación “Técnicas de Animación Turística para el Fortalecimiento de la Educación Ambiental dirigidas a niños de 6 a 9 años que visitan la Granja Aventura Puenbo.”, así como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuestas son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora del presente documento.

Autorizo a la Universidad Iberoamericana del Ecuador (UNIB.E) para que haga de este un documento disponible para su lectura o lo publique total o parcialmente, de considerarlo pertinente, según las normas o regulaciones de la Institución, citando la fuente.



---

Josselyn Abigail Faicán Gómez

1717128456

Quito, noviembre 2021

## **AGRADECIMIENTOS**

Llegar hasta aquí no ha sido fácil y considero que cada obstáculo que se me ha presentado siempre lo he enfrentado con fuerza y valentía, por ello quiero empezar agradeciendo a Dios por haberme permitido cumplir uno de mis sueños, a mi madre Patricia por haber sido esa fuerza que necesitaba para seguir adelante, inculcando en mí los valores de valentía, respeto y humildad. ¡Mamá siempre serás mi motor y motivo!

A mi tío Luis Alberto Gómez quien me ayudo económicamente y por estar pendiente de mí en cada semestre, cumpliendo el rol de un padre.

Podría seguir agradeciendo a cada miembro de mi familia, pero son muchos así que no me queda más que darles gracias por ser parte fundamental en este camino y en mi vida.

A la Granja Aventura de Puenbo por la apertura y confianza brindada para poder desarrollar este proyecto.

## DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo a mi abuelito Cesar que ahora es una estrella en el cielo quien ha visto toda mi travesía para llegar hasta aquí, me encantaría dedicárselo a mi padre que nunca estuvo pero sé que se sentiría orgulloso al ver que su hija ha cumplido una meta más, por ultimo dedicare este trabajo a mi Madre, sé que paso noches enteras llorando por verme bien y cumpliendo mis sueños, oraba día a día para que yo sea la mujer que soy ahora y esto se lo dedico a ella por ser la mejor madre del mundo.

## ÍNDICE

<b>AGRADECIMIENTOS</b> .....	<b>iii</b>
<b>DEDICATORIA</b> .....	<b>iv</b>
<b>RESUMEN</b> .....	<b>10</b>
<b>CAPÍTULO 1</b> .....	<b>11</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>11</b>
1.1 Presentación del problema .....	13
1.2 Justificación .....	18
1.3 Objetivos de la investigación .....	21
1.3.1 Objetivo general .....	21
1.3.2 Objetivos específicos .....	21
<b>CAPÍTULO 2</b> .....	<b>22</b>
<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>22</b>
2.1 Antecedentes de la investigación .....	22
2.2 Bases teóricas .....	26
2.2.1 Turismo .....	26
2.2.2 Animación turística .....	26
2.2.3 Fundamentos de la animación .....	28
2.2.4 Recreación .....	28
2.2.5 Actividades recreativas .....	29
2.2.6 Relación entre recreación y animación turística .....	30
2.2.7 Importancia de la animación turística en el turismo.....	30
2.2.8 Funciones de la animación turística .....	31
2.2.9 Modalidades de la animación turística .....	32
2.2.10 Tipos de animación turística.....	32
2.2.11 Técnica de animación turística .....	33

2.2.12 Tipos de técnicas de animación turística.....	34
2.2.13 Aspectos estructurales de la técnica de animación turística .....	35
2.2.14 Juego .....	36
2.2.15 Tipos de juegos .....	37
2.2.16 Los juegos en la animación turística .....	37
2.2.17 Influencia de la animación en el aprendizaje.....	38
2.2.18 La recreación y el aprendizaje de los niños .....	39
2.2.19 Aprendizaje en niños con edad de 6 a 9 años .....	40
2.2.20 Valores .....	41
2.2.21 Educación ambiental .....	42
2.2.22 Metodología e instrumentos de la educación ambiental.....	43
2.2.23 Ámbitos de aplicación de la educación ambiental .....	45
2.2.24 Aprendizaje de la educación ambiental en la infancia.....	46
2.2.25 Objetivos de la educación ambiental para niños .....	47
2.2.26 Granja Aventura Puenbo .....	48
2.3 Bases legales .....	49
2.3.1 Constitución de la República del Ecuador.....	49
2.3.2 Legislación turística.....	50
2.3.3 Ley de gestión ambiental .....	50
2.4 Operacionalización de variables .....	51
<b>CAPÍTULO 3.....</b>	<b>53</b>
<b>METODOLOGÍA .....</b>	<b>53</b>
3.1 Paradigma de Investigación.....	53
3.2 Enfoque de la investigación .....	54
3.3 Diseño de investigación .....	54
3.4 Tipo de investigación .....	55
3.5 Alcance de la investigación.....	55
3.6 Población .....	56
3.7 Muestra.....	57
3.8 Muestreo .....	58



3.9 Técnicas de recolección de datos.....	58
3.9.1 Encuesta .....	58
3.9.2 Observación .....	59
3.10 Instrumentos de recolección de datos .....	59
3.10.1 Cuestionario .....	59
3.10.2 Ficha observación .....	60
3.11 Validez.....	61
3.12 Confiabilidad .....	61
3.13 Proceso para el análisis e interpretación de los datos .....	63
<b>CAPÍTULO 4.....</b>	<b>66</b>
<b>RESULTADOS E INTERPRETACIÓN .....</b>	<b>66</b>
4.1 Diagnostico de la percepción y apreciación de los visitantes .....	66
4.2 Identificación de los recursos físicos y naturales de la Granja Aventura de Puenbo .....	83
4.3 Diseño de las técnicas de animación turística .....	86
<b>CAPÍTULO 5.....</b>	<b>105</b>
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>105</b>
5.1 CONCLUSIONES.....	105
5.2 RECOMENDACIONES.....	107
<b>GLOSARIO DE TÉRMINOS .....</b>	<b>108</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>110</b>

## ÍNDICE DE TABLA

<b>Tabla No. 1.</b> Aspectos estructurales de la técnica de animación turística. ....	36
<b>Tabla No. 2.</b> Descripción de operaciones concretas.....	41
<b>Tabla No. 3</b> Operacionalización de Variables Fuente: Faican, J. (2020) .....	51
<b>Tabla No. 4</b> Técnicas e Instrumentos. Fuente: Faican, J. (2020). ....	60
<b>Tabla No. 5</b> Datos de los expertos. Fuente: Faican, J. (2020).....	61
<b>Tabla No. 6</b> Criterios de decisión para la confiabilidad de un instrumento. ....	62
<b>Tabla No. 7</b> Tabla de Frecuencia Ítem 1. Fuente: J. Faicán 2020 .....	67
<b>Tabla No. 8</b> Tabla de Frecuencia Ítem 2. Fuente: J. Faicán 2020. ....	68
<b>Tabla No. 9</b> Tabla de Frecuencia Ítem 3. Fuente: J. Faicán 2020 .....	70
<b>Tabla No. 10</b> Tabla de Frecuencia Ítem 4 Fuente: J. Faicán 2020 .....	71
<b>Tabla No. 11</b> Tabla de Frecuencia Ítem 5. Fuente: J. Faicán 2020 .....	73
<b>Tabla No. 12</b> Tabla de Frecuencia Ítem 6. Fuente: J. Faicán 2020 .....	74
<b>Tabla No. 13</b> Tabla de Frecuencia Ítem 7. Fuente: J. Faican 2020 .....	76
<b>Tabla No. 14</b> Tabla de Frecuencia Ítem 8. Fuente: J. Faican 2020 .....	77
<b>Tabla No. 15</b> Tabla de Frecuencia Ítem 9. Fuente: J. Faican 2020 .....	79
<b>Tabla No. 16</b> Tabla de Frecuencia Ítem 10. Fuente: J. Faican 2020. ....	81

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura No. 1</b>	Ruta Metodológica Fuente: J, Faican. 2020 .....	<b>64</b>
<b>Figura No. 2</b>	Diagrama de sectores del Ítem 1. Fuente: J. Faicán 2020. ....	<b>67</b>
<b>Figura No. 3</b>	Diagrama de sectores del Ítem 2. Fuente: J. Faicán 2020 .....	<b>68</b>
<b>Figura No. 4</b>	Diagrama de sectores del Ítem 3. Fuente: J. Faican 2020 .....	<b>70</b>
<b>Figura No. 5</b>	Diagrama de Sectores Ítem 4. Fuente: J. Faicán 2020.....	<b>72</b>
<b>Figura No. 6</b>	Diagrama de sectores Ítem 5. Fuente: J. Faicán 2020 .....	<b>73</b>
<b>Figura No. 7</b>	Diagrama de sectores Ítem 6. Fuente: J. Faican 2020 .....	<b>75</b>
<b>Figura No. 8</b>	Diagrama de sectores ítem 7. Fuente: J. Faican 2020 .....	<b>76</b>
<b>Figura No. 9</b>	Diagrama de sectores ítem 8. Fuente: J. Faican 2020 .....	<b>78</b>
<b>Figura No. 10</b>	Diagrama de sectores ítem 9. Fuente: J. Faican 2020 .....	<b>79</b>
<b>Figura No. 11</b>	Diagrama de sectores ítem 10. Fuente: J. Faican 2020 .....	<b>81</b>

## RESUMEN

La animación turística es todo acto realizado en o sobre un grupo con la intención de desarrollar el contacto y garantizar la interacción social, resulta ser una herramienta clave para la fidelización del cliente debido a que el ocio y el entretenimiento en los destinos es uno de los servicios que incide al momento de elegir un establecimiento turístico. Por tal motivo, surge el presente trabajo de titulación que tiene como objetivo general proponer técnicas de animación turística para el fortalecimiento de la educación ambiental en niños de 6 a 9 años que visitan la Granja Aventura Puenbo. La metodología de investigación se fundamentó en el enfoque cuantitativo con un diseño no experimental transversal, su alcance fue descriptivo, siendo el tipo de investigación de campo. La recolección de información se realizó mediante una encuesta para diagnosticar la apreciación de los visitantes en relación a los servicios y actividades que ofrece la Granja Aventura Puenbo en el proceso de guianza, así como sus preferencias con respecto a la aplicación de técnicas de animación turística, como segundo instrumento se aplicó una ficha de observación para identificar los recursos físicos y naturales de la Granja Aventura Puenbo con el fin de diseñar las técnicas de animación turística enfocadas en la educación ambiental dirigidas a niños con edad de 6 a 9 años en base a los recursos y condiciones del establecimiento. La población de estudio estuvo conformada por 532 turistas nacionales que son padres y/o representantes de los niños que visitan el lugar, dicho número fue extraído del promedio mensual de turistas de enero a marzo del 2020, la muestra se constituyó por 240 personas, a quienes se les aplicó la encuesta, utilizando un cuestionario de 10 preguntas con respuestas dicotómicas. Al cuestionario se le aplicó el coeficiente Kuder Richardson para medir su confiabilidad este se emplea en pruebas con ítems dicotómicos, el mismo arrojó una confiabilidad de 0,81, al ser aplicado a la muestra de estudio se obtuvo como resultado que existe interés por parte de los visitantes para participar en las técnicas de animación como un servicio que complementa la oferta del destino, como conclusión de la investigación se obtuvo que los turistas que visitan la granja aventura de Puenbo consideran que la animación turística es un servicio complementario que ayuda a fortalecer el aspecto de educación ambiental dentro del destino. Por esto motivo se diseñan las técnicas de animación turística.

**Palabras Clave:** Animación turística, educación ambiental, nuevas tendencias turísticas, ámbito turístico.

## **CAPÍTULO 1**

### **INTRODUCCIÓN**

El turismo es considerado una actividad principal para el desarrollo de cada país, debido a que engloba una serie de espacios importantes que bien administrado aporta a la economía de una nación, se conoce también como una de las modalidades congénitas a la vida de los pueblos y, por ende, como un instrumento efectivo para el desarrollo económico y cultural con respecto al medio ambiente. A su vez, tiene como objetivo difundir los atractivos de un destino proyectando sus valores naturales para generar conciencia de protección y de esta manera conservarlo para las generaciones futuras.

En este orden de ideas, uno de los elementos que interviene en el turismo es la animación turística, la cual nace de la necesidad que tienen las personas de ocupar su tiempo libre realizando actividades que les resulten gratificantes, con todo acto realizado en o sobre un grupo con la intención de desarrollar el contacto y garantizar la interacción social (Morales, 2016). En este sentido, la animación turística se enfoca en las actividades recreativas que se efectúan en un determinado espacio, con el fin de crear conocimientos y propiciar la interacción de los turistas por su función social y cultural. Adicionalmente, la animación turística se le relaciona con la educación ambiental, ya que, por medio de esta práctica se fortalece la conciencia y el conocimiento de los ciudadanos sobre su medio ambiente.

Por consiguiente, se manifiesta que la unión de la animación turística y la educación ambiental, son las bases fundamentales para el diseño de las técnicas de animación turística propuestas en esta investigación, las mismas, que tienen como

fin el uso adecuado de los recursos naturales que posee la Granja Aventura, para formar valores ambientales en los niños que visitan este lugar.

Dicho lo anterior, el presente estudio se realiza en la Granja Aventura ubicada en Puenbo inaugurada el 15 de Julio de 2017 como una granja interactiva donde sus visitantes reciben información sobre la Educación Ambiental, en base a este fin, la actual investigación se enfocó en alcanzar el siguiente objetivo general; proponer técnicas de animación turística para el fortalecimiento de la educación ambiental en niños de 6 a 9 años que visitan el atractivo turístico mencionado.

El presente trabajo de titulación se encuentra dividido en cinco capítulos, según se detalla a continuación: capítulo 1, denominado Introducción, abarca la presentación del problema detallado desde una perspectiva macro, meso y micro siendo la problemática central que la Granja aventura de Puenbo no cumple con su misión, la cual es impartir conocimientos acerca de la educación ambiental a través de actividades recreativas, aspecto que justifica las razones que sustentan la importancia del actual estudio, también en este apartado se describe los objetivos, estos establecen las metas que se deben cumplir para lograr el diseño de las técnicas de animación turística. En el capítulo 2, se contempla el marco teórico que tiene como propósito la revisión de documentos relacionados a las variables de investigación, donde se recopila ideas, planteamientos, conceptos y definiciones de autores que orientan el desarrollo de la investigación. Por otra parte, el capítulo 3, denominado Metodología establece los procedimientos para el alcance de los objetivos planteados, el mismo se constituye por los siguientes elementos: paradigma, enfoque, diseño y de investigación, alcance, población, muestra, técnicas e instrumentos y procedimientos para el procesamiento de la información.

En el capítulo 4, se presentan los resultados conseguidos con su correspondiente interpretación y finalmente, el capítulo 5, describe las conclusiones y recomendaciones derivadas del estudio.

### **1.1 Presentación del problema**

La animación turística es definida por la Organización Mundial del Turismo (OMT), como toda todo acto realizado en o sobre un grupo con la intención de desarrollar el contacto y garantizar la interacción social (OMT, 2016). Por su parte, el turismo es precisado por este organismo como el conjunto de actividades que realizan las personas en sus viajes a lugares diferentes a su entorno habitual durante un período de tiempo inferior a un año, con fines de descanso, recreación u otro (Ibíd.).

En esta dirección, el ejercicio de la animación dentro de la práctica turística contribuye al desarrollo de la cultura, la educación, la integración, el intercambio entre los turistas, la productividad y la rentabilidad de los servicios, de esta manera se evidencia la necesidad de aplicar la animación en el turismo para brindar una experiencia diferente al turista en su tiempo libre.

Cabe resaltar que, en los últimos años la práctica turística ha cambiado a diferencia de décadas atrás porque no se habla de un turismo centrado en el desplazamiento sino de un turismo más experimentado, donde las vacaciones no se considera una actividad pasiva, pues, al contrario, se busca romper con el aburrimiento generando una experiencia provechosa caracterizada por la intensidad y el movimiento, situación que ha transformado la forma de pensar del turista en relación a sus vacaciones. Dicha transformación se debe a la incorporación de la animación al

turismo, esto permite que el turista recupere sus desgastes físicos, mental y espiritual, así como su estado de ánimo (Alvariño y De La Cruz, 2016).

En este orden de ideas, en el mundo contemporáneo la calidad en los servicios turísticos radica bajo la fórmula de servir con vida, alegría, autonomía y respeto, es decir, aplicando la animación, la cual ofrece opciones de experiencias, comunicación y desarrollo personal (Burgos, 2016). Es por ello que, la animación es una herramienta fundamental en la práctica del turismo porque promete una experiencia diferenciada y perdurable en el turista, quien desea vivirla una vez más, acción que eleva la demanda de la estructura turística garantizando rentabilidad.

Sin embargo, se sigue observando algunos destinos turísticos que no aplican las nuevas modalidades del turismo y se mantienen con una práctica turística tradicional, la cual refiere a un turismo pasivo basado en el desplazamiento, donde el visitante no experimenta la integración con otros individuos, la regeneración, la diversión y el desarrollo personal. Tal planteamiento, puede estar arraigado al desconocimiento que tienen los propietarios y/o líderes sobre los beneficios de la animación en los destinos turísticos, este escenario conlleva a la ausencia de un personal especializado en el área, que se encargue de implementar técnicas de animación turística en un atractivo específico para contribuir a la calidad de vida del turista.

Por consiguiente, la calidad de vida que se le brinda al turista depende de la adaptación y apertura que tengan los establecimientos turísticos a las nuevas modalidades para la prestación de sus servicios en el tiempo de ocio de los viajeros. Es importante señalar, que la animación turística se debe desplegar en todo lo largo y ancho de las instalaciones para que el turista se vincule con el entorno cultural,



social y natural, que va más allá del reposo pasivo, aquí radica la relevancia de contar con un personal especializado en animación dentro de las estructuras turísticas (Alvariño y Cruz, 2016). Pues bien, el animador es el actor principal en el proceso de animación turística, y al no existir un personal capacitado la prestación del servicio puede verse perjudicado en cuanto a su calidad, afectando la rentabilidad del destino.

Es por ello, que el personal existente en la estructura turística tiene que estar capacitado para desarrollar las actividades de animación de forma eficiente y demostrar su creatividad de manera continua, en el diseño y aplicación de técnicas de animación turística, porque al replicar un programa sin variaciones se estaría hablando de un turismo tradicional, así se desarrollen prácticas contemporáneas porque se convierte en una acción repetitiva y limitada. No cabe duda que, las actividades de animación juegan un papel significativo tanto en la calidad de vida del turista como en el crecimiento económico del establecimiento.

Continuando con los planteamientos, un problema generalizado en el medio del turismo, es que las personas encargadas de la guianza poseen un conocimiento limitado de técnicas para crear mejores experiencias en las vacaciones del turista, y, es evidente que el guía turístico es el personal que mayor predomina en toda la estructura turística. Este problema surge cuando los destinos no han definido cuáles son sus objetivos para con sus clientes, debido a que todo evoluciona y se debe estar al día con las nuevas tendencias del ocio. Partiendo de esto, se menciona que la animación turística es la evolución para la creación de nuevas prestaciones de servicios que brinden los destinos turísticos (Togán, 2015).

Además, tiene dentro de sus propósitos dar vida al turista en sus vacaciones, mediante el desarrollo de actividades que lo vinculen al entorno para alcanzar al máximo su satisfacción, pues mediante la animación, el cliente desarrolla sus relaciones emotivas y afectivas (Mogrovejo, 2010). Es importante resaltar que, en los tiempos actuales, el término animación turística es confundido con la implementación de juegos electrónicos, la televisión, el cine y la música en las instalaciones del establecimiento, lo cual ha restado el verdadero significado que esta actividad produce en la vida del turista. Llevando a que los destinos turísticos no consideren la ejecución de la animación, porque el manejo de estas actividades exige un proceso riguroso y laborioso que muchos destinos no quieren implementar.

En Ecuador, la conducción de las actividades turísticas no es un proceso sencillo, dichas acciones requieren de un profesional que mantenga y capte la atención de los visitantes, elementos que le exige a este actor ser integral para desarrollar de forma efectiva la practica turística en el país, en consecuencia, se demanda un profesional que maneje las nuevas tendencias del turismo, pero no se observan expertos con estas aptitudes, al contrario poseen un conocimiento limitado sobre técnicas de animación, llevando a cabo una práctica del turismo tradicional, en este modelo impera las actividades de corte teórico, evidenciadas en el proceso de guianza.

En este orden de ideas, se denota la limitación que se tiene para innovar en las prácticas turísticas del país, porque la misma se sigue desarrollando bajo la modalidad del llamado turismo de masas, que es considerado como desordenado cuyos impactos han sido negativos en los turistas porque no se responde a sus

necesidades particulares. Así que los gestores de los destinos turísticos han asumido una práctica desactualizada del turismo hasta la fecha, sin considerar que existe un continuo crecimiento de este, que ha motivado la aparición de diversos cambios enfocados en la experiencia del turista y su calidad de vida (Sancho, 2011).

Complementando lo anterior, se visualiza que los profesionales turísticos no cuentan con los recursos necesarios para poder implementar las técnicas de animación turística como un servicio dentro de los destinos, debido a la falta de reconocimiento de la animación por parte de los propietarios y/o líderes de los establecimientos.

Por todas estas razones, el turista pierde el interés por los destinos y establecimientos turísticos, ya que no satisfacen sus necesidades de distracción, esparcimiento y crecimiento personal en su tiempo de ocio y tampoco se transmite los valores culturales y sociales al turista mediante experiencias inolvidables.

Los escenarios que se han ido describiendo no escapan de las acciones que se emplean en la Granja Aventura Puembo, siendo caracterizada por sus propietarios en sus medios publicitarios como un lugar fascinante, temático, recreativo y didáctico, su misión establece sembrar en las visitantes semillas de amor y conocimientos en sus mentes y corazones, protegiendo y respetando a los seres vivos con los que se cuenta y de esta forma promover el cuidado de la naturaleza. Por otra parte, la visión reseña que la acción del hombre en el mañana relacionado al cuidado y preservación del mundo, depende del aprendizaje, respecto a la convivencia que el niño adquiere en el presente hacia los seres vivos.

No obstante, se evidencia que la Granja Aventura Puembo está lejos de alcanzar su visión, por la forma como trasmite los valores ambientales al público en general y en especial a los niños mediante el guía naturalista, quien desarrolla una práctica totalmente teórica, lo que genera poco interés por parte del público infantil, se observa que estos visitantes se aburren en medio de la guianza, aspecto que no favorece al propósito que se ha planteado el establecimiento con los turistas. Adicionalmente, el atractivo cuenta con recursos naturales y físicos que pueden potencializarse a través de la animación ofreciendo experiencias diferenciadas al cliente para transformar su comportamiento con el medio.

Se observa que en la Granja Aventura de Puembo no se emplean técnicas de animación turísticas, por la existencia de un liderazgo tradicional, el cual se basa en las tendencias del turismo de anteaño.

Por todo lo anteriormente expuesto, surge la siguiente pregunta de Investigación que orientará el desarrollo del estudio: ¿Cuáles deberían ser las técnicas de animación turística enfocadas en fortalecer la educación ambiental en niños de 6 a 9 años que visitan la Granja Aventura Puembo?

## **1.2 Justificación**

Todo evoluciona y es importante estar al día con las nuevas tendencias, entre ellas las del ámbito turístico, porque conforme al tiempo avanza, han cambiado las exigencias del turista a la hora de escoger sus destinos y modos de vacacionar, buscando la satisfacción de sus necesidades y la experimentación de momentos inolvidable. Es por ello, que la animación es un factor importante cuando el turista escoge un destino (Escobedo, 2018).

En tal sentido, la animación turística es un canal o un puente para que el turista pueda vivir experiencias dentro de los destinos, ya que, es una herramienta que permite satisfacer las necesidades de los clientes, y, a su vez es una ventaja competitiva empresarial porque contribuye a la integración del turista con el entorno, favoreciendo las relaciones interpersonales que resulta ser un aspecto de interés de los turistas actuales (Mogrovejo, 2010). Por este motivo, la presente investigación está enfocada en proponer técnicas de animación turística para el fortalecimiento de la educación ambiental en niños de 6 a 9 años que visiten la Granja Aventura Puenbo.

Dentro de los beneficiarios directos está la Granja Aventura, quienes propietarios, líderes y personal podrán aplicar las técnicas de animación turísticas, siendo estas un instrumento clave para la fidelización de los clientes y el fortalecimiento de la educación ambiental en los visitantes, especialmente en los niños de 6 a 9 años. En este orden de ideas, la oferta de ocio y entretenimiento en los establecimientos vacacionales tiene un índice alto de repetición cuando existe en ellos la práctica de la animación turística, aspecto que el turista evalúa a la hora de elegir un destino (Núñez, 2019).

De tal forma se considera que la Granja Aventura, al diversificar su oferta atraerá a más turistas que se interesen por visitar su destino, acción que genera mayor rentabilidad para ellos, lo que convertirá a este establecimiento en un destino competitivo, propiciando el cumplimiento de su misión y visión. Otros de los beneficiarios serán los turistas que visiten la Granja Aventura, porque la estancia en el lugar cubrirá sus necesidades de recreación, contribuyendo a su desarrollo

personal al adquirir valores relacionados al medio ambiente para motivar un comportamiento diferente del hombre con su entorno.

La investigación tiene un aporte teórico porque brinda al lector y al público de interés un abordaje profundo de bibliografías relacionadas con las variables de investigación, como animación turística, beneficios de la animación, técnicas de animación turística, la recreación en la animación turística, educación ambiental y como aporte directo del estudio se establece de forma clara la influencia que tiene la animación turística en el aprendizaje de los niños con edad de 6 a 9 años y los factores intervinientes en este rango de edad para la formación de valores.

La presente investigación tiene un aporte metodológico, porque en ella, se elaboró dos instrumentos, el primero es el cuestionario y en segundo lugar se aplicó una ficha de observación, el cuestionario se enfoca en diagnosticar la apreciación de los visitantes en relación a los servicios y actividades que ofrece la Granja Aventura Puembo, el instrumento de observación persigue como objetivo identificar los recursos físicos y naturales de la Granja Aventura Puembo para el diseño de técnicas de animación turística enfocadas en la educación ambiental dirigidas a niños con edad de 6 a 9 años, ambos instrumentos por contar con un proceso de validación de experto y el cuestionario tener un alto índice de confiabilidad resultan útiles para otros investigadores que desean realizar un estudio similar al actual.

### **1.3 Objetivos de la investigación**

#### **1.3.1 Objetivo general**

Proponer técnicas de animación turística para el fortalecimiento de la educación ambiental en niños de 6 a 9 años que visitan la Granja Aventura Puembo.

#### **1.3.2 Objetivos específicos**

- Diagnosticar la apreciación de los visitantes en relación a los servicios y actividades que ofrece la Granja Aventura Puembo en el proceso guiado, así como sus preferencias con respecto a la aplicación de técnicas de animación turística.
- Identificar los recursos físicos y naturales de la Granja Aventura Puembo para el diseño de técnicas de animación turística enfocadas en la educación ambiental dirigida a niños con edad de 6 a 9 años.
- Diseñar técnicas de animación turística para el fortalecimiento de la educación ambiental en niños con edades de 6 a 9 años que visitan la Granja Aventura parroquia Tumbaco.

## **CAPÍTULO 2**

### **MARCO TEÓRICO**

Es el resultado de la revisión de documentos relacionados a las variables de investigación, donde se recopila ideas, planteamientos, conceptos y definiciones de autores que orientan el desarrollo de la investigación (Arias, 2016). En el presente capítulo se describen los antecedentes, la construcción conceptual relacionada a las variables del estudio y la base legal, todos estos elementos sustentan el problema de estudio y el desarrollo de los objetivos planteados permitiendo diseñar técnicas de animación turística para el fortalecimiento de la educación ambiental en niños con edades de 6 a 9 años que visitan la Granja Aventura parroquia Tumbaco.

#### **2.1 Antecedentes de la investigación**

Se refieren a los estudios previos como: trabajos y tesis de grado, artículos e informes científicos relacionados con el problema planteado, que fueron elaborados previamente y tienen alguna relación con el estudio en desarrollo (Arias, 2016). Cumpliendo con esta definición a continuación se describen cinco antecedentes.

El primer antecedente corresponde al estudio realizado por Cuenca y Guartamber (2020), en su trabajo para obtener el título de Ingeniería en administración turística, realizado en Quito, se plantearon como objetivo general presentar un programa de recreación turística enfocada a la interpretación ambiental, dirigido a los visitantes del Bosque Protector y Parque Recreacional Jerusalem. Dicha investigación se basó en un estudio de tipo descriptivo, cuyas técnicas utilizadas para la recolección de información fueron observación, encuesta y análisis documental. De la investigación se concluyó que las actividades planteadas en el programa de



recreación turística fomentan el cuidado ambiental, la protección de espacios verdes y que la conducta de los visitantes sea la adecuada para con el medio ambiente. Esto se traduce en elevar la salud de nichos ecológicos y hábitats para las especies predominantes en el parque Jerusalem.

De acuerdo con el antecedente expuesto, se contempla información para la construcción de las bases teóricas de la presente investigación como es la definición de animación turística, por otra parte, se considera información de las bases legales para la construcción de la misma, considerando a su vez ejemplos para el diseño de las técnicas de animación.

Es importante agregar la investigación de Pérez (2016) en su trabajo para obtener el título de Licenciado en turismo y hotelería, realizado en Ambato – Ecuador, tiene como objetivo específico, identificar si las principales áreas naturales existentes en Puente Negro, intervienen en la generación de actividades de animación turística. La investigación se desarrolló bajo un enfoque de mixto, fue cualitativa debido a que se estudió la calidad de las actividades y cuantitativa porque se examinó los datos de manera científica, o específicamente de forma numérica. Centrada en una investigación de campo, su población se enmarcó en los turistas que visitaron el complejo turístico, es decir un total de 150 al mes, de la que se obtuvo una muestra de 108. De dicha investigación se concluyó que los turistas discurren que las actividades recreacionales en áreas naturales motivan la visita al lugar, los pobladores del sitio indicaron que pueden aportar con diferentes tipos de servicios turísticos como: la guianza o la alimentación para poder complementar a las actividades recreacionales.

En tal sentido, este antecedente sirve para el desarrollo de la investigación para la construcción de las bases legales y definiciones de atractivo turístico y actividades turísticas recreacionales.

Por otro lado, la investigación de Togán (2015), en su trabajo para obtener el título de Licenciada en turismo histórico cultural, realizado en Ecuador, se planteó como objetivo general instruir a los guías del centro histórico de Quito para la utilización de actividades de animación turística, en la misma se desarrolló un enfoque de investigación mixto, ya que se destinó la entrevista como instrumento del enfoque cualitativo y la encuesta como referente del enfoque cuantitativo para la obtención de los datos. La investigación fue de campo, con una población de 190,541 turistas, obteniendo una muestra de 106 visitantes del centro histórico. Se concluyó que la guianza es una forma de transmitir el conocimiento a los turistas, y por ende la animación es una nueva manera de hacer la guianza más dinámica e interactiva.

De modo que, este antecedente ayuda a la realización del presente trabajo de titulación, por el aporte conceptual de su base teórica, tales como: la animación turística, funciones del animador, turismo y juego, para la construcción de los fundamentos conceptuales del actual estudio.

Una investigación importante es la de Freire (2012), realizada para obtener el título de ingeniero en Administración de Empresas Turísticas y Hoteleras, teniendo como objetivo, diseñar un plan estratégico que ayude a incrementar la actividad turística de Playa Varadero en Guayaquil, a través de la implementación de actividades recreativas. Basada en un enfoque cuantitativo, dicha metodología permitió examinar datos de una forma numérica empleando para ello herramientas estadísticas, por medio de estos resultados tabulados en gráficos se ayudó a los

lectores en la comprensión de la información que se quiere dar a conocer. Con un diseño exploratorio y descriptivo, fue exploratorio porque se emplearon técnicas para la recolección de datos como la encuesta y entrevista; aplicadas a una población de 384 personas y descriptivo porque permitió conocer cuáles eran los recursos existentes para la implementación de actividades recreativas.

La misma es considerada debido a que, aporta artículos para el desarrollo de las bases legales de la presente investigación y por otra parte se toma en cuenta definiciones como: actividades turísticas recreativas y animación turística para la creación de las bases teóricas.

Finalmente se considera la investigación de Mogrovejo (2010) en su trabajo para obtener el título de Licenciada en Ciencias de la Hospitalidad, en Cuenca (Ecuador), se planteó como objetivo desarrollar una investigación acerca de la animación turística y su incidencia en la prestación de servicios turísticos, siendo una investigación de tipo documental, en la misma se agrupa todos los elementos fundamentales para lograr que la actividad turística sea más dinámica a través de la inclusión de la animación como una fortaleza en la prestación de servicio en diferentes destinos turísticos.

Del antecedente expuesto se valora la información para el diseño de las técnicas de animación turística de acuerdo al segmento de mercado y se van asumir algunas perspectivas conceptuales relacionadas a la animación y la recreación.

## **2.2 Bases teóricas**

### **2.2.1 Turismo**

Es definido como aquella actividad que realizan las personas durante sus viajes y estancias en lugares distintos a su entorno habitual, por un periodo de tiempo inferior a un año, con fines de ocio y negocios (Organización Mundial del Turismo [OMT], 2016). A su vez, es vista como una actividad que permite aprovechar la importancia paisajística de la naturaleza, generando oportunidades educativas, lúdicas, además de trabajo y redistribución de la riqueza (Semplades 2009).

Del mismo modo, el turismo se describe como el traslado temporal de las personas a un lugar diferente al de su entorno habitual con el fin de disfrutar su tiempo libre. Se debe tomar en cuenta que estas personas buscan hacer uso de los servicios que les oferten y a su vez disfrutar de ellos (Togán, 2015). En este sentido, se puede inferir que el turismo es una actividad que consiste en el desplazamiento de un lugar a otro para disfrutar un tiempo libre y es aquí donde la animación juega un papel fundamental en la recreación del turista.

En conclusión, el turismo, es aquella actividad de esparcimiento que efectúan las personas fuera de sus actividades cotidianas para hacer disfrute de su tiempo libre realizando actividades que les permitan adquirir conocimientos sobre los destinos turísticos visitados con el fin de disfrutar sus vacaciones.

### **2.2.2 Animación turística**

Son aquellas actividades que se desarrollan gracias a un recurso muy limitado de las personas, su tiempo libre. Estas actividades deben ser atractivas, novedosas e interesantes para cubrir las necesidades del turista, deben ser fáciles y no requerir

un esfuerzo, conocimientos o habilidades especiales y estas debe darse dentro de un destino (Morales, 2016). Por lo tanto, lo más importante de la animación es el componente de socializar que educa al turista moderno en las formas de viajar, y pasar su tiempo libre proporcionado experiencias memorables y divertidas.

La animación turística se convierte en una herramienta para que los establecimientos y sitios turísticos creen estrategias innovadoras con la finalidad de incrementar el flujo de visitantes y desarrollar ventajas competitivas. Una de esas iniciativas son los programas de recreación turística (Cuenca y Guartamber, 2020). Del mismo modo, la animación turística es considerada como un servicio que promueve una mayor activación económica, y es añadida como un plus dentro de los destinos que lo implementan en su oferta. Cabe resaltar, que la animación turística también es vista como una técnica para la conservación del patrimonio cultural y natural de los diferentes destinos turísticos (Zamorano, 2014).

Es importante mencionar que la animación turística es un sistema de pensamientos y acciones que influyen en la planificación y organización completa del producto turístico, con el propósito de satisfacer las necesidades, intereses y motivaciones de los clientes, para que alcancen la recreación en su tiempo libre (Alvaró, Villacis y Sánchez, 2018).

En síntesis, la animación turística es un servicio complementario dentro de los diferentes destinos o establecimientos turísticos, que permite al turista generar nuevas experiencias dentro de los mismos cumpliendo su objetivo de entretenimiento y diversión.

### **2.2.3 Fundamentos de la animación**

La animación turística se fundamenta en tres aspectos principales: factores psicológicos, sociológicos y filosóficos. Según los criterios de Alvaró, Villacis y Sánchez (2018) el factor psicológico se considera como el principal porque desarrolla la vida mental, física y emocional, que implica al sujeto como totalidad, también estimula y promueve la interacción entre los individuos.

Referente al ámbito sociológico, estimula la iniciativa y participación de las personas. Favoreciendo de esta forma su desarrollo. Esta definición plantea el carácter motivador para que las personas y los grupos puedan asumir un rol activo en la satisfacción de sus propias necesidades de desarrollo y responsabilidad que se extiende en la participación social.

De la misma forma, está vinculada a la filosofía de los participantes, pretende dar vida, inspirar, vivificar y avivar las condiciones vitales de las personas, los grupos y los colectivos. Dentro del desarrollo de las actividades de animación turística el animador es la persona capacitada para brindar el aprendizaje como un aspecto central de la actividad, motivando a los turistas a trabajar con y a partir de la experiencia personal y grupal.

### **2.2.4 Recreación**

Son todas las acciones de diversión, esparcimiento y relajación, donde los individuos descubren sus habilidades y motivaciones (Albán 2014). Asimismo, la recreación es considerada como las actividades que se realizan con el fin de obtener diversión, placer o por crecimiento personal, estas se desarrollan en un

tiempo de ocio, ya que están vinculadas a las vacaciones del turista (Gregorio, 2008).

A su vez la recreación es el conjunto de actividades que las personas ejecutan en su tiempo de ocio, con varias finalidades como son: el descanso, diversión, formación desinteresada, participación social voluntaria o su libre capacidad creadora, esto ocurre cuando el turista se ha liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales (Ziporovich, 2012).

De forma general, la recreación es una actividad de distracción que implica la participación activa tanto mental como física de los participantes, por esto es importante considerar la recreación como una forma de diversión y aprendizaje en la niñez, porque ayuda a desarrollar habilidades. Siendo esta actividad de libre elección para aquellos que la ejecuten.

### **2.2.5 Actividades recreativas**

Son aquellas actividades que divierten y entretienen a las personas, se desarrollan de forma grupal o personal, tiene como objetivo la satisfacción de quienes la realizan (Freire, 2012). Dentro de la recreación existen dos tipos de actividades: las activas, que requieren movimiento y desgaste de energía tanto del animador como de las personas involucradas, y las pasivas que engloba acciones donde interviene el intelecto de las personas.

En el diseño de las técnicas de animación turística para el fortalecimiento de la educación ambiental en niños de 6 a 9 años que visitan la Granja Aventura de Puembo, se toma en cuenta los dos tipos de actividades, es decir las activas enfocadas en el movimiento e interacción de las personas con el medio ambiente y

las pasivas centradas en procesos reflexivos de los participantes sobre la importancia del cuidado ambiental.

### **2.2.6 Relación entre recreación y animación turística**

Es necesario recalcar la relación que existe entre recreación y animación, debido a que son términos muy similares que persiguen como objetivo el disfrute de los turistas o visitantes dentro de los destinos, proporcionando en ellos, el equilibrio físico y mental. Ambos términos buscan que las personas realicen dichas actividades por diversión, placer o por crecimiento personal que se realiza dentro de su tiempo de ocio.

### **2.2.7 Importancia de la animación turística en el turismo**

La animación es importante dentro del ámbito turístico porque resulta ser una herramienta eficaz para la satisfacción de las necesidades del cliente, es el primer paso a la evolución de un recurso del atractivo turístico, el cual es estimado como una buena inversión que genera gasto turístico, el cual consigue que el cliente regrese una próxima vez (Galindo, 2010).

En esta dirección la animación turística es caracterizada por una tendencia para los consumidores de los servicios turísticos. Esta nace por la evolución de la gestión y forma de comercialización de la oferta turística, valorándose como una ventaja competitiva empresarial y contribuye a la integración del turista con el entorno (Mogrovejo, 2010).

Cabe recalcar que, cuando un establecimiento implementa este tipo de actividades logra satisfacer las necesidades de recreación de los clientes y les brinda ambientes agradables, por lo tanto, la implementación de la animación turística



ayuda a incrementar la economía de la empresa al satisfacer las necesidades de un cliente, porque este prolonga su estadía o regresa al mismo lugar, a su vez se garantiza la recomendación del usuario a otras personas comentando la experiencia que ha tenido en un establecimiento turístico (Acuña, 2016).

Cabe destacar que la animación turística es un servicio adicional que se ofrece dentro de los atractivos o establecimientos turísticos con la finalidad de tener visitantes satisfechos, por ello, es esencial este servicio dentro de la granja aventura de Puembo, el cual ayudará a cumplir el objetivo planteado por el establecimiento que es entretener y divertir a las personas fomentando el cuidado ambiental.

### **2.2.8 Funciones de la animación turística**

Se basan en dos funciones principales, relacionados a lo social y cultural que se detallaran a continuación:

- La función social se debe a la integración que tienen los individuos en el entorno en el que se encuentren.
- La función cultural se centra en la difusión de obras de arte e históricas donde los participantes tienen contacto directo con la cultura de las diversas regiones (Albán, 2014).

Dicho lo anterior, se considera la función social para el diseño de las técnicas de animación turística, debido a que por medio de esta se busca que los visitantes de la Granja Aventura de Puembo, se integren con otras personas y familiares, utilizando los diferentes recursos que brinda el entorno natural.

### **2.2.9 Modalidades de la animación turística**

Se entiende por modalidades de animación turística a aquellas que involucran al visitante en las actividades. Por su parte, Acuña (2016) define tres tipos de modalidades: participativa, contemplativa y mixta.

- Animación participativa, es idónea para los clientes que tengan como interés involucrarse directamente con las actividades del destino y que a su vez les guste tener acción en el disfrute de su tiempo.
- Animación contemplativa, se enfoca en clientes que les gusta la acción mas no ser partícipes de esas actividades ya que prefieren solo observar.
- Animación mixta, surge de la unión de la animación participativa y la contemplativa, dichas actividades son las más utilizadas dentro de los destinos o establecimientos turísticos, ya que ofrecen diferentes alternativas de entretenimiento a los clientes considerando todo tipo de segmento, ya sean niños, jóvenes, adultos o adultos mayores.

En consecuencia, se contempla para el diseño de las técnicas de animación turística la modalidad de animación participativa.

### **2.2.10 Tipos de animación turística**

Las características y las motivaciones de cada persona son diferentes, al igual que las formas de animación turística, estas varían según el segmento de mercado con el que se trabaja y las facilidades que brinde el establecimiento visitado. Para ello Acuña (2016), define dos tipos: animación turística sostenible y eco animación.

La animación turística sostenible se refiere al conjunto de actividades lúdicas, deportivas y culturales, permitiendo al turista el disfrute del entorno, a través de la

animación turística sostenible se pretende impartir conocimientos y valores como el respeto al entorno cultural, social y natural. Es necesario que el animador esté capacitado en el tema ambiental (Acuña, 2016).

Continuando con las ideas del autor, eco animación es la actividad que permite a los turistas interactuar para el cuidado de la naturaleza y a su vez que se relacionen con el medio ambiente creando en ellos una cultura ecológica consiente. Se tiene como ejemplo caminatas en el bosque, observación de flora y fauna, técnicas de relajación, reflexión entre otras.

Con relación a lo anteriormente expuesto, se considera la animación turística sostenible y la eco animación en el desarrollo de las técnicas propuestas, debido a que generan en los participantes conciencia y valores ambientales, es decir un cuidado hacia los recursos que brinda la naturaleza.

#### **2.2.11 Técnica de animación turística**

Son el conjunto de medios, instrumentos y procedimientos, aplicados al trabajo en grupo, que sirven para estimular su acción y funcionamiento con el fin de alcanzar los objetivos planteados en cada actividad. Es decir, que son maneras de organizar la actividad grupal teniendo en cuenta los conocimientos que aporta la teoría de la animación de grupos. Estas técnicas permiten fortalecer la estructura del grupo, al que le dan una cierta base de organización para que pueda funcionar como tal (Urbano y Yuni, 2014).

En este sentido, las técnicas de animación favorecen la interacción y el encuentro interpersonal encaminados al desarrollo de valores como el respeto, tolerancia, colaboración y reciprocidad. A su vez ayudan a las relaciones humanas y el trato

interpersonal generando un contexto que incide positivamente en la adquisición de conocimientos (Ibíd).

Cabe recalcar que las actividades de animación turística, propician el surgimiento de habilidades, generan una educación moderna, enseñan a pensar de forma activa y comprensiva, desarrollan el sentido de cooperación y fomentan el intercambio. La animación a través de sus diversas técnicas, trata de conseguir que los participantes se desenvuelvan, crezcan, maduren, establezcan nuevas formas de relaciones, estimulen y organicen el aprendizaje.

#### **2.2.12 Tipos de técnicas de animación turística**

Con base a los planteamientos de Urbano y Yuni (2014), las técnicas de animación turística se clasifican de la siguiente manera:

- Técnicas de presentación, tienen como objetivo que los integrantes del grupo comiencen a conocerse entre sí. Lo que requiere que se generen ciertas bases de respeto mutuo y un clima de contención y de acogida.
- Técnica de formación de grupos, se realiza cuando se tiene un grupo cuantioso y se quiere reducir a grupos pequeños para favorecer la comunicación interpersonal y el manejo adecuado del tiempo.
- Técnica de integración grupal permite facilitar las relaciones y mejorar la comunicación entre los participantes, así como su lado afectivo.
- Técnicas de conocimiento personal e interpersonal tienen por finalidad que el sujeto se conozca a sí mismo y se dé a conocer a los demás a través de la participación e integración grupal.

- Técnicas de trabajo y estudio, pretenden desarrollar en las participantes destrezas de tipo cognitivo tales como la memorización, la comprensión y la asimilación de información. Intentan que los miembros del grupo sean capaces de reflexionar sobre lo que están aprendiendo; a la vez que promueven la reflexión sobre cómo aprenden y fundamentalmente buscan que éstos saquen conclusiones en torno a lo que han aprendido, para que puedan aplicar el conocimiento al medio en el que se encuentran inmersos.

Tomando en cuenta las técnicas de animación mencionadas, algunas se emplean para el diseño de las mismas, tales como: las técnicas de animación de grupos, dependiendo de la cantidad de participantes que se tenga para el desarrollo de las actividades. Del mismo modo se consideran las de integración grupal, ya que facilita la comunicación y relación con el resto de participantes.

### **2.2.13 Aspectos estructurales de la técnica de animación turística**

Existen ciertos aspectos que se deben tomar en cuenta a la hora de diseñar técnicas de animación turística, según Urbano y Yuni (2014) son los siguientes:

**Tabla No. 1.** Aspectos estructurales de la técnica de animación turística.

Fuente: Urbano y Yuni. 2014 Elaborado por: Faican, J. 2020

<b>Variables</b>	<b>Presentación</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Edad.</li><li>- Sexo.</li><li>- Procedencia geográfica.</li><li>- Nivel educativo.</li><li>- Contenido de las actividades.</li><li>- Cualidades y conocimientos del animador.</li><li>- Recursos disponibles.</li><li>- Características de las instalaciones.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Tipo de dinámica.</li><li>- Finalidad.</li><li>- Nombre de la técnica.</li><li>- Tamaño de grupo.</li><li>- Edad de los participantes.</li><li>- Tiempo.</li><li>- Materiales.</li><li>- Indicaciones.</li></ul>

Los aspectos resaltados permiten estructurar la ficha descriptiva de las técnicas de animación turística que se proponen en la Granja Aventura de Puembo.

### **2.2.14 Juego**

Es una actividad natural y necesaria para el ser humano que requiere un espacio físico, por lo general son actividades que se adaptan a los diferentes intereses de las participantes, sin importar su edad pueden ser desde niños hasta personas de la tercera edad (Moreira, 2018). Por esta razón el juego es esencial para el desarrollo y la evolución de las personas, a través de este, el niño entrena y desarrolla su lado emocional, cognitivo y creativo. Sus experiencias lúdicas intervienen en diferentes ámbitos: familiar, educativo y recreativo.

Por ello, es importante incluir los juegos en el proceso de animación turística y específicamente en las técnicas propuestas para la Granja Aventura, porque se busca trabajar el lado emocional, cognitivo y creativo del niño involucrando los actores familiares, los conocimientos previos y nuevos, así como la diversión para el fortalecimiento de una educación ambiental

### **2.2.15 Tipos de juegos**

Existen 4 tipos de Juegos definidos por Moreira (2018), juegos simbólicos, juegos motores, juegos de mesa y juegos electrónicos.

Los juegos simbólicos, son aquellos que se caracterizan por la utilización de un simbolismo formado a partir de la imitación. El cual consiste en la imitación de actos de la vida real para transformarlos a las necesidades del niño. A través de este tipo de juego, el niño internaliza los roles sociales, canaliza los conflictos y las angustias.

Por otra parte, los juegos motores son aquellos en los que el movimiento intenso y la puesta en juego de las capacidades motoras constituyen una de las características que implican un compromiso corporal. Los juegos de mesa incluyen juegos de ingenio, utilizan como herramienta central tableros, fichas o cartas. Por último, menciona que los juegos electrónicos son todos aquellos digitales e interactivos con dependencia de energía eléctrica utilizando un espacio virtual. En el diseño de las técnicas de animación turística se toma en consideración los tipos de juegos simbólicos y motores.

### **2.2.16 Los juegos en la animación turística**

Son una alternativa que contribuye a elevar el valor de la oferta turística. La calidad de este servicio se mide cuando existe una adecuada, planificación, organización y

ejecución de las actividades propuestas que hace que los animadores sean capaces de crear un clima en el cual, niños, jóvenes, adultos, socialicen y ganen calidad de vida. Más allá de las tradicionales ofertas de sol y playa (Moreira, 2018)

Por otra parte, Abreu (2014), define el juego recreativo en la animación turística como una actividad que implica relación y comunicación la cual aumenta el desarrollo afectivo emocional.

En este sentido, el juego desempeña un papel importante dentro de la animación turística porque las personas que lo ejecutan liberan una sustancia de su cuerpo denominada dopamina. Según Mandal (2019) esta es más conocida como la hormona de la felicidad o del placer, ayudando a los participantes olvidarse del mundo exterior y concentrarse en el disfrute de las actividades que van a realizar dentro de los establecimientos turísticos.

### **2.2.17 Influencia de la animación en el aprendizaje**

La animación es vista como una actividad lúdica, que estimula el desarrollo de la personalidad de los individuos a través de una satisfacción al realizar actividades activas o pasivas (Ziperovich, 2012).

La animación es significativa en el desarrollo integral de los niños y adolescentes, porque mejora su calidad de vida y les proporciona beneficios psicomotores, intelectuales, emocionales, cognitivos, físicos y sociales.

Con relación a lo anteriormente escrito, la animación en cuanto al aspecto psicomotor ayuda al desarrollo de los sentidos, fuerza, control muscular, equilibrio, percepción y la autoconfianza. Desde el punto de vista intelectual contribuye al aprendizaje, estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento, la



creatividad y el uso del cuerpo humano. Es una actividad que implica relación y comunicación, aumenta el desarrollo afectivo emocional, procura placer, entretenimiento, alegría de vivir, expresarse libremente, encausar energías y descargar las tensiones. Es también refugio frente a las dificultades que se encuentran en la vida, ayuda a reelaborar experiencias y acomoda las necesidades, contribuyendo al equilibrio y dominio de sí mismo (Ibid).

### **2.2.18 La recreación y el aprendizaje de los niños**

Las actividades recreativas son un complemento a la educación infantil, mediante ellas se puede lograr que los niños entiendan cuestiones que se les dificulten aprender, como por ejemplo la educación ambiental, ya que para transmitir este conocimiento se utilizan términos técnicos que a los niños les resulta complicado. Además, este tipo de actividades previenen comportamientos que en el futuro podrían ser poco deseados, como las adicciones, la delincuencia, la depresión, el aislamiento, entre otros (Galindo, 2010).

Con la recreación, los niños interactúan entre ellos y con su entorno. Se ven inmersos en situaciones que podrán enfrentarse en un futuro aplicando los conocimientos adquiridos en el presente. De esta forma aprenden a desarrollar habilidades tanto sociales como físicas y relacionarse mejor con el entorno. Por eso es importante que los padres promulguen la recreación de los niños.

En el diseño de las técnicas de animación turística se prevé el alcance de la recreación, con el propósito de que los niños aprendan sobre el cuidado ambiental y a su vez adquieran valores en relación a la naturaleza, permitiendo una correcta interacción con el entorno en el futuro.

### **2.2.19 Aprendizaje en niños con edad de 6 a 9 años**

Según un estudio realizado por Piaget (1991), los niños nacen con una estructura mental básica heredada, en la misma se cimienta todo aprendizaje y conocimiento subsecuente, a su vez menciona tres componentes básicos de la teoría cognitiva que propone, estos son:

- Etapas del desarrollo cognitivo: (sensorio motora, pre operacional, operacional concreta, operacional formal).
- Esquemas (Bloques constructivos del conocimiento).
- Procesos de adaptación que permiten la transición de una etapa a otra (equilibrio, asimilación y acomodación).

Para la presente investigación se tomó en cuenta el aspecto de las etapas del desarrollo cognitivo, particularmente la de operaciones concretas, debido a que se enmarca en un segmento de edad de los 7 a los 11 años, periodo donde el niño comienza a pensar de forma lógica relacionándose con el entorno real. A su vez se caracteriza por el desarrollo del pensamiento organizado y racional. Esta etapa se relaciona con la investigación porque se busca fortalecer en los niños la educación ambiental mediante juegos.

En esta etapa de desarrollo existen ciertas limitaciones con los conceptos abstractos e hipotéticos que se les imparten a los niños, ya que deben ser claros y sencillos de entender, los niños a esa edad son capaces de pensar, sentir y ponerse en el lugar de otras personas. De la misma forma empiezan a reconocer que sus pensamientos pueden diferir de otros. Los niños entre 7 y 11 años de edad,

desarrollan su lado reflexivo en relación al aprendizaje que habían adquirido a lo largo de su crecimiento.

Dentro de las operaciones concretas se tiene cinco tipos: seriación, transitividad, clasificación, descentramiento, conservación y reversibilidad.

**Tabla No. 2.** Descripción de operaciones concretas.

Fuente: Piaget, J. (1991) Elaborado por: Faican, J. (2020)

<b>OPERACIONES CONCRETAS</b>	
<b>Seriación</b>	Es una operación lógica que a partir de un sistema de referencias permite establecer relaciones comparativas entre los elementos de un conjunto y ordenados según sus diferencias ya sea en forma decreciente o creciente.
<b>Transitividad</b>	Consiste en establecer deductivamente la relación entre dos elementos.
<b>Clasificación</b>	Es una serie de relaciones mentales a través de las cuales los objetos se reúnen por semejanzas también se separan por diferencias.
<b>Descentramiento</b>	Se refiere a la capacidad de considerar varios aspectos de una situación.
<b>Conservación</b>	Permanencia en cantidad o unidad de sustancias u objetos, aunque se cambien de posición y su forma varié.
<b>Reversibilidad</b>	Es la posibilidad de concebir simultáneamente dos relaciones inversas.

Para el diseño de las técnicas de animación turística se consideran juegos enfocados en estimular las operaciones concretas mencionadas.

### **2.2.20 Valores**

Los valores son considerados como normas de conducta para un buen comportamiento. Existen valores que son fundamentales para una convivencia armónica, por lo que es imperativo tenerlos en constante acción en la vida diaria. Para educar a los niños en valores se debe empezar desde el ejemplo que se tiene en casa. Se considera de igual manera que los niños pequeños no viven de la misma forma los valores que los adultos. Por lo que conforme pasen los años, los niños van visualizando que está bien y que está mal (Díaz, 2013).

Educación en valores en la niñez demanda de tiempo y constancia, considerando que existen ciertos valores que se consideran importantes inculcar en los niños desde los 6 años debido a la flexibilidad de su desarrollo cognitivo. Sobre todo, se debe inculcar en los niños valores como el amor por la naturaleza y el respeto al medio ambiente.

Considerando que en los niños con edad de 6 a 9 años su aprendizaje se desarrolla a través de actividades lúdicas que permitan fortalecer sus conocimientos, e por ello que la granja aventura permite que se apliquen actividades de animación turística dentro del recorrido que se realiza en el lugar, por otro lado los factores que intervienen en este rango de edad para la formación de sus valores son:

### **2.2.21 Educación ambiental**

Es un proceso donde las personas y las comunidades obtienen conciencia hacia el medio ambiente y aprenden conocimientos, valores y destrezas para actuar de forma correcta en la resolución de los problemas ambientales presentes y futuros (López, 2013)

Por otra parte, Cueto (2017), menciona que la educación ambiental desarrolla en las personas la conciencia ambiental que ayuda al respeto y conservación del entorno natural. El objetivo principal de la educación ambiental es la formación de valores y comportamientos necesarios para confrontar los problemas ambientales actuales, acercándose a la idea de un desarrollo sostenible que garantice las necesidades de las generaciones actuales y futuras, es por ello que la educación ambiental está dirigida a todo tipo de segmento considerando que cada segmento responde a necesidades e intereses diferentes.

Según Cueto (2017) los objetivos de la educación ambiental pueden ser clasificados en tres grupos: cognitivos, afectivos y de acción.

Los objetivos cognitivos buscan inculcar conocimientos y aptitudes a las personas, los objetivos afectivos ayudan a la toma de conciencia del medio ambiente y a crear en las personas valores sociales, fomentando así una ética ambiental respecto a la calidad de vida. En cuanto a los objetivos de acción aumentan los programas ambientales para desarrollar el sentido de responsabilidad con el entorno natural.

En función a lo expuesto, se busca con este estudio propiciar la educación ambiental a través del diseño de técnicas de animación turística dirigidas a niños de 6 a 9 años que visitan la granja aventura de Puembo, espacio que cuenta con recursos naturales que permiten el desarrollo de tal fin, de esta manera, brindar al turista un tiempo de ocio que les proporcione diversión, entretenimiento y sobre todo aprendizaje, especialmente en los niños, para contribuir al cumplimiento de la misión propuesta por el establecimiento turístico mencionado.

### **2.2.22 Metodología e instrumentos de la educación ambiental**

Los instrumentos y técnicas que se utilizan para transmitir conocimientos relacionados a la educación ambiental se exponen a continuación desde el punto de vista de López (2013):

Los Juegos de roles, son considerados como una técnica donde se simula la situación que se presenta en la actualidad, cada individuo tiene que adoptar un papel de personaje con el fin de que se interprete una situación que acontece en la vida real, para el cual se debe contar con lugar, tiempo y un grupo adecuado para

el desarrollo de la misma. Con los juegos de rol se pretenden conseguir los siguientes objetivos:

- Fomentar la comunicación en el grupo y aumentar la participación.
- Mostrar situaciones problemáticas desde los distintos puntos de vista de las personas implicadas.
- Aumentar la capacidad crítica.

Dinámicas de grupo, participan varias personas para llegar a una conclusión grupal después del desarrollo de la actividad, la misma se expondrá al final de la dinámica.

Con las dinámicas de grupo se alcanza los siguientes objetivos:

- Permitir la participación activa de todos los miembros del grupo.
- Obtener puntos de vista de gran número de personas acerca de un problema en poco tiempo.
- Desarrollar la capacidad de síntesis.

Talleres ambientales, son actividades que crean el aprendizaje de los aspectos relacionados con el medio ambiente de una forma dinámica, práctica y creativa. En ella se utilizan recursos naturales o bienes naturales transformados en materias.

A la hora de diseñar un taller ambiental hay que seguir las siguientes pautas:

- Plantear los objetivos que pretendemos conseguir.
- Recopilar el material necesario para su desarrollo.
- Adaptar el taller al nivel de los participantes.
- Contar con un docente que posea los conocimientos y las habilidades necesarias para llevar a cabo la actividad.

Juegos ambientales, pueden ser adaptaciones de juegos tradicionales o por su parte juegos creados, tiene por objetivo que los integrantes adquieran conocimiento sobre temas ambientales que potencialicen su sensibilidad hacia el entorno, para aumentar el interés por vincularse de forma adecuada y responsable con el medio ambiente.

Los aspectos que son considerados para el diseño de las técnicas de animación turística, son las dinámicas de grupo que tienen como objetivo incluir a todos los visitantes de la Granja Aventura de Puembo, para desarrollar su capacidad de síntesis e interacción con el entorno natural, y por último se considera la aplicación de juegos ambientales que tiene por objetivo inculcar en los integrantes conocimientos sobre temas ambientales que potencialicen su sensibilidad hacia el entorno para fomentar los valores ambientales.

### **2.2.23 Ámbitos de aplicación de la educación ambiental**

Se considera como ámbitos de aplicación aquellos espacios que brindan recursos para crear educación ambiental en los individuos que lo visiten.

Medio Natural: el medio natural posee una serie de elementos dignos de estudio:

- Rocas y estructuras geológicas para la interpretación de la historia geológica de la zona.
- Especies animales y vegetales para conocer parte de la biocenosis del medio.
- Restos de organismos (huellas, plumas, egagrópilas, excrementos, etc.) para investigar sobre el tipo de animal que habita en la zona y sus hábitos alimenticios.

Medio urbano: la ciudad integra aspectos físicos, sociales, naturales, culturales, históricos, económicos, entre otros de la sociedad, por lo que ofrece muchas posibilidades educativas. Constituye el medio en el que desarrolla la vida de la mayoría de las personas y, por tanto, es donde nace una gran cantidad de acciones impactantes del medio ambiente.

Medio rural: el medio rural sirve de apoyo a la exposición de conceptos como el desarrollo sostenible. En estos lugares se intenta integrar el progreso económico con el respeto al medio ambiente. Además, ayuda a conocer tradiciones, culturas y hábitos de vida distintos a los desarrollados en las ciudades.

Medio marino: es receptor de múltiples impactos: vertidos de aguas residuales y basuras, accidentes petrolíferos, invasión del dominio público, suciedad en la playa, entre otros.

De acuerdo con los medios descritos anteriormente, la presente investigación se realizará en un medio natural porque la Granja Aventura de Puenbo posee recursos naturales, especies carismáticas, entre otros recursos para ser utilizados en el diseño de las técnicas de animación turística. Se considera que en la actualidad todas las personas deben aprender acerca del cuidado ambiental, sobre todo en la niñez que es una etapa fundamental para la formación de valores.

#### **2.2.24 Aprendizaje de la educación ambiental en la infancia**

Se considera según López (2013) que en esta primera etapa se desarrollan factores muy importantes tales como, desarrollo sensorial, motor, cognitivo, afectivo y social, que van a sustentar otros aprendizajes futuros. Los mismos son importantes para



el diseño de las técnicas de animación turística que se van a proponer en la actual investigación para la Granja Aventura de Puembo.

En esta etapa los niños tienen mayor interés por explorar y descubrir las cosas que les rodea, es por ello que en la infancia se debe promover el aprendizaje mediante actividades intuitivas y visuales, como juegos que diviertan y capten su atención. Por lo que se considera que el inculcar la educación ambiental en los niños permitiría crear en ellos una conciencia y que aprendan sobre el correcto manejo de los recursos naturales.

#### **2.2.25 Objetivos de la educación ambiental para niños**

La Unesco (2013) menciona cuatro objetivos específicos para la educación ambiental en la niñez, los cuales se detallan a continuación:

1. Concienciar a los niños de los problemas ambientales existentes.
2. Fomentar interés en la participación y mejora del medio ambiente.
3. Desarrollar la capacidad de los niños de informarse acerca de cosas que no saben del medio que les rodea.
4. Ampliar los conocimientos del entorno próximo. Es responsabilidad tanto de los colegios como de los padres fomentar la educación de los niños ayudándoles a comprender el medio ambiente y realizando actividades relativas a la energía, paisaje, aire, agua y la vida silvestre.

Con el diseño de las técnicas de animación turística se pretende cumplir con los dos primeros objetivos planteados.

### 2.2.26 Granja Aventura Puenbo

Fue fundada en el año 2017 por el Señor Ramiro empezando sus servicios en la parroquia de Tumbaco hasta el año 2019, que decide trasladarse a la parroquia de Puenbo en el 2020. Debido a que buscaban ampliar sus espacios para brindar servicio de calidad.

La Granja Aventura ahora ubicada en la Parroquia de Puenbo en la calle Julio Tobar Donoso, sus horarios de atención son desde las 10 hasta las 15 horas de lunes a domingos incluido feriados desde las 10 hasta las 15. Se caracteriza por ser un lugar fascinante, lleno de la magia de la vida que nace en ella es decir la naturaleza que se encuentra en ella y del amor que se respira en todo lo que la rodea.

#### Mapa de Google



A su vez es un lugar ideal para la convivencia familiar ya que los niños y grandes viven la maravillosa experiencia de convivir con los animales, busca ser un lugar temático, recreativo y didáctico debido a que permite a sus visitantes interactuar

con los recursos naturales que brinda el lugar, ideal para fiestas infantiles y eventos, viviendo una experiencia única en contacto con la naturaleza y con todas las especies de animales de granja.

Además, se pueden sembrar y cosechar deliciosos vegetales en el huerto orgánico, realizar divertidos talleres eco-granjeros a través de un recorrido guiado y seguro.

### **2.3 Bases legales**

Se refiere a todas aquellas leyes, reglamentos, convenios y resoluciones donde se encuentra el fundamento jurídico del presente trabajo de titulación. A continuación, se detalla de manera textual los artículos que sirven de base para el presente estudio.

#### **2.3.1 Constitución de la República del Ecuador**

Dentro de la constitución del Ecuador se encontró tres artículos específicos referentes al tema de investigación.

Art. 14.- Se reconoce el derecho de la población a vivir en un ambiente sano y ecológicamente equilibrado, que garantice la sostenibilidad y el buen vivir, *sumak kawsay* (Constitución, 2012).

Art. 383.- Se garantiza el derecho de las personas y las colectividades al tiempo libre, la ampliación de las condiciones físicas, sociales y ambientales para su disfrute, y la promoción de actividades para el esparcimiento, descanso y desarrollo de la personalidad (Ibíd).

Art. 24.- Respecto a la cultura y a la ciencia, hace referencia al derecho que poseen las personas a la recreación y al esparcimiento, a la práctica del deporte y al tiempo

libre, siendo esta la base para el desarrollo de las actividades turísticas en el país (Ibíd).

### **2.3.2 Legislación turística**

Art. 43 Definición de las actividades de turismo- Para el trabajo de titulación se toma en cuenta el literal b.

b. Servicio de alimentos y bebidas Se entiende por servicio de alimentos y bebidas a las actividades de prestación de servicios gastronómicos, bares y similares, de propietarios cuya actividad económica esté relacionada con la producción, servicio y venta de alimentos y/o bebidas para consumo. Además, podrán prestar otros servicios complementarios como diversión, animación y entretenimiento (Gutiérrez, 2015).

### **2.3.3 Ley de gestión ambiental**

#### **TITULO I**

#### **AMBITO Y PRINCIPIOS DE LA GESTION AMBIENTAL**

Art. 2.- La gestión ambiental se sujeta a los principios de solidaridad, corresponsabilidad, cooperación, coordinación, reciclaje y reutilización de desechos, utilización de tecnologías alternativas ambientalmente sustentables y respecto a las culturas y prácticas tradicionales (Congreso Nacional, 2004).

Los artículos mencionados tienen relación con el trabajo de investigación debido a que hace mención al derecho que tienen las personas al uso de su tiempo libre y a realizar actividades recreativas permitiéndoles el disfrute del mismo siempre manteniendo el respeto y cuidado hacia la naturaleza preservando la misma para las generaciones futuras.

## 2.4 Operacionalización de variables

Se refiere a una variable como una característica que puede sufrir cambios en el análisis de medición, por lo que Arias (2016) menciona que la operacionalización de las variables se emplea en la investigación científica, la cual se designa al proceso en el que se transforma la variable de conceptos abstractos a concretos, observables y medibles, por medio de dimensiones e indicadores.

A continuación, se expresa el cuadro de operacionalización de variables del presente estudio:

**Tabla No. 3** Operacionalización de Variables Fuente: Faican, J. (2020)

Objetivos Específicos	Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Tecnica/Instrumento
Diagnosticar la apreciación de los visitantes en relación a los servicios y actividades que emplea la Granja Aventura Puembo en el proceso guianza, así como sus preferencias con respecto a la aplicación de técnicas de animación turística.	Oferta turística	Servicios	Práctica de la Guianza.	1.	Encuesta/ Cuestionario.
				2.	
				3.	
				4.	
				5.	
			Actividades de animación turística.	6.	
				7.	
				8.	
				9.	
				10.	

Identificar los recursos físicos y naturales de la Granja Aventura Pumbo para el diseño de técnicas de animación turística enfocadas en la educación ambiental dirigida a niños con edad de 6 a 9 años	Recursos	Recursos físicos y naturales.	Descripción de la Granja Aventura de Pumbo.	1. 1.1 1.2 1.3 2. 2.1 2.2 2.3 2.4	Observación/Ficha de observación.
--	----------	-------------------------------	---	---	-----------------------------------

## **CAPÍTULO 3**

### **METODOLOGÍA**

Son los diferentes procesos o pasos que se realizan para desarrollar una investigación científica o social (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). En el presente capítulo se seleccionó un método concreto que permite el levantamiento de información para alcanzar los objetivos propuestos, para esto se estableció un camino metodológico constituido por los siguientes aspectos: paradigma de investigación, diseño de investigación, alcance, población, muestra, técnicas e instrumentos y procedimientos para el procesamiento de la información.

#### **3.1 Paradigma de Investigación**

Se define como la ciencia autentica que permite conocer la realidad, es decir, conjunto de creencias, valores, visión del mundo, lugar que el individuo ocupa en él y las diversas relaciones compartidas socialmente que se construyen con el tiempo. La presente investigación se adscribe a un enfoque basado en el positivismo, el mismo que percibe la uniformidad de los fenómenos considerado desde dos puntos de vista: como método y como sistema. Como método, se aplica a la investigación científica y filosófica; como sistema, comprende un conjunto de afirmaciones acerca del objeto de la ciencia, por otra parte, afirma que el espíritu humano debe renunciar a conocer la naturaleza de las cosas y enfocarse con las verdades que proporciona la observación y la experimentación (Palella y Martins, 2012).

### **3.2 Enfoque de la investigación**

Es el punto de vista que se toma a la hora de realizar una investigación y permite observar desde una óptica un objeto, problema o situación (Bernal, 2017). De acuerdo con los objetivos planteados, la presente investigación se enmarcó en un enfoque de carácter cuantitativo, el cual según Arias (2016), lo define como un conjunto de procesos secuenciales y probatorios, que ayudan a recoger y analizar los datos cuantitativos sobre las variables de la investigación. Además, utiliza la recolección de datos para probar variables con base en la medición numérica y análisis estadístico.

Por lo tanto, la investigación se fundamentó en el enfoque cuantitativo, porque la situación de estudio se abordó desde una perspectiva externa y objetiva. Se basó en un conjunto de procesos secuenciales que demostraron de forma veraz los resultados.

### **3.3 Diseño de investigación**

Se refiere al plan o estrategia que adopta el investigador para responder a la pregunta de investigación. La presente investigación asume un diseño no experimental, definido por Hernández y Mendoza (2018) como aquel que se realiza sin manipular deliberadamente variables, se trata de un estudio en el que no se manipulan en forma intencional las variables independientes para ver su efecto sobre otras variables. Por ende, se observó y midió el fenómeno tal como se desenvuelve en su contexto natural para el posterior análisis que conllevó al investigador a proponer técnicas de animación turística para el fortalecimiento de la educación ambiental en niños de 6 a 9 años que visiten la Granja Aventura Puembo.



Dentro de este diseño, existen varios tipos, sin embargo, la actual investigación asume el de tipo transversal o transeccional que de acuerdo a Hernández y Fernández (2018) es aquel que recoge y evalúa la información de una determinada situación en un solo momento, por ello, se recopiló la información mediante la encuesta, la misma se aplicó una sola vez en un grupo determinado de turista y en un tiempo específico.

### **3.4 Tipo de investigación**

Es la forma en la cual el investigador abordará el evento de estudio, de acuerdo a técnicas, métodos, instrumentos y procedimientos (Hernández y Fernández, 2018).

El tipo de investigación es de campo, la cual según Arias (2016), consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados o de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar alguna variable, es decir, el investigador obtiene la información, pero no altera las condiciones existentes. La investigación fue de campo porque se accedió a la Granja Aventura para obtener información directamente del turista que la visita y de las características del establecimiento, con el propósito de diseñar las técnicas de animación turística adaptadas a los recursos naturales y físicos de la granja y al interés del público.

### **3.5 Alcance de la investigación**

Resulta de la revisión de la literatura y de la perspectiva del estudio, a su vez depende de los objetivos del investigador, es decir, el alcance del estudio depende netamente de la estrategia de investigación (Hernández y Fernández, 2018).

El alcance de la presente investigación es de tipo descriptivo, definido por Arias, (2016) como aquel que describe un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Por su parte, Hernández y

Fernández (2018), señalan que las investigaciones descriptivas miden o recolectan datos y muestran información relacionada a conceptos, variables, aspectos, dimensiones o componentes del problema en cuestión.

En este propósito, la investigación fue descriptiva porque se diagnosticó el interés de los visitantes en relación a los servicios y actividades que brinda la Granja Aventura de Puenbo, así como sus preferencias con respecto a la aplicación de técnicas de animación turística. También se describió los recursos físicos y naturales del establecimiento mencionado para el diseño de estrategias de animación turística enfocadas en la educación ambiental dirigidas a niños con edad de 6 a 9 años.

### **3.6 Población**

Es el conjunto finito o infinito de elementos que poseen características similares, de la que se extraerán conclusiones que están orientadas por el problema y los objetivos de estudio. Es finita cuando se conoce el número exacto de personas que son parte de la investigación, es infinita, cuando no se conoce el número exacto de personas que van a formar parte de la investigación (Arias, 2016).

En este sentido, la población de la presente investigación fue de tipo finita y estuvo conformada por 532 visitantes, este número se extrae del promedio mensual de turistas que han visitado la Granja Aventura durante el mes de enero hasta el mes de marzo del 2020, antes de la situación Pandemia. Dentro de los cuales se tiene a:

- Turistas Nacionales

- Padres y/o representantes que visitaron la Granja Puenbo en compañía de niños.

El número de la población se determinó con base a los registros de visitantes que tiene la Granja Aventura de Puenbo.

### 3.7 Muestra

Es una parte representativa de la población sobre la cual se recogerán los datos adecuados, que de ellos se derivarán resultados para ser generalizados a la población (Hernández y Fernández, 2018). En este sentido, se calcula el tamaño de la muestra con la formula plateada por Palella y Martins (2012), para población finita, la misma se presenta a continuación:

n= tamaño de muestra

N= población

e= error de estimación

$$n = \frac{N}{e^2(N - 1) + 1}$$

$$n = \frac{532}{7^2(532 - 1) + 1}$$

$$n = \frac{532}{(0,07)(531) + 1}$$

$$n = \frac{532}{54.1}$$

$$n = 204$$

Analizando el resultado obtenido de la formula se decide elevar la muestra a 240 turistas para tener una mayor representatividad de la misma en relación al total de la población, debido a que en el proceso de recolección de los datos se pudo

acceder a una mayor cantidad de turistas que cumplieron con los criterios establecidos.

### **3.8 Muestreo**

El tipo de muestreo que se aplicó fue el no probabilístico, definido como una técnica de selección en la que no se determina la posibilidad de elección para formar parte de la misma, direccionada a un tipo de muestreo intencional, según Palella y Martins (2012), es aquel donde el investigador establece los criterios para seleccionar los elementos que forman parte de la investigación, en el actual estudio se requirió que las personas a encuestar sean turistas nacionales y visitantes de la Granja acompañados de niños, se seleccionaron todos los turísticos que cumplieron con este criterio, es decir que el muestreo fue intencional.

### **3.9 Técnicas de recolección de datos**

Se considera por técnica de recolección de datos, según Palella y Martins (2012), como las distintas formas o maneras de obtener información. Las técnicas de investigación que se emplearon fueron: encuesta y observación.

#### **3.9.1 Encuesta**

Esta técnica es definida por Palella y Martins (2012) como aquella, destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones interesan al investigador, en el que se utiliza una serie de preguntas. La encuesta puede ser administrada o auto administrada, en esta investigación se aplicó de forma administrada, es decir, que el investigador llenó las respuestas a medida que fue planteando las preguntas a los visitantes de la Granja Aventura de Puenbo.

### **3.9.2 Observación**

Consiste en el uso metódico de los sentidos que ayudan a visualizar la realidad que se estudia. A su vez es una técnica usual que permite al investigador después de captar lo que acontece en la realidad, organizar los acontecimientos para tenerlos de una forma clara (Palella y Martins, 2012).

La observación fue directa y de campo porque se extrajo información del lugar de estudio, es decir de la Granja Aventura de Puenbo, esta técnica se aplicó de forma estructurada porque se realizó en una ficha con varios elementos predeterminados que ayudaron a la recolección de la información. También fue una observación de tipo individual porque fue realizada por una sola persona, la investigadora.

### **3.10 Instrumentos de recolección de datos**

Es cualquier recurso del que se pueda valer el investigador para acercarse a los sujetos y extraer de ellos información (Palella y Martins, 2012). De acuerdo con las técnicas asumidas los instrumentos utilizados fueron:

#### **3.10.1 Cuestionario**

Es un instrumento de investigación que se caracteriza por ser sencillo de contestar y entender. Las preguntas deben estar formuladas de manera clara, en este se consideran dos tipos de preguntas cerradas y abiertas, procurando que las respuestas a obtener no sean ambiguas (Palella y Martins, 2012). En el caso del estudio las opciones de respuesta eran si y no, pues estas resultaron más fáciles de codificar y analizar. El cuestionario estaba constituido por diez preguntas para diagnosticar la apreciación de los visitantes en relación a los servicios y actividades

que ofrece la Granja Aventura Puenbo en el proceso guianza, así como sus preferencias con respecto a la aplicación de técnicas de animación turística.

### 3.10.2 Ficha observación

Es considerada por Palella y Martins (2012) como un instrumento útil para registrar las situaciones, el registro debe ser claro y ordenado bajo una serie de características previamente determinadas. Bajo este propósito el instrumento de observación utilizado tenía establecido los elementos que permitieron identificar los recursos físicos y naturales de la Granja Aventura Puenbo para el diseño de las técnicas de animación turística enfocadas en la educación ambiental dirigidas a niños con edad de 6 a 9 años.

A continuación, en la Tabla No. 4 se organiza las técnicas e instrumentos del estudio con el objetivo que se busca responder mediante la recolección de los datos.

**Tabla No. 4** Técnicas e Instrumentos. Fuente: Faican, J. (2020).

<b>TÉCNICAS</b>	<b>INSTRUMENTO</b>	<b>OBJETIVO</b>
Encuesta	Cuestionario	Diagnosticar la apreciación de los visitantes en relación a los servicios y actividades que ofrece la Granja Aventura Puenbo en el proceso guianza, así como sus preferencias con respecto a la aplicación de técnicas de animación turística.
Observación	Ficha de observación	Identificar los recursos físicos y

		naturales de la Granja Aventura Puembo para el diseño de técnicas de animación turística enfocadas en la educación ambiental dirigida a niños con edad de 6 a 9 años.
--	--	---

### 3.11 Validez

Es el grado en el cual un instrumento mide realmente la variable que se pretende medir (Hernández y Mendoza, 2018). Los instrumentos del estudio fueron validados por cinco expertos que se detallan en la siguiente tabla:

**Tabla No. 5** Datos de los expertos. Fuente: Faican, J. (2020).

Nivel académico	Ocupación
Magister en ecoturismo y manejo de áreas naturales	Directora de Hotelería y Turismo
Master en Gestión del Turismo	Guía Especialista
Magister en Gerencia Hotelera	Director de Emprendimiento
Magister en Investigación	Docente de Investigación
	Directora de Aseguramiento de la Calidad

Los expertos antes mencionados, indicaron observaciones a los dos instrumentos (ficha de observación y cuestionario), tales sugerencias fueron analizadas y aplicadas a los mismos.

### 3.12 Confiabilidad

Es el grado en que la aplicación de un instrumento de manera repetida al mismo objeto o individuo produce un resultado similar o igual (Hernández y Mendoza, 2018), para el logro de este propósito se aplicó una prueba, que consiste en un

experimento que se realiza por primera vez con el objetivo de comprobar ciertas cuestiones. La prueba piloto se usó para saber cuan confiables son las respuestas de los encuestados y si esas preguntas son viables para recolectar la información necesaria (Palella y Martins, 2012). La misma se conformó con un total de 60 personas que fueron tomadas de la población de estudio, que son turistas nacionales y padres y/o representantes que visitaron la Granja Puenbo en compañía de niños.

Al instrumento que se le aplicó la confiabilidad fue al cuestionario, que por su característica de respuestas dicotómicas se empleó el coeficiente Kuder Richardson, el mismo que se utiliza para pruebas con ítems dicotómicos, es decir con respuestas de sí o no. Este coeficiente se emplea para medir la efectividad del instrumento, considerando que 0 es nada confiable y 1 es altamente confiable.

**Tabla No. 6** Criterios de decisión para la confiabilidad de un instrumento.

Autor: Palella y Martins 2012

<b>RANGO</b>	<b>CONFIABILIDAD</b>
0,81-1	MUY ALTA
0,61-0,80	ALTA
0,41-0,60	MEDIA
0,21-0,40	BAJA
0,00-0,20	MUY BAJA

Formula del coeficiente de Kuder Richardson



$$r_u = \frac{k}{k-1} * 1 - \frac{\sum pq}{Vt}$$

$$r_u = \frac{10}{10-1} * 1 - \frac{2,40}{8,97}$$

$$r_u = 1.11 * 0,73$$

$$r_u = 0,81$$

En donde:

$r_u$  =coeficiente de confiabilidad.

$k$  =número de ítems que contiene el instrumento.

$Vt$  = varianza total de la prueba.

$\sum pq$  = sumatoria de la varianza individual de los ítems.

$p$ =porcentaje de personas que respondieron correctamente cada ítem

$q$ = porcentaje de personas que respondieron incorrectamente cada ítem

Al aplicar dicho cálculo como se muestra en la formula se obtuvo lo siguiente:

<b>N=</b>	<b>60</b>	<b>kr(10)</b>	<b>0,81</b>
-----------	-----------	---------------	-------------

Los resultados obtenidos de 0.81/1 demuestra que el instrumento es: altamente confiable.

### 3.13 Proceso para el análisis e interpretación de los datos

Una vez realizado la recopilación de información a través de los instrumentos aplicados, se llevó a cabo un proceso de análisis de los resultados del cuestionario

enfocado en diagnosticar la apreciación de los visitantes en relación a los servicios y actividades que ofrece la Granja Aventura Puembo, para proponer técnicas de animación turística con el fin de fortalecer la educación ambiental en niños de 6 a 9 años que visiten dicho atractivo.

Para el proceso de análisis de datos se empleó la estadística descriptiva, definida por Faraldo y Pateiro (2013) como un conjunto de técnicas numéricas y gráficas para describir y analizar un grupo de datos, sin extraer conclusiones sobre la población a la que pertenecen.

Los datos por ítem se reflejaron en una Tabla de frecuencia, que viene a ser una herramienta estadística donde se colocan datos en columnas que refleja las respuestas contabilizadas de las muestras y las frecuencias en la que esta ocurre. Tales datos se exponen en los diagramas de sectores, los cuales son definidos por Palella y Martins (2012) como un diagrama en el que los datos se representan en un círculo dividido en sectores, de modo que el ángulo de cada sector es proporcional a la frecuencia absoluta correspondiente.

Finalmente, en la figura 1 se resume la metodología del estudio:

**Figura No. 1** Ruta Metodológica Fuente: J, Faican. 2020

Paradigma de Investigación	Positivista
Enfoque	Cuantitativo
Diseño de Investigación	No Experimental
Tipo de Investigación	Investigación de Campo

Alcance de Investigación	Descriptivo
--------------------------	-------------

## **CAPÍTULO 4**

### **RESULTADOS E INTERPRETACIÓN**

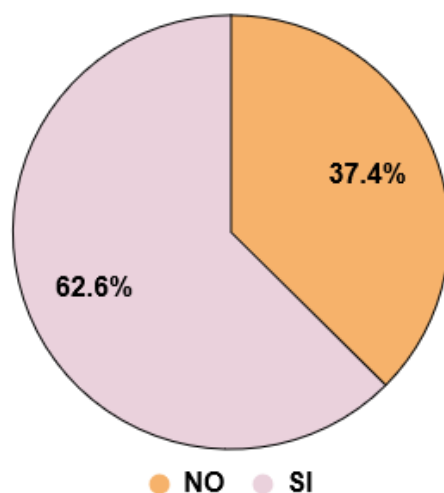
Este capítulo presenta los resultados derivados de la investigación realizada, con su correspondiente interpretación. Según Palella y Martins (2012), la interpretación de los resultados consiste en deducir conclusiones sobre datos codificados, basándose en operaciones intelectuales de razonamiento lógico e imaginación, ubicando los resultados en un contexto teórico. A su vez la interpretación de las derivaciones permite resumir y sintetizar logros obtenidos a efectos de proporcionar mayor claridad a las respuestas y conclusiones respecto a las dudas, inquietudes o interrogantes planteadas en la investigación.

#### **4.1 Diagnóstico de la percepción y apreciación de los visitantes**

El primer objetivo específico del estudio el cual es diagnosticar la apreciación de los visitantes en relación a los servicios y actividades que ofrece la Granja Aventura fue respondido mediante los datos recopilados a través del cuestionario, este instrumento estuvo conformado por diez preguntas con respuestas dicotómicas, y se aplicó en dos sábados del mes de septiembre del año 2020 a un total de 240 turistas nacionales y adultos que visitaron el lugar acompañados de niños, quienes fueron seleccionados de forma intencional al cumplir con los criterios mencionados. En esta dirección, se describe a continuación los resultados de cada ítem, como primer resultado se muestra la Tabla No. 7 y la figura No 2.

**Tabla No. 8** Tabla de Frecuencia Ítem 1. Fuente: J. Faicán 2020

No	ITEMS	Xi	Fi	Fr	%	F
1	¿Considera usted que la guianza en los diferentes espacios del establecimiento es lo suficientemente clara y adaptada a todo tipo de público?	SI	152	0,63	62,55	152
		NO	91	0,37	37,45	243
		<b>TOTAL</b>	<b>243</b>	<b>1</b>	<b>100</b>	



**Figura No. 2** Diagrama de sectores del Ítem 1. Fuente: J. Faicán 2020.

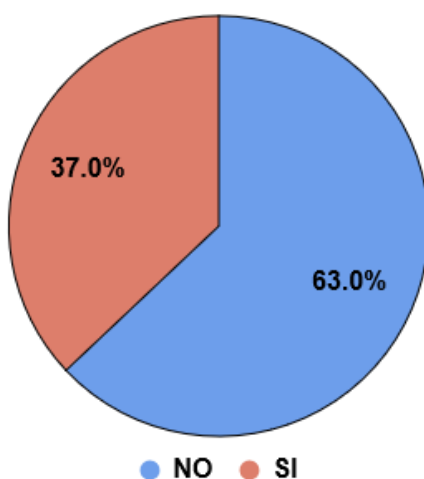
En la Figura No. 2 se evidencia que el 37.4 % de las personas encuestadas respondieron que la guianza ofrecida dentro de la Granja Aventura Puenbo no es lo suficientemente clara y adaptada para todo tipo de público, el 62.6 % indicaron que la guianza es clara y aplicada al público. Sin embargo, se observa que un número importante de turistas, 155 de los 240 encuestados, no están de acuerdo con tal postura, la misma que puede estar relacionada a la forma en que se lleva a cabo el proceso de guianza en el atractivo turístico, porque en la explicación del guía se emplean términos complejos para ser comprendido por los niños, ya que los servicios ofrecidos dentro de la granja también deben estar orientados a este grupo etario.

Se hace necesario resaltar, el requerimiento de diversos tipos de ofertas turísticas orientadas a diferentes segmentos porque cada uno demanda actividades distintas, no es lo mismo prestar un servicio turístico para un niño de 6 años que para una persona de 45, es por ello que las actividades de animación turística que se proponen están dirigidas a captar la atención de los niños para que vivan una experiencia única dentro del atractivo.

Seguidamente en la tabla No 8 y la figura No 3 se presenta los resultados en relación a las actividades recreativas que aplica el guía naturalista para desarrollar su explicación en los diferentes espacios de la granja:

**Tabla No. 9** Tabla de Frecuencia Ítem 2. Fuente: J. Faicán 2020.

No	ITEMS	Xi	Fi	fr	%	F
2	¿El guía naturalista aplica en el recorrido alguna actividad recreativa para desarrollar su explicación en las diferentes actividades que ofrece la granja?	SI	90	0,37	37,04	90
		NO	153	0,63	62,96	243
		<b>TOTAL</b>	<b>243</b>	<b>1</b>	<b>100</b>	



**Figura No. 3** Diagrama de sectores del Ítem 2. Fuente: J. Faicán 2020

En la Figura No. 3 como resultado se obtuvo que el 37 % de las personas encuestadas, es decir, 90 turistas señalaron que el guía si aplica actividades recreativas para desarrollar su explicación dentro de los diferentes espacios que ofrece la Granja Aventura de Puenbo. A su vez el 63 % de los encuestados que representan a 153 personas manifestaron que no se aplica actividades recreativas dentro de la guianza que se ofrece en los diferentes espacios del lugar. Por lo tanto, se puede considerar que existe un índice alto de personas que mencionaron que no se emplean actividades recreativas dentro de la explicación que brinda el guía en las diferentes áreas de la Granja Aventura de Puenbo.

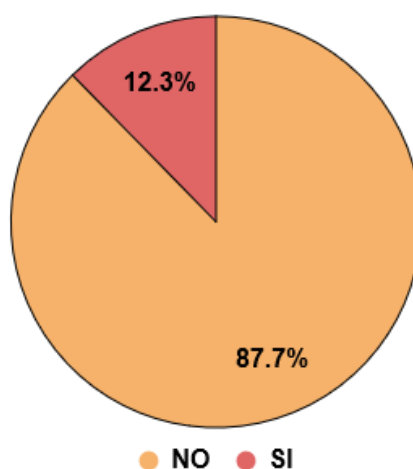
Cabe resaltar, que una actividad recreativa es aquella que el hombre realiza de forma voluntaria, para descansar o para divertirse, esta propicia el desenvolvimiento de las personas en su tiempo libre, desde el punto de vista turístico, dichas actividades son consideradas fundamentales para la gestión de los destinos turísticos. Por ende, se debe considerar que la actividad recreativa ayuda a la estructura de cualquier producto turístico a cobrar un significado y mejorar la calidad de vida de los turistas porque brinda diferentes experiencias, igualmente, es necesario valorar el segmento de mercado para diseñar las actividades de animación turística, con el fin de satisfacer las necesidades del público.

En este sentido, el guía de turismo como persona encargada de prestar un servicio turístico, debe desarrollar la habilidad de aplicar actividades recreativas en el desempeño de su explicación para generar un aprendizaje significativo y una experiencia memorable (Álvaro, Villacís y Sánchez, 2020).

En la tabla No 9 y la figura No 4 se presenta los resultados enfocados a visualizar si la guianza está adaptada a niños de 6 a 9 años:

**Tabla No. 10** Tabla de Frecuencia Ítem 3. Fuente: J. Faicán 2020

No	ITEMS	Xi	Fi	Fr	%	F
3	¿Considera usted que el proceso de guianza que se desarrolla está adaptado a niños de 6 a 9 años?	SI	30	0,12	12,35	30
		NO	213	0,88	87,65	243
		<b>TOTAL</b>	<b>243</b>	<b>1</b>	<b>100</b>	



**Figura No. 4** Diagrama de sectores del Ítem 3. Fuente: J. Faican 2020

En la figura No. 4 se visualiza que el 12,3 % de las personas encuestadas, la cuales, representan 30 turistas están de acuerdo en que el proceso de guianza que se imparte en la Granja Aventura de Puenbo está adaptado a niños de 6 a 9 años, estas respuestas pueden asociarse a que en cierta parte del recorrido los niños alimentan a algunos animales. Tomando en cuenta que el mayor porcentaje de los encuestados, es decir el 87,7 % que representa a 213 personas resaltaron que la guianza no es adaptada a niños de 6 a 9 años, se infiere que los visitantes encontraron el proceso de guianza poco interesante para captar la atención y el aprendizaje de los niños.



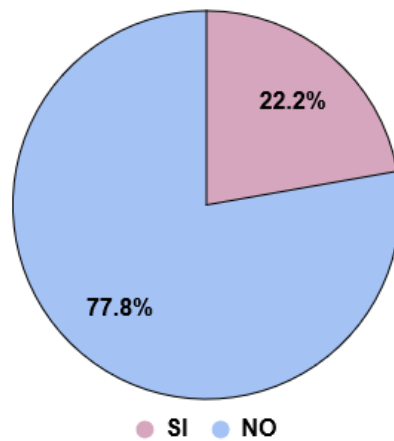
En relación con los resultados, la guianza para niños debe estar enfocada a ser didáctica y atractiva para atraer su atención y lograr en ellos el objetivo que se pretende conseguir, es importante mencionar que desde los 6 años el niño empieza a ser consciente del mundo que hay fuera del hogar y aprenden de mejor manera, tienen una capacidad de mayor concentración y pueden prestar atención de forma prolongada, entre los 6 a 9 años les gusta moverse siendo exploradores del entorno (Roldán, 2015).

Para poder captar la atención de los niños se sugiere que el guía desarrolle una actividad de presentación, para dirigirse a ellos por su nombre de esta manera procurar que se integre en las actividades que se van a realizar, cuando se encuentran en edad de 6 a 9 años empiezan a ganar fuerza muscular, en este caso es necesario que se ejecuten actividades activas, es decir en las que realicen movimiento y desgaste físico lo que ayudará a mantener su atención. Dicho de otro modo, la guianza debe ser interactiva para cautivar a atención del público niño.

Se evidencia en la Tabla No. 10 y Figura No. 5 los resultados sobre la apreciación que tienen los encuestados del interés que muestran los niños por la explicación que les brinda el guía naturalista:

**Tabla No. 11** Tabla de Frecuencia Ítem 4 Fuente: J. Faicán 2020

No	ITEMS	Xi	Fi	Fr	%	F
4	¿Considera que los niños muestran interés por la explicación que les brinda el guía naturalista?	SI	54	0,22	22,22	54
		NO	189	0,78	77,78	243
		<b>TOTAL</b>	<b>243</b>	<b>1</b>	<b>100</b>	



**Figura No. 5** Diagrama de Sectores Ítem 4. Fuente: J. Faicán 2020

En la figura No. 5 se visualiza que el 22.2 % de los encuestados afirman que los niños si muestran interés por la explicación que les brinda el guía naturalista, este bajo porcentaje se infiere a que la explicación que el guía imparte es mediante un lenguaje de fácil comprensión, mas no realiza actividades interactivas. Por consiguiente, el 77,8 % de los encuestados respondieron que los niños no muestran interés por la guianza que es impartida en la Granja Aventura de Puembo.

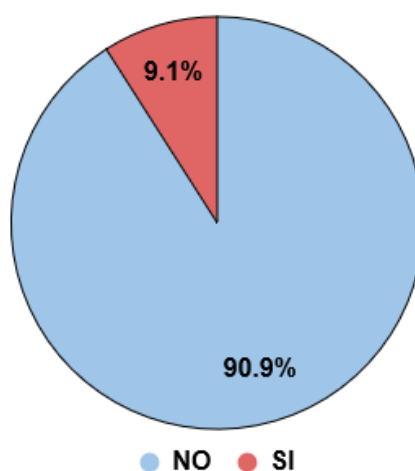
Es sabido que captar su atención resulta complicado, debido a que tienen cierta facilidad para distraerse, es importante contar con un guía que efectúe actividades interactivas utilizando un lenguaje adaptado a ellos dentro de los destinos o atractivos turísticos.

La tarea principal que tiene el guía del lugar es captar el interés de los niños en la guianza que se ofrece dentro de la Granja aventura de Puembo, de este modo promover la importancia del cuidado ambiental utilizando los recursos naturales que brinda el lugar.

Por otra parte, se refleja en la tabla No. 11 y Figura No. 6 si los turistas consideran que el proceso de guianza que realiza la granja transmite valores ambientales:

**Tabla No. 12** Tabla de Frecuencia Ítem 5. Fuente: J. Faicán 2020

No	ITEMS	Xi	Fi	Fr	%	F
5	¿Considera usted que el proceso de guianza que se realiza en la granja transmite valores ambientales?	SI	22	0,09	9,05	22
		NO	221	0,91	90,95	243
		<b>TOTAL</b>	<b>243</b>	<b>1</b>	<b>100</b>	



**Figura No. 6** Diagrama de sectores Ítem 5. Fuente: J. Faicán 2020

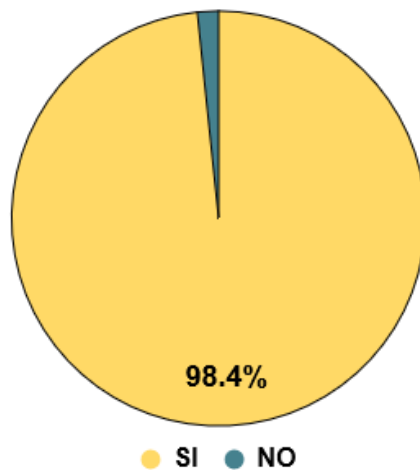
Analizando los resultados de la figura No.6 se obtuvo que el 9.1 % del total (243) encuestados manifestaron, que si se transmiten valores ambientales durante la guianza que se imparte en la Granja Aventura de Puembo, tales posturas pueden estar relacionadas a que dentro de la guianza se habla acerca de los animales, su ciclo e importancia en la vida humana, pues, los visitantes suponen que de esa forma se transmiten valores ambientales. Cabe recalcar que existe un alto porcentaje de personas que indicaron que dentro de la guianza no se imparten valores ambientales, además se debe a que la explicación no se refleja de forma clara un mensaje que contribuya a la formación dichos valores.

Recalcando lo antes mencionado existen valores humanos y sociales, que también pueden ser aplicados hacia la naturaleza entre ellos: el respeto, responsabilidad, conservación, convivencia y sensibilidad ambiental es por esta razón que a la hora de escoger un destino para recorrer con los niños se debe tomar en cuenta el aprendizaje que pueden adquirir en dicha experiencia, sobre todo aquellos enfocados en conservación y protección del ambiente, valores que requiere el planeta (Pineda, 2020). En función al propósito que tiene la granja aventura dentro de su misión se describe el sembrar conocimientos en las mentes y corazones de los visitantes relacionados con la protección y respeto de los seres vivos, con el fin de promover el cuidado de la naturaleza para que el hombre del mañana cuide y preserve su entorno. Comparando esta misión con las respuestas emitidas por los encuestados se deja en evidencia que el atractivo no cumple con lo declarado debido a que en el proceso de guianza no se imparten valores ambientales a través de actividades adaptadas al público niño.

Se muestra en la tabla No. 12 y Figura No. 7 la aceptación que se tiene para que se desarrolle dentro de la guianza que se imparte en la Granja aventura de puebo actividades de animación turística:

**Tabla No. 13** Tabla de Frecuencia Ítem 6. Fuente: J. Faicán 2020

No	ITEMS	Xi	Fi	Fr	%	F
6	¿Le gustaría que en la Granja Aventura de Puebo el proceso de guianza se desarrolle con actividades de animación turística?	SI	239	0,984	98,3539	239
		NO	4	0,016	1,64609	243
		<b>TOTAL</b>	<b>243</b>	<b>1</b>	<b>100</b>	



**Figura No. 7** Diagrama de sectores Ítem 6. Fuente: J. Faican 2020

Se evidencia en la figura No. 7 que un alto porcentaje de turistas, es decir, el 98,4%, están de acuerdo que se empleen actividades de animación turística en el proceso de guianza lo que revela la necesidad de crear técnicas de animación turística adecuadas al público del sitio. Por otra parte, el 1.6% de los encuestados no les gustaría que se implementen en la granja, actividades de animación turística como un servicio adicional dentro de la guianza, quizás esto se debe al desconocimiento que las personas tienen acerca de la animación.

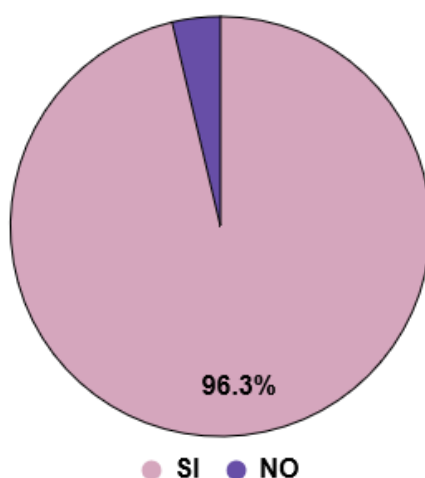
En síntesis, la animación turística desempeña un papel importante dentro de la empresa turística y la oferta recreativa, la animación permite el aprovechamiento de los atractivos patrimoniales culturales y naturales, unido a las técnicas interpretativas de guiar, por ende, se hace necesario su inclusión en la preparación del guía, lo cual le permitirá poner en valor el patrimonio en función del turista de manera diferente (Álvaro, Villacís y Sánchez, 2020). Para tal efecto, el guía de turismo debe desempeñarse en su rol con calidad, brindando valores agregados

que no se pueden obtener en guías impresas, lo que les obliga a ser simpáticos para crear un ambiente relajado entre los diferentes turistas o visitantes.

De la Tabla No. 13 y Figura No. 8 se refleja el resultado a la pregunta No. 7 de la encuesta sobre si los padres o representantes estarían de acuerdo en participar en las actividades de animación turística activas:

**Tabla No. 14** Tabla de Frecuencia Ítem 7. Fuente: J. Faican 2020

No	ITEMS	Xi	Fi	Fr	%	F
7	¿Cómo padre o representante estaría de acuerdo en que su hijo o representado participe en actividades de animación turística activas, que implica movimiento y desgaste de energía con la finalidad de brindar un aprendizaje sobre el medio ambiente?	SI	234	0,963	96,2963	234
		NO	9	0,037	3,7037	243
		<b>TOTAL</b>	<b>243</b>	<b>1</b>	<b>100</b>	



**Figura No. 8** Diagrama de sectores ítem 7. Fuente: J. Faican 2020

En la figura No.8 se evidencia que el 96,3 % de las personas encuestadas aprueban que su hijo o representado participe en actividades de animación turística activas, pues, este grupo etario tienen mucha energía y es mejor realizar actividades que ayuden al desgaste de las mismas, destacando que los niños aprenden de mejor manera mediante el juego. En vista de los recursos naturales que posee el atractivo,

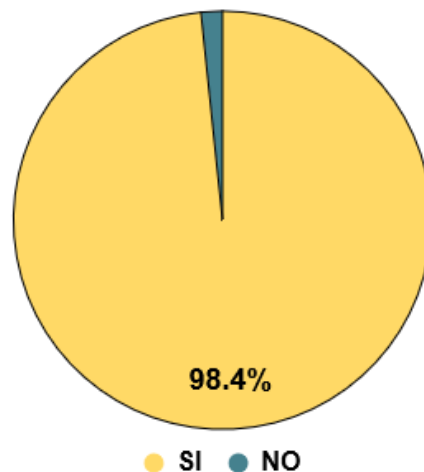
se demanda la necesidad de una guianza que promueva el aprendizaje sobre el medio ambiente a través de actividades recreativas. Por lo tanto, este alto índice de respuesta da paso a crear actividades de animación turística activas para el provecho de los niños en su estadía dentro de la Granja Aventura de Puembo. Por el contrario, el 3.7 % de las personas encuestadas no están de acuerdo en que sus hijos o representados participen en actividades de animación turística activas.

Se hace necesario resaltar que, el juego tiene un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños, debido a que en esa edad empiezan a sincronizar sus movimientos, mejorando la precisión gestual y el lenguaje. Las actividades de animación turística activas ayudan al desarrollo de dichas habilidades, motivándolos a ser parte de un aprendizaje activo que involucra la estimulación de la imaginación, el pensamiento simbólico la aplicación de reglas, entre otros aspectos (La Rotta, 2013).

De la Tabla No. 14 y Figura No. 9 se refleja el resultado a la pregunta No. 8 de la encuesta sobre si los padres o representantes estarían de acuerdo en participar en las actividades de animación turística pasivas:

**Tabla No. 15** Tabla de Frecuencia Ítem 8. Fuente: J. Faican 2020

No	ITEMS	Xi	Fi	fr	%	F
8	¿Cómo padre o representante estaría de acuerdo en que su hijo o representado participe en actividades de animación turística pasivas, donde el intelecto y la imaginación es lo principal?	SI	239	0,98	98,35	239
		NO	4	0,02	1,65	243
		<b>TOTAL</b>	<b>243</b>	<b>1</b>	<b>100</b>	



**Figura No. 9** Diagrama de sectores ítem 8. Fuente: J. Faican 2020

Con referencia a la figura No.9 se describe que el 98.4 % de los encuestados están de acuerdo que sus hijos o representados participen en actividades de animación turística pasivas, las mismas que implican el desarrollo del intelecto y la imaginación de los niños, conviene subrayar que existe un bajo porcentaje es decir un 1.6 % de personas que no están de acuerdo en que sus hijos o representados participen en actividades de animación turística pasivas.

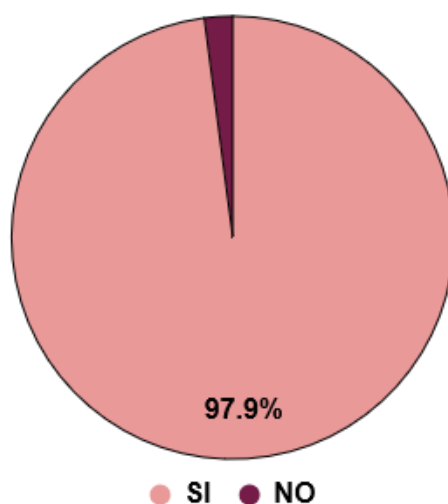
Los juegos pasivos son actividades que causan mucha diversión y aprendizaje, con la mínima inversión de energía física. Son juegos de observación, de mesa, juegos de tableros, de cartas, dados, de escritura o lectura, de armar figuras como los rompecabezas. En este tipo de juego el intelecto y la imaginación son el principal elemento. Las actividades de animación turística pasivas, aunque no impliquen desgaste físico, tienen ciertas ventajas, ayuda a fortalecer la concentración, la atención, la memoria de corto, mediano y largo plazo, aumentando el pensamiento razonable y analítico (La Rotta, 2013).



En la Tabla No. 15 y Figura No. 10 se interpreta el resultado a la pregunta No. 9 con respecto a la participación que tendrían los representantes de los niños para participar junto con ellos en las actividades de animación turística:

**Tabla No. 16** Tabla de Frecuencia Ítem 9. Fuente: J. Faican 2020

No	ITEMS	Xi	Fi	Fr	%	F
9	¿Participaría usted con su hijo o representando en las actividades de animación turística que emplee la Granja Aventura de Puenbo?	SI	238	0,98	97,94	238
		NO	5	0,02	2,06	243
		<b>TOTAL</b>	<b>243</b>	<b>1</b>	<b>100</b>	



**Figura No. 10** Diagrama de sectores ítem 9. Fuente: J. Faican 2020

Concerniente a la figura No. 10 se visualiza que el 97,9 % de las personas encuestadas, estarían de acuerdo en participar junto con su niño o representado en las actividades de animación turística que se empleen en la Granja Aventura de Puenbo, las cuales tienen como objetivo fomentar la interacción de los niños con sus representantes en el disfrute de su tiempo dentro del atractivo turístico. Mientras tanto el 2.1 % de las personas encuestadas no estuvieron de acuerdo en participar junto a los niños en las actividades de animación turística.

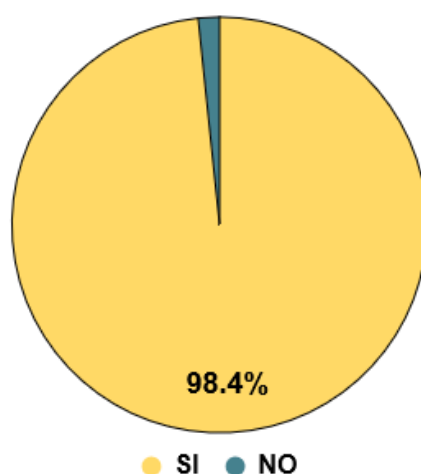
Se considera importante la interacción que tienen los niños con sus padres, ya que esta fomenta su confianza y buena relación. El juego es la mejor forma de enseñar, estimular y hacer felices a los niños, de igual manera, mejora la convivencia con los demás. Cuando los padres juegan con sus hijos optimizan su relación; el padre o representante se convierte en otro jugador y, al igual que el niño, imagina, inventa y representa personajes, plan que resulta muy divertido. A través del juego los niños expresan sentimientos y pensamientos. Un padre aprende a conocer mejor a su pequeño y fortalece el vínculo afectivo cuando interactúa con él en una actividad lúdica; si lo observa mientras juega, puede saber qué piensa, qué imagina y cuáles son sus habilidades motrices, incluso, cómo está su salud mental. El juego entre padres e hijos favorece el desempeño social y desarrollo sensorial, motor y cognitivo de los pequeños (Linares, 2016).

El juego dentro de la animación turística constituye un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr el disfrute de quienes lo realizan. Es una actividad lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, al respecto la animación se convierte en una actividad vital e indispensable dentro de los atractivos turísticos, el objetivo principal del juego dentro de la animación turística es generar placer en las personas que realicen las actividades (Abreu, 2014).

Se muestra en la Tabla No. 16 y Figura No. 11 si los encuestados creen que sus hijos o representados lograrían aprender sobre los valores ambientales de forma efectiva a través de juegos:

**Tabla No. 17** Tabla de Frecuencia Ítem 10. Fuente: J. Faican 2020.

No	ITEMS	Xi	Fi	Fr	%	F
10	¿Cree usted que su hijo o representado lograría aprender los valores ambientales de forma más efectiva a través de juegos?	SI	239	0,98	98,35	239
		NO	4	0,02	1,65	243
		<b>TOTAL</b>	<b>243</b>	<b>1</b>	<b>100</b>	



**Figura No. 11** Diagrama de sectores ítem 10. Fuente: J. Faican 2020

En lo que respecta a la figura No. 11 se visualiza que el 98.4 % del total de las personas encuestadas consideran que su hijo o representado podría aprender los valores ambientales de forma significativa a través del juego mientras que el 1,6 % de los encuestados piensan que los niños no aprenden valores ambientales mediante el juego, recalcando que es mejor aprender en un aula de clases.

Ante este propósito, los niños a la edad de 6 a 9 años empiezan a desarrollar ciertas habilidades, una de ellas es desenvolverse con mayor facilidad por medio de actividades lúdicas, debido a que, estas ayudan a retener el conocimiento consolidando un aprendizaje significativo, es decir, que no se olvida. En este orden de ideas, el desarrollo del juego como estrategia de aprendizaje permite que los

niños vayan creando sus propios conocimientos con la ayuda de la experimentación y exploración (Cepeda, 2017).

Por otra parte, se resalta que los valores sobre el medio ambiente se deben fomentar a través de la educación ambiental como herramienta generadora de conocimientos y hábitos. Así pues, los valores ambientales son los actos, acciones y comportamientos positivos del hombre con su entorno. Realizando un uso consciente de todos sus recursos. Por consiguiente, los valores ambientales son importantes porque forman el comportamiento del hombre y hacen que este tenga una relación de paz, amor y respeto con su entorno. En ese sentido, se debe inculcar en los niños y niñas estos mismos valores para que sean capaces de realizar acciones y hábitos de conservación ambiental (Pineda, 2016).

### **Interpretación general de la encuesta**

Una vez expuesto los resultados obtenidos en las encuestas realizadas, se puede evidenciar que la apreciación de los visitantes en relación a los servicios y actividades que ofrece la Granja Aventura es:

Dentro de la guianza impartida no se realiza ninguna actividad recreativa que permita la fácil atención de los niños hacia la explicación que brinda el guía, por ende, la guianza no está adaptada a todo tipo de público.

En relación a las preferencias con respecto a la aplicación de técnicas de animación turística por parte de los visitantes se encontró que los turistas están de acuerdo con la ejecución de actividades recreativas pasivas que permitan a los niños desarrollar sus conocimientos y formar en ellos valores ambientales también resaltan sus preferencias hacia los juegos activos que propicien movimientos y

destrezas físicas. Los padres o representantes que acompañen a los niños les gustaría participar en conjunto con sus hijos o representados dentro de estas actividades.

#### **4.2 Identificación de los recursos físicos y naturales de la Granja Aventura de Puenbo**

Respondiendo al objetivo específico dos, que es identificar los **recursos físicos y naturales** de la Granja Aventura Puenbo para el diseño de técnicas de animación turística enfocadas en la educación ambiental dirigida a niños con edad de 6 a 9 años se aplicó una ficha de observación el 26 de septiembre del 2020 a las 11:30 am en la Granja Aventura de Puenbo Ubicada en la calle Julio tobar Donoso N21-19, para información del sitio se puede comunicar al número 0982610270 o a su vez visitar su red social en Facebook como Granja Aventura Puenbo o escribiendo al siguiente correo electrónico [ventas@granjaaventura.ec](mailto:ventas@granjaaventura.ec).

El sitio es privado, su entrada tiene un valor de \$5.00 por adulto y \$3.50 por niño desde los 6 años de edad, a su vez este sitio cuenta con paquetes completos para festejar los cumpleaños de los más pequeños de casa, su valor varía desde los \$30 por persona siendo este el paquete básico y el más completo es de \$50 por persona, esto depende de lo que incluya el paquete.

Su horario de atención es de lunes a domingo de 10:00 a 15:00 incluyendo feriados, el lugar está ubicado en un entorno natural donde el visitante tiene contacto con el medio ambiente, este sitio no cuenta con técnicas de animación turística, debido a que se manejan mediante una guianza tradicional impartida por un guía naturalista.

Entre los recursos físicos de la Granja Aventura de Puenbo se expone como primer aspecto su extensión que resulta ser de 30.000mts cuadrados, es decir, 3 hectáreas, las cuales están divididas en cuatro espacios amplios y a su vez cuenta con áreas verdes que sirven para desarrollar en ellos las técnicas de animación turística. Continuado con los recursos físicos se observan los siguientes espacios:

- Huerto orgánico
- Corral de Ovinos, caprinos, equinos
- Laguna de patos y gansos
- Parque de juegos Infantiles

El Huerto orgánico es considerado dentro de la Granja para cultivos necesarios que se utilizan en el restaurante, el cual se trabaja de acuerdo a los principios de la naturaleza que este posee.

El Corral cuenta con Ovinos, caprinos, equinos, hay de 8 a 10 de cada especie; dentro de las clases de ovinos se tiene: Caprinos Cabra Kiko, alpina, cabra enana, caballos, burros, conejos. Este espacio dispone áreas verdes para poder realizar las técnicas de animación turística.

En relación a los recursos naturales de Granja Aventura de Puenbo se puede decir que el clima es cálido y el mismo varia a lo largo del año, cuenta con un suelo franco arenoso este se caracteriza por tener una elevada productividad agrícola, su textura es propiciada por la arena, con una fertilidad adecuada y retención de humedad, debido al tipo de suelo descrito en la Granja se produce: cebolla colorada, cebolla blanca, cebolla perla, perejil, culantro, brócoli, zanahoria, remolacha, eneldo, plantas medicinales, como la manzanilla y orégano, diferentes tipos de lechugas

romana, crespa y criolla. Sus semillas son vendidas al público que visita la granja con el fin de demostrar la importancia de hacer un buen uso del suelo para cultivar este tipo de especies.

La granja actualmente recibe visitas de turistas nacionales entre niños y familiares manejándose mediante el control de aforo ya que trabaja solo con el 30 %, es decir, por cada 15 mil mts<sup>2</sup> deben estar máximo 60 personas en las áreas verdes y en los corrales 60 personas por cada 4 mil mts<sup>2</sup> cuadrados. Como destino turístico enfocado en los niños también cuentan con juegos infantiles como columpios, resbaladeros, laberintos, cama elástica, cañón de espuma y túnel de agua.

La ficha de observación fue fundamental para dar a conocer los espacios físicos adecuados y enlistar los recursos naturales con la finalidad de diseñar técnicas de animación turística que le permitan al visitante disfrutar de su estadía en la Granja Aventura de Puenbo y de esta forma fortalecer la educación ambiental.

A continuación, se describen las técnicas de animación turísticas diseñadas bajo un formato en el que se detalla:

- Nombre de la técnica
- Tamaño de grupo
- Edad
- Tiempo de duración
- Objetivo
- Recursos
- Área del establecimiento
- Instrucciones

Las técnicas de animación turística diseñadas están enfocadas en el fortalecimiento de la educación ambiental de los niños con edades de 6 a 9 años que visitan la Granja Aventura Parroquia Puenbo como muestra del cumplimiento del objetivo específico No. 3

#### **4.3 Diseño de las técnicas de animación turística**





<p><b>Nombre de la Técnica:</b> Uniendo conocimientos</p>	<p><b>Tamaño de Grupo:</b> 15Pax</p>	<p><b>Edad y Familia:</b> Público en general</p>	<p><b>Tiempo:</b> 10 min 5 min para armar la frase. 5 min para la reflexión.</p>
<p><b>Objetivo:</b> Reflexionar sobre el cuidado a la naturaleza mediante la unión de palabras que forman frases aplicando el trabajo en equipo.</p>	<p><b>Recursos:</b> <i>Humanos:</i> Visitantes y Guía Naturalista</p>	<p><b>Área del Establecimiento:</b> Áreas verdes</p>	<p><b>Observaciones:</b> Esta actividad será realizada por los niños acompañados de adultos.</p>
<p><b>Instrucciones de la Técnica:</b> Dentro del corral se formará un círculo y el animador estará ubicado en el centro y entrega unas tarjetas que contienen frases fragmentadas para que los participantes las unan entre ellos.</p> <p><i>Frase 1</i> “La naturaleza no es un lujo, sino una necesidad del espíritu humano, tan vital como el agua o el buen pan” (Edward Abbey)</p> <p><i>Frase 2:</i> “Si realmente amas la naturaleza, encontraras la belleza en todas partes” (Vincent Van Gogh)</p>	<p><i>Materiales:</i> Tarjetas con frases emplastificadas.</p>		

<p><i>Frase 3:</i></p> <p>“En todo paseo con la naturaleza uno recibe mucho más de lo que busca” (<i>John Muir</i>)</p> <p><i>Frase 4:</i></p> <p>“El pájaro no canta porque tiene una respuesta, canta porque tiene una canción” (<i>Maya Angelou</i>).</p> <p><i>Frase 5:</i></p> <p>“Sólo podemos dominar la naturaleza si la obedecemos” (<i>Francis Bacon</i>)</p> <p>Una vez que los participan se hayan agrupado en función a la frase, esta debe ser leída por un líder del grupo compartiendo un mensaje de reflexión.</p> <p>Cabe destacar que las frases se imprimirán en color negro para todos los grupos y se fragmentará de acuerdo a los colores establecidos anteriormente, cada frase estará emplastificada para conservar el material.</p>			
---	--	--	--



## TÉCNICA DE RECORRIDO

<p><b>Nombre de la Técnica:</b> Atrévete a cantar</p>	<p><b>Tamaño de Grupo:</b> 15 Pax</p>	<p><b>Edad y Familia:</b> Público en general</p>	<p><b>Tiempo:</b> 10 min</p> <p>3 min - conformación e instrucciones.</p> <p>5 minutos - creación de canción.</p> <p>2 minutos por presentación de cada grupo.</p>
<p><b>Objetivo:</b> Reconocer las características de los animales del corral y su función en la humanidad a través de la creación de una canción que fortalece los conocimientos impartidos por el guía.</p>	<p><b>Recursos:</b> <i>Humanos:</i> Visitantes y Guía Naturalista</p>	<p><b>Área del Establecimiento:</b> Corral</p>	<p><b>Observaciones:</b></p>
<p><b>Instrucciones de la Técnica:</b></p> <p>Se forma tres grupos de cinco personas por numeración se empiezan a enumerar del 1 al 3 y se agrupan por número, es decir todos los 1 en un lado y así para los otros números.</p> <p>Se escogerá los nombres de cinco animales que se encuentran en el corral (caballo, vacas, ovejas llamas, y burros) y se le asignará un animal a cada grupo, estos deben realizar una canción que refleje las características del animal y qué provee a la humanidad.</p>			



## TÉCNICA DE RECORRIDO

<b>Nombre de la Técnica:</b> El árbol crece	<b>Tamaño de Grupo:</b> 15 Pax	<b>Edad y Familia:</b> Público en general	<b>Tiempo:</b> 5 Min
<b>Objetivo:</b> Reconocer los factores que influyen en el crecimiento del árbol mediante un juego que implica movimiento, creatividad y reflexión.	<b>Recursos:</b> Visitantes y Guía Naturalista	<b>Área del Establecimiento:</b> Área de los arboles	<b>Observaciones:</b>
<b>Instrucciones de la Técnica:</b>  Los participantes forman un círculo pequeño con una persona en el centro. El participante que se encuentra en el foco grita “el árbol crece si...” y dice un factor que influye en el crecimiento del árbol. Por ejemplo, “el árbol crece si se le riega agua” o “el árbol crece si no botamos basura”. Una vez que la persona del centro culmine su expresión todos los participantes deben cambiar lugares entre sí. La persona en el centro trata de tomar el lugar de los que se han movido, y otra persona asume el centro. La nueva persona grita “árbol crece si...”			



<p><b>Nombre de la Técnica:</b> Dale vida al pulmón del planeta</p>	<p><b>Tamaño de Grupo:</b> 15 Pax</p>	<p><b>Edad y Familia:</b> Público en general</p>	<p><b>Tiempo:</b> 10 min</p> <p>2 min explicación de la actividad</p> <p>6 min para plantar el árbol</p> <p>2 min animador explica sobre la importancia de plantar un árbol</p>
<p><b>Objetivo:</b> Incentivar el cuidado del planeta a través de la importancia de plantar un árbol.</p>	<p><b>Recursos:</b></p> <p><i>Humanos:</i></p>	<p><b>Área del Establecimiento:</b></p>	<p><b>Observaciones:</b></p>
<p><b>Instrucciones de la Técnica:</b></p> <p>La actividad se debe realizar en pareja para ello el animador debe colocar a los participantes en fila y a cada dos personas le entregará una funda con semillas de flores para plantar cerca del huerto ecológico.</p> <p>Cumpliendo los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rellena la maseta con abono</li> <li>2. Colocar la semilla en el centro del agujero</li> <li>3. Cerrar el agujero y regarlo.</li> </ol>	<p>Visitantes y Guía naturalista</p> <p><i>Materiales:</i></p> <p>Semillas / Abono</p> <p>Maseta pequeña</p>	<p>Huerto Orgánico</p>	

<p>Al culminar con la actividad el animador explica los beneficios de los árboles plantados por el visitante para el entorno natural.</p> <p><b>Canción:</b></p> <p>Planta plantita plante</p> <p>Te voy a cuidar</p> <p>Te voy a querer</p> <p>Y con mi amor tú vas a crecer</p>			
---	--	--	--



**TÉCNICA DE RECORRIDO (Propuesta de ciclo de activación en espacios libres GINCANA)**

<p><b>Nombre de la Técnica:</b> Gincana</p>	<p><b>Tamaño de Grupo:</b>  15 Pax</p>	<p><b>Edad y Familia:</b> Público en general</p>	<p><b>Tiempo: 40 min</b>  5 min de indicaciones.  10 min estación #1  10 min estación #2  5 min estación #3  10 min estación # 4.</p>
<p><b>Objetivo:</b> Propiciar el conocimiento sobre la importancia de la naturaleza por medio del trabajo en equipo, la competencia y la diversión.</p>	<p><b>Recursos:</b>  <i>Humanos:</i>  Visitantes y Guía Naturalista  <i>Materiales:</i></p>	<p><b>Área del Establecimiento:</b>  Área de juegos infantiles</p>	<p><b>Observaciones:</b></p>
<p><b>Instrucciones de la Técnica:</b>  Se procederá a dividir el grupo en general en 3 subgrupos de cinco personas para lograr este propósito se enumeran los</p>			

<p>participantes del 1 a 3 agrupándose en función al número correspondiente.</p> <p>Al inicio se explica la finalidad de la gincana, la cual es acumular puntos en cada estación, por cada acierto se obtiene 5 puntos de lo contrario 3, tomando en cuenta la participación y desempeño de los participantes.</p> <p>Las estaciones se describen a continuación</p> <p><b>Estación#1: Descifra el mensaje.</b> Se forman 3 filas con los equipos designados, a cada letra se le asignará un código, A!- B"- C# - D\$ - E% - F&amp; - G/ - H( - I) – J= - K? – L  - Mç - N* - O, - P+ - Q@ - R[ - S{ - T ] – U} – V_ - W, -X &gt; - Y &lt; - Z°.</p> <p>Mediante estos códigos expuestos en una frase, los participantes deberán descubrir el mensaje.</p> <p>1. Nunca la sabiduría dice una cosa y la naturaleza otra (Juvenal).</p> <p>*}*#! i! {!"\$)[]! \$ \$)#% }*! #,{i &lt; i! *!}] [ii%°! .] [!</p> <p>2. Los árboles son los esfuerzos de la tierra para hablar con el cielo que escucha (Rabindranath Tagore).</p> <p>i,{ ![" ,i%{ {,* i,{</p> <p>3. La naturaleza no es un lujo, sino una necesidad del espíritu humano, tan vital como el agua o el buen pan (Edward Abbey).</p>	<p>3 frases en códigos impresas en cartulina</p> <p>3 frases cortadas en cada palabra</p> <p>Harina</p> <p>3 botes</p> <p>3 fundas de basura reciclable</p> <p>15 imágenes de animales emplastadas</p>		
--	--	--	--



<p><b>Estación#2: A pescar palabras.</b> Se tiene tres envases con harina de trigo y dentro cada uno de ellos esta unas palabras deben buscar los miembros del grupo para armar la frase. Estas serán las siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La tierra ríe en las flores.</li> <li>2. La naturaleza es mi medicina.</li> <li>3. Cada flor es un alma que florece en la naturaleza.</li> </ol> <p><b>Estación#3: Coloca la basura en su puesto:</b> se va a vendar a una persona del equipo mientras que se riega cerca de cada equipo basura el resto de participantes debe guiar a la persona a que recoja la basura y la coloque en su lugar el que mayor basura recopile en un tiempo de 1 min, obtendrá los puntos indicados.</p> <p><b>Estación#4: Carrera de animales.</b> A cada equipo se le asigna un animal y sus miembros deben dirigirse a la meta indicada realizando las expresiones del animal asignado, así como su modo de andar.</p> <p><b>Burro:</b> a cuatro patas, rebuznando.</p> <p><b>Pato:</b> de cuclillas, con los pies en ángulo recto, haciendo "cua, cua".</p> <p><b>Rana:</b> de cuclillas, da saltitos con las manos apoyadas entre los pies.</p>			
--	--	--	--



<p><b>Nombre de la Técnica:</b> Gincana de relevos</p>	<p><b>Tamaño de Grupo:</b> 15 Pax</p>	<p><b>Edad y Familia:</b> Público en general</p>	<p><b>Tiempo:</b> 30 min</p>
<p><b>Objetivo:</b> Reflexionar sobre la importancia que tiene el medio natural para el desarrollo de las actividades turísticas.</p>	<p><b>Recursos:</b> <i>Humanos:</i></p>	<p><b>Área del Establecimiento:</b></p>	<p><b>Observaciones:</b></p>
<p><b>Instrucciones de la Técnica:</b></p> <p>Se formará tres grupos de cinco participantes, colocando a todos en una fila para enumerarlos del uno al tres, agrupándose todos los uno y de la misma forma el resto.</p> <p>Se establecerá cinco estaciones en la cual se debe colocar un representante de cada equipo para hacer una carrera de relevos.</p> <p><b>Estación #1: descifra el objeto:</b> en una parte se colocará 3 objetos de la naturaleza (hojas, piedras y ramas) se vendará los ojos del participante, quien tendrá que adivinar el objeto durante un minuto, al ser percibido mediante el sentido del tacto. Al culminar, el participante se dirige haciendo sentadillas a la segunda estación donde está el otro compañero de su equipo.</p> <p><b>Estación #2: encuentra y arma:</b> el segundo participante debe vendarse los ojos y en un tarro con harina encontrar el mayor</p>	<p>Visitantes y Guía Naturalista</p>	<p>Ares de juegos infantiles</p>	

<p>número de frases en un tiempo de 45 seg una vez encontradas las mismas, debe retirarse el vendaje y armar una canción y coreografía. Para continuar a la estación #3 deberá ir cantando y bailando la canción creada.</p> <p><b>Estación #3 pescando basura:</b> con una lanza se va a pescar unos imanes que simularan ser basura después, el integrante del equipo tiene que intentar recoger el mayor número de imanes utilizando solamente la pesca. Esta actividad se realizará durante un minuto, al culminar, el participante se acercará a su otro relevo saltando en un pie.</p> <p><b>Estación #4: Tiro a la palabra</b></p> <p>En platos desechables estará escrito una palabra con unas pelotas, estos platos se encontrarán en el suelo. Los participantes van a intentar atinar en un tiempo de 30 segundos y con las palabras que hayan acertado construirán una barra para su equipo.</p> <p>Palabras:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Naturaleza</li> <li>• Educación</li> <li>• Ambiente</li> <li>• Aire</li> <li>• Suelo</li> <li>• Agua</li> <li>• Vida</li> </ul>			
--	--	--	--



## TECNICA DE RECORRIDO (SEGUNDA GUÍA DE ACTIVIDADES)

<p><b>Nombre de la Técnica:</b> Nuestro Planeta</p>	<p><b>Tamaño de Grupo:</b> 15 Pax</p>	<p><b>Edad y Familia:</b> Público general.</p>	<p><b>Tiempo: 5 min</b> 1 min explicación 4 min</p>
<p><b>Objetivo:</b> Demostrar la importancia del rol que desempeñan los elementos del ecosistema unidos y cómo afecta cuando uno de ellos no funciona correctamente.</p>	<p><b>Recursos:</b></p> <p><i>Humanos:</i> Visitantes y Guía Naturalista</p> <p><i>Materiales:</i> Ovillos de lana</p>	<p><b>Área del Establecimiento:</b> Áreas verdes</p>	<p><b>Observaciones:</b></p>
<p><b>Instrucciones de la Técnica:</b></p> <p>Cada jugador debe elegir un ser vivo o inerte y se meterá en el papel de lo elegido, de modo que un jugador puede ser, por ejemplo: agua, aire, suelo, sol, planta, flor, montaña, etc. A continuación, se le da a uno de los jugadores un ovillo de lana, y este debe acercarse a cada elemento del entorno con el que se relaciona sin soltar el ovillo, de modo que se va formando una especie de tela de araña o red. Una vez que los participantes se encuentran conectados mediante el hilo de lana, se pueden plantear preguntas para hacerles pensar y comprender la importancia del mantenimiento de todos y cada uno de los elementos del ecosistema. Se puede eliminar uno de los elementos y comprobar cómo afecta al resto o jugar a mover el hilo, elevarlo, bajarlo o tirar de él y observar como también se</p>			

<p>moverán el resto de integrantes. Con este juego los participantes aprenderán la importancia de las interrelaciones de un ecosistema.</p> <p><b>Lista</b></p> <p>Agua – Aire – Sol – Flor – Arbol – Rio – Oso</p>			
---	--	--	--



## TÉCNICA DE RECORRIDO

<p><b>Nombre de la Técnica:</b> ¿Quién soy?</p>	<p><b>Tamaño de Grupo:</b> 15 Pax</p>	<p><b>Edad y Familia:</b> Público en general</p>	<p><b>Tiempo:</b> 10 min</p> <p>2 min explicación de dinámica</p> <p>1 min colocación de imagen en la espalda de los participantes</p> <p>3 min para descubrir que animal eres</p>
<p><b>Objetivo:</b> Identificar los animales a treces de sus características.</p>	<p><b>Recursos:</b></p> <p><i>Humanos:</i></p> <p>Visitantes y Guía Naturalista</p> <p><i>Materiales:</i></p> <p>Imágenes de los animales emplastificada</p> <p>Masquen</p>	<p><b>Área del Establecimiento:</b></p> <p>Corral</p>	<p><b>Observaciones:</b></p>
<p><b>Instrucciones de la Técnica:</b></p> <p>El animador al empezar la guianza coloca en la espalda de los participantes una imagen del animal al que representan (burro, conejo, caballo, llama, loro, gallos, cerdos, vacas, patos, ovejas, cabra, patos, pony, gansos y chivo). Los participantes se pasean en el lugar uno junto al otro haciendo preguntas para averiguar qué animal es.</p> <p>Queda prohibido preguntar con el nombre del animal, deben preguntar solo por las características.</p>			



## TÉCNICA DE RECORRIDO

<p><b>Nombre de la Técnica:</b> Construye relacionando.</p>	<p><b>Tamaño de Grupo:</b> 15 Pax</p>	<p><b>Edad y Familia:</b> Público en general</p>	<p><b>Tiempo:</b> 7 Min</p> <p>2 min instrucciones e indicación</p> <p>1 min buscar las imágenes</p> <p>2 min para inventar</p> <p>2 exponer frase sobre la naturaleza</p>
<p><b>Objetivo:</b> Propiciar reflexiones sobre la naturaleza por medio de la relación de imágenes.</p>	<p><b>Recursos:</b></p>	<p><b>Área del Establecimiento:</b></p>	<p><b>Observaciones:</b></p>

<p><b>Instrucciones de la Técnica:</b></p> <p>Se coloca a los participantes en una fila y el animador les indica que deben recopilar individualmente la mayor cantidad de imágenes colocadas en los árboles en un tiempo de 1 minuto, una vez recolectadas las imágenes deben formar una frase sobre la naturaleza en un tiempo de 2 minutos y al finalizar cada uno dirá al grupo cuál fue su frase armada de acuerdo a las imágenes recolectadas.</p>	<p><i>Humanos:</i></p> <p>Visitantes y guía naturalista</p> <p><i>Materiales:</i></p> <p>Imágenes emplastificadas</p>	<p>Área de los arboles</p>	
---	---	----------------------------	--





## TÉCNICA DE RECORRIDO

<p><b>Nombre de la Técnica:</b> En que época me comes</p>	<p><b>Tamaño de Grupo:</b> 15 Pax</p>	<p><b>Edad y Familia:</b> Público en general</p>	<p><b>Tiempo:</b> 10 min 2 min indicaciones 3 min para visualizar imágenes 5 min para relacionarlas con la estación</p>
<p><b>Objetivo:</b> Clasificar por cosecha las frutas y verduras de acuerdo a la estación del año a través del trabajo en equipo.</p>	<p><b>Recursos:</b> <i>Humanos:</i></p>	<p><b>Área del Establecimiento:</b> Huerto Orgánico</p>	<p><b>Observaciones:</b></p>
<p><b>Instrucciones de la Técnica:</b></p> <p>Se forma rápidamente 3 grupos de cinco personas, se coloca en el suelo fotografías de paisajes que muestren las estaciones del año en Ecuador, el animador debe ir enseñando fotos de frutas, verduras y legumbres.</p> <p>Se trata de relacionar el alimento con la estación y se elaborarán murales en los que aparezca cada estación con las frutas, verduras y legumbres correspondientes, para lo que tendrán 5 minutos y al equipo que mayor acierto tenga será el ganador</p>	<p>Visitantes y guía naturalista</p> <p><i>Materiales:</i> Imágenes plastificadas</p>		



## **CAPÍTULO 5**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

Una vez aplicada las técnicas e instrumentos, se procedió a analizar los resultados, estos se presentan a continuación en el orden como se plantearon los objetivos de la investigación:

#### **5.1 CONCLUSIONES**

- La apreciación de los visitantes sobre los servicios y actividades que ofrece la Granja Aventura Puenbo es que la guianza no está adaptada a todo tipo de público.
- Las preferencias de los visitantes de la Granja Aventura de Puenbo son: incluir dentro de la guianza actividades recreativas que permitan a los niños desarrollar su conocimiento sobre los valores del cuidado ambiental.
- Los recursos físicos de la Granja Aventura de Puenbo se los visualiza en cuatro sectores que son: huerto orgánico, corral, áreas verdes y zona de juegos para niños y los recursos naturales se considera el tipo de suelo en el cual se produce: cebolla colorada, cebolla blanca, cebolla perla, perejil, culantro, brócoli, zanahoria, remolacha, eneldo, plantas medicinales, como la manzanilla y orégano, diferentes tipos de lechugas romana, crespita y criolla.
- Los recursos naturales que brinda la granja aventura favorecen la educación ambiental, por ello la importancia de implementar acciones novedosas y atractivas para las turistas, especialmente el público predominante de 6 a 9

años, con la finalidad de garantizar el cumplimiento de la misión de la granja que se resumen en el cuidado de la naturaleza.

- La animación turística favorece al aprendizaje de todo tipo de público, y capta con mayor atención al público niño porque se emplean juegos pasivos y activos que mantienen su concentración, motivación y participación.
- Las técnicas de animación turística contribuyen a la fidelización de los clientes porque el destino brinda un servicio complementario que a su vez educa en temas ambientales.
- Las técnicas derivadas del presente estudio ayudan a captar la atención de los visitantes generando en ellos una experiencia significativa a su vez contribuyen al desarrollo integral de los niños y adolescentes, porque mejora su calidad de vida y les proporciona beneficios psicomotores, intelectuales, emocionales, cognitivos, físicos y sociales.

## 5.2 RECOMENDACIONES

- Fortalecer el interés de los visitantes a través de una experiencia única mediante las técnicas de animación turística enfocada en fortalecer la educación ambiental.
- Capacitar al personal de guianza de la Granja Aventura de Puembo sobre animación turística o contratar un personal experto en dicha área para el desarrollo de las técnicas de animación turísticas propuestas.
- Utilizar todos los recursos físicos y naturales para un mejor desarrollo de las técnicas de animación turística.
- Actualizar de forma continua las técnicas de animación turísticas para ofrecer experiencias nuevas a los turistas.

## GLOSARIO DE TÉRMINOS

- 1. Atractivo turístico:** es todo lugar, objeto o acontecimiento capaz de generar un desplazamiento turístico. Es el componente fundamental del producto turístico (Marrero, 2016).
- 2. Destino turístico:** espacio físico en el que un visitante pernocta por lo menos una noche. Incluye productos turísticos tales como servicios de apoyo, atracciones y recursos turísticos (Ibíd).
- 3. Facilidades turísticas:** aquellas que colaboran en la generación y constitución del producto turístico, al posibilitar la permanencia del turista en el centro receptor (Nacimba y Cejas, 2015)
- 4. Guía de Turismo:** persona que guía a los visitantes en el idioma de su elección e interpreta el patrimonio cultural o natural de una zona, poseyendo una titulación específica, por lo general emitida por la autoridad competente o en su defecto avalada por el gestor de ese patrimonio (Picazo, 2014).
- 5. Infraestructura turística:** en turismo, toda la estructura básica necesaria para el desarrollo de la actividad turística, tales como vías de comunicación, aeropuertos, puertos, terminales de transporte ferroviario o por carretera, energía, salud, telefonía, entre otros (Marrero, 2016).
- 6. Oferta Turística:** conjunto de productos y servicios asociados a un determinado espacio geográfico y socio-cultural, que tienen por objetivo

permitir, facilitar y propiciar el aprovechamiento de los atractivos turísticos de ese lugar (Socatelli, 2013)

- 7. Servicios complementarios:** son aquellos que como su nombre lo indica, complementan las necesidades del turista en cualquier área o zona turística (Ramírez, 2017).
- 8. Servicios turísticos:** conjunto de actividades perfectamente diferenciadas entre sí, pero íntimamente relacionadas, que funcionan en forma armónica y coordinada con el objeto de responder a las exigencias de servicios planteadas por la composición socio-económica de una determinada corriente turística (Ramírez, 2017).
- 9. Sumak Kawsay:** más conocida como el buen vivir, forma de vida en armonía con la naturaleza y con otros seres humanos (Figuera, 2017)
- 10. Turista:** personas que le dan sentido al turismo; por todo el conjunto de servicios que requiere durante su viaje, dejando así una gran derrama económica en el destino visitado (Sánchez, 2013).
- 11. Valores ambientales:** son aquellos que forman parte de la conducta del hombre y su desenvolvimiento con su entorno ambiental, promoviendo acciones positivas que estimulen un uso racional de los recursos naturales para un equilibrio ecológico (Eco Life, 2016).
- 12. Visitante:** persona que se desplaza a un sitio diferente de su lugar habitual de residencia, con una duración del viaje inferior a doce meses y cuyo propósito no sea desarrollar una actividad remunerada en el lugar visitado (Sánchez, 2013)

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### Fuentes Impresas

Arias, F. (2016) *El proyecto de Investigación*. Editorial Episteme, Séptima Edición. 147pp.

Álvaro, X. Villacís, C. Sánchez, Y. (2020) *Guianza y Animación Turística*. Editorial ULEAM. 173pp.

Cuenca, D. y Guartamber, I. (2020) *Programa de recreación turística orientado a la interpretación ambiental, dirigido a visitantes del Bosque Protector y Parque Recreacional Jerusalem*. Provincia de Pichincha. 104pp.

Hernández, R y Mendoza, C. (2018) *Metodología de la Investigación*. México D.F. Mc Graw Hill. 714pp.

Hernández, R, Fernández, C y Baptista, P. (2014) *Metodología de la Investigación*. México D.F. Mc Graw Hill. 634pp.

Morales, M. (2016) *Animación turística*. Síntesis Editorial. España. 120pp.

Palella, S. y Martins, F. (2012) *Metodología de la Investigación Cuantitativa*. Caracas. Editorial Fondo editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. 600pp.

Piaget, J. (1991) *Seis estudios de psicología*. Editorial Labor, S.A. Barcelona. 203 pp.

### Fuentes Virtuales

Abreau, P. (2014). *Manual de Animación Turística*. Editorial Región Argentina. En: <http://www.sabelotodo.org/turismo/aimacionyjuegos.html>. Fecha de Consulta: 17 octubre 2020.



- Acuña, M. (2016). *Técnicas de Animación Turística*. Editorial Promade Ecuador. En: <https://asesoresenturismoperu.files.wordpress.com/2016/03/51-tc3a9cnicas-de-animacic3b3n-turistica.pdf>. Fecha de consulta: 15 enero 2020
- Albán, G. (2014). *Propuesta para la creación del departamento de animación y recreación del hotel 5 estrellas Palmazul ubicado en San Clemente, Manabí*, Universidad Tecnológica Equinoccial, Ecuador: En: [http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/13203/1/57837\\_1.pdf](http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/13203/1/57837_1.pdf)  
Fecha de Consulta: 13 mayo 2020.
- Alvariño, M y Cruz, R. (2016). *La Animación Turística Como Estrategia de Desarrollo del Turismo Sustentable. Tendencia Mundial*. Centro de información y documentación turística de Villa Clara. En: <https://academiabarterrubio.com/wp-content/uploads/2016/12/La-Animaci%C3%B3n-Tur%C3%ADstica-Como-Estrategia-de-Desarrollo-del-Turismo-Sustentable.-Tendencia-Mundial.pdf>. Fecha de Consulta: 5 febrero 2020.
- Burgos, A. (2016). *El impacto de la animación turística en el sector: Investigación y claves para la mejora de la oferta actual*. Universidad de Rovira y Virgilio, Villa Seca. En: <file:///C:/Users/User/AppData/Local/Temp/Mem%C3%B2ria.pdf>  
Fecha de Consulta: 6 febrero 2020.
- Bernal, C. (2017). *Metodología de la investigación*. En: <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/EI-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Constitución del Ecuador, (2012). En: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/Constitucion.pdf>. Fecha de consulta: 20 febrero 2021.
- Congreso Nacional, (2004). En: <https://www.ambiente.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/09/LEY-DE-GESTION-AMBIENTAL.pdf>  
Fecha de consulta: 06 octubre 2021.

Cepeda, M. (2017). El juego como estrategia lúdica de aprendizaje. En: <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje> Fecha de Consulta: 06 septiembre 2020

Cueto, A. (2017). *La educación ambiental y el desarrollo sostenible en los estudiantes del 3er año de educación secundaria en las Instituciones Educativas del distrito de Santa Anita*. Universidad Nacional de Educación. Perú. En: <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1512/TM%20CE-Ed%203127%20C1%20%20Cueto%20Cordero.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Fecha de Consulta: 13 febrero 2020.

Díaz, B. (2013) *Valores y estilo de vida de los niños y niñas de 9y10 años de edad, estudio realizado en la Escuela José Antonio Campos*. Universidad Técnica Particular de Loja. En: <http://dspace.utpl.edu.ec/bitstream/123456789/6960/1/REQUENA%20DIAZ%20BLANCA%20NOEMY-TESIS.pdf>. Fecha de consulta: 14 marzo 2020.

ECOLIFE. (2016) *Valores Ambientales*. En: <https://planetasaludableblog.wordpress.com/2016/12/08/valores-ambientales/> Fecha de consulta: 27 enero 2021.

Escobedo, J. (2018). *Calidad de servicio y la satisfacción del cliente*. Universidad de San Pedro. Perú. En: [http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/10660/Tesis\\_59655.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/10660/Tesis_59655.pdf?sequence=1&isAllowed=y). Fecha de consulta: 23 febrero 2020.

Faraldo, P. y Pateiro, B. (2013). *Estadística y Metodología de la Investigación*. Universidad de Santiago de Compostela. Chile. En: [http://eio.usc.es/eipc1/BASE/BASEMASTER/FORMULARIOS-PHP-DPTO/MATERIALES/Mat\\_G2021103104\\_EstadisticaTema1.pdf](http://eio.usc.es/eipc1/BASE/BASEMASTER/FORMULARIOS-PHP-DPTO/MATERIALES/Mat_G2021103104_EstadisticaTema1.pdf). Fecha de Consulta: 8 agosto 2020.

Figuera, S. (2017). *El Sumak Kawsay desde la perspectiva del sistema jurídico ecuatoriano*. En:

- <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:uV9FVS2xullJ:www.scielo.org.co/pdf/just/n33/0124-7441-just-33-00051.pdf+&cd=3&hl=es&ct=clnk&gl=ec&client=firefox-b-d>
- Freire, M. (2012). *Propuesta para la implementación de actividades recreativas en playa varadero para incrementar el turismo de sol y playa de la ciudad de Guayaquil*. En: <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/298/1/T-UCSG-PRE-ESP-AETH-50.pdf>. Fecha de consulta: 11 Octubre 2020.
- Gregorio, A. (2008). *La Recreación en la Niñez: “Conceptualización, Características y Aportes desde la Recreación al desarrollo de los Niños”*. Colombia. En: [http://nulan.mdp.edu.ar/1811/1/gregorio\\_ag\\_2008.pdf](http://nulan.mdp.edu.ar/1811/1/gregorio_ag_2008.pdf). Fecha de consulta: 15 abril 2020
- Gutiérrez, L. (2015). *Reglamento general a la ley de turismo. Ecuador*. En: <https://www.turismo.gob.ec/wp-content/uploads/2015/04/REGLAMENTO-GENERAL-LEY-TURISMO.pdf>. Fecha de consulta: 21 Septiembre 2021
- La Rotta, G. (2013). *En la adolescencia juegos activos o pasivos*. En: <https://www.semana.com/en-la-adolescencia-juegos-activos-pasivos/368870-3/> Fecha de consulta: 13 noviembre 2020
- López, S. (2013). *Programas de educación ambiental*. Madrid, Editorial CEP, S.L. En: <https://elibro.net/es/ereader/unibe/50756>. Fecha de Consulta: 09 Agosto 2020
- Mandal, A. (2019). *Las funciones de la dopamina*. En: [https://www.news-medical.net/health/Dopamine-Functions-\(Spanish\).aspx](https://www.news-medical.net/health/Dopamine-Functions-(Spanish).aspx) Fecha de consulta: 17 diciembre 2020.
- Marrero, M. (2016). *Glosario de términos hoteleros, turísticos y relacionados*. En: <https://www.hosteltur.com/files/web/templates/term/wikitur.pdf>. Fecha de consulta: 27 Enero 2020
- Mogrovejo, A. (2010). *La animación turística y su incidencia en la prestación de servicios turísticos*. Universidad de Cuenca. En: <file:///C:/Users/User/AppData/Local/Temp/ANIMACI%C3%93N%20TUR%C3%8DSTICA.pdf>. Fecha de Consulta: 8 Junio 2020.

- Moreira, C (2018). *Los Juegos Tradicionales en la Animación Turística*. Gestipolis. En: <https://www.gestipolis.com/los-juegos-tradicionales-en-la-animacion-turistica/> Fecha de consulta: 08 junio 2020.
- Nacimba, C. y Cejas, M. (2015) *diseño de productos turísticos y sus facilidades*. En: [https://www.unibe.edu.ec/wp-content/uploads/2017/08/2015-dic\\_NASIMBA-Y-CEJAS-DISE%C3%91O-DE-PRODUCTOS-TUR%C3%8DSTICOS-Y-SUS-FACILIDADES.pdf](https://www.unibe.edu.ec/wp-content/uploads/2017/08/2015-dic_NASIMBA-Y-CEJAS-DISE%C3%91O-DE-PRODUCTOS-TUR%C3%8DSTICOS-Y-SUS-FACILIDADES.pdf) Fecha de consulta 27 enero 2021.
- Núñez, C. (2019). *La animación turística, clave en la fidelización del cliente*. España. En: [https://www.hosteltur.com/130048\\_la-animacion-turistica-clave-en-la-fidelizacion-del-cliente.html](https://www.hosteltur.com/130048_la-animacion-turistica-clave-en-la-fidelizacion-del-cliente.html). Fecha de Consulta: 07 julio 2020.
- Linares, L. (2016). *El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil*. En: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1139/Herreraluzangela2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y> Fecha de consulta: 03 Abril 2020.
- Organización Mundial del turismo (OMT), citado en diseño de programa de animación turística para establecimientos de hospedaje, (2018). Provincia de Manabí. Fecha de consulta 14 enero 2020.
- Palella, S. y Martins F. (2012) Metodología de la Investigación En: <https://metodologiaecs.files.wordpress.com/2015/09/metodologc3ada-de-la-investigacic3b3n-cuantitativa-3ra-ed-2012-santa-palella-stracuzzi-feliberto-martins-pestana.pdf> Fecha de Consulta: 18 mayo 2020
- Pérez, F. (2016). *Las áreas naturales existentes en el corredor del río Ambato tramo tilulún–puente negro y su influencia en la generación de actividades turísticas recreacionales del cantón Ambato provincia de Tungurahua*. En: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23443/1/TESIS%20Fernando%20P%C3%A9rez%20con%20firmas.pdf>. Fecha de consulta: 6 Agosto 2020.

- Picazo, C. (2014). *Los servicios turísticos de asistencia y guía*. En: <https://www.sintesis.com/data/indices/9788490770061.pdf> Fecha de consulta: 27 enero 2014.
- Pineda, J. (2017). *Valores Ambientales*. En: <https://www.temasambientales.com/2017/03/valores-ambientales.html> Fecha de consulta: 25 agosto 2020
- Ramírez, C. (2017). *Servicios turísticos*. En: <http://utntyh.com/wp-content/uploads/2017/09/Servicios-Tur%C3%ADsticos.pdf> Fecha de consulta: 27 enero 2021.
- Sánchez, G. (2013). *Descripción del patrimonio vivo de México, reconocido como patrimonio cultural inmaterial de la humanidad*. En: <http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/40405/Tesina%20Lic.%20Turismo%20Gabriela%20AS.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Fecha de consulta: 27 enero 2021.
- Sancho, A. (2011). *El Sector Turístico*. Universidad de Valencia. En: <https://www.uv.es/sancho/curso%20201112%20Ca%C3%B1ada%20Blanch.pdf>. Fecha de Consulta: 6 Agosto 2020.
- Socatelli, P. (2013). *Oferta turística*. En: <https://www.ucipfg.com/Repositorio/MGTS/MGTS15/MGTSV15-07/semana3/LS3.1.pdf> Fecha de consulta: 27 enero 2021.
- Togán, E. (2015). *La animación turística como estrategia de socialización del patrimonio cultural del centro histórico de Quito*. Universidad Central del Ecuador. En: <file:///C:/Users/User/AppData/Local/Temp/T-UCE-0009-533.pdf>. Fecha de Consulta: 12 Agosto 2020.
- UNESCO, (2013). *Objetivos de la educación ambiental*. En: <http://www.lineaverdemunicipal.com/consejos-ambientales/educacion-ambiental.pdf>. Fecha de consulta: 06 julio 2020.
- Urbano, A. Yuni, J. (2014). *Técnicas para la animación de grupos*. Córdoba, Argentina: Editorial Brujas.

<https://elibro.net/es/ereader/unibe/78166?page=14>. Fecha de consulta: 27 enero 2020.

Zamorano, F. (2014). *Turismo alternativo servicios turísticos diferenciados*. Editorial trillas. En: <https://www.unich.edu.mx/wp-content/uploads/2014/01/turismo-alternativo-zamorano.pdf>. Fecha de consulta: 18 agosto 2020

Ziperovich, C. (2012). *Recreación hacia el aprendizaje placentero*. Córdoba, Argentina: Editorial Brujas. En: <https://elibro.net/es/ereader/unibe/78082>. Fecha de consulta: 18 agosto 2020.

## **Anexos**

FICHA DE OBSERVACIÓN							
Fecha de la observación:				Hora de la observación: 11:30 am 26/ sep / 2020			
Nombre del Establecimiento: GRANJA AVENTURA PUEMBO							
Ubicación del Atractivo							
Parroquia: Puenbo			Calle Principal: Julio tobar Donoso			Transversal: 21-19	
Información del Sitio							
Correo Electrónico:					Redes Sociales: Facebook		
Teléfono de Contacto: 098-261-0270					Sitio Web: Granja Aventura Puenbo		
Ingreso al Atractivo							
a. Tipo de Ingreso		b. Horario de Apertura		c. Atención			
Publico	<input type="checkbox"/>	Ingreso	Salida	Todos los días	Fines de semana y feriado	Solo días hábiles	Otro/ Especificar
Privado	<input checked="" type="checkbox"/>	10:00	15:00	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CLIMA	Cálido y Templado	TIPO DE SUELO	Franco arenosos				
1. Ámbito de Desarrollo							
Medio Natural	<input checked="" type="checkbox"/>	Medio Urbano	<input type="checkbox"/>	Medio Rural	<input type="checkbox"/>	Medio Marino	<input type="checkbox"/>
2. Tipología de Animación que aplica							
Sostenible	<input type="checkbox"/>	Deportiva	<input type="checkbox"/>	Eco Animación	<input type="checkbox"/>	Sociocultural	<input type="checkbox"/>
						Ninguna	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Zonificación							
Huerto Ecológico	Corral de Ovinos y Caprinos	Laguna de Patos	Corral de Equinos:	Parque			
Especies:	Eq. Recreación:	Eq. Recreación:	Eq. R:	Eq. R:			
Cebolla blanca, perla, colorada. Perejil Culantro Brócoli Zanahoria	Áreas verdes	Áreas verdes	Áreas verdes	Juegos Infantiles Cañón de espuma Columpios Resbaladera Túnel de agua			



Remolacha				
Eneldo				
2. Factores Bióticos				
2.1 Fauna: Especies Carismáticas			2.2 Flora	
Conejo <input checked="" type="checkbox"/>	Caballo <input checked="" type="checkbox"/>	Patos y Gansos <input checked="" type="checkbox"/>	Plantas medicinales/ manzanilla, orégano y hierba luisa	Árbol de Limón sutil y mayer  Árbol de Naranjas dulces
Vaca <input checked="" type="checkbox"/>	Cerdos <input checked="" type="checkbox"/>	Cabra <input checked="" type="checkbox"/>		
Alpaca <input checked="" type="checkbox"/>	Gallinas/gallos <input checked="" type="checkbox"/>			
Pony <input checked="" type="checkbox"/>	Burros <input checked="" type="checkbox"/>			
Oveja <input checked="" type="checkbox"/>				

### Fotografías de Granja Aventura de Puenbo



Imagen No. 1. Huerto Ecológico Granja Aventura de Puenbo. Fuente: J Faican, 2020



**Imagen No. 2.** Túnel de Espuma Granja Aventura de Puembo. Fuente: J. Faican, 2020



**Imagen No. 3.** Corral de Bóvidos Granja Aventura de Puenbo. Fuente: J. Faican, 2020



**Imagen No. 4.** Corral de Conejos Granja Aventura de Puenbo. Fuente: J. Faican, 2020





**Imagen No. 5.** Corral de Caprinos Granja Aventura de Puenbo. Fuente: J. Faican, 2020

