

# TURISMO ALTERNATIVO

SERVICIOS TURÍSTICOS DIFERENCIADOS

- Animación
- Turismo de aventura
- Turismo cultural
- Ecoturismo
- Turismo recreativo



009718

Francisco Manuel Zamorano Casal

trillas 

## **SERIE TRILLAS TURISMO**

El avance del turismo en el mundo, pero especialmente en los países industrializados del área occidental, ha propiciado el surgimiento de estudios descriptivos y analíticos que pretenden explicar las características esenciales de dicho fenómeno. Este no es sólo de índole social y económica, sino también de carácter cultural, ya que por medio de él, y de una forma agradable, es posible adquirir nuevos conocimientos y obtener experiencias inolvidables. La exigencia de analizar, sistematizar y planificar lo referente a la prestación y el consumo de servicios responde a los requerimientos de crecimiento de este sector.

Editorial Trillas, consiente de la trascendencia económica que reviste para nuestro país -y para el resto de América Latina- el desarrollo de la industria turística, ofrece a sus lectores una serie de obras orientadas a impulsar esta actividad.

Los autores, un destacado equipo de profesionales con gran experiencia en el campo, se proponen cubrir las necesidades de los estudiantes y profesionales de las carreras de turismo en sus niveles técnico y superior, así como satisfacer la demanda bibliográfica generada por el área de capacitación. Para lograrlo, diseñaron una serie de obras que cubren las áreas principales de la actividad turística.

# **TURISMO ALTERNATIVO**



009718

# TURISMO ALTERNATIVO

SERVICIOS TURÍSTICOS DIFERENCIADOS

Francisco Manuel Zamorano Casal



EDITORIAL  
TRILLAS



México, Argentina, España,  
Colombia, Puerto Rico, Venezuela

### Catalogación en la fuente

Zamorano Casal, Francisco Manuel

Turismo alternativo : servicios turísticos diferenciados :  
animación, turismo de aventura, turismo cultural,  
ecoturismo, turismo recreativo. -- 2a ed. -- México :  
Trillas, 2007 (reimp 2008)

363 p. : il. ; 24 cm

Bibliografía: p. 341-342

Incluye índices

ISBN 978-968-24-8010-2

1. Turismo - México
2. Turismo - Administración
3. Ecología humana. I. t.

D- 338 4791'2325t

LC- G156 5 M3'23 8

3673

La presentación y  
disposición en conjunto de  
TURISMO ALTERNATIVO  
Servicios turísticos diferenciados:  
animación, turismo de aventura, turismo  
cultural, ecoturismo, turismo recreativo  
son propiedad del editor.  
ninguna parte de  
esta obra puede ser  
reproducida o transmitida, mediante ningún  
sistema o método, electrónico o mecánico  
(incluyendo el fotocopiado, la grabación  
o cualquier sistema de recuperación y  
almacenamiento de información),  
sin consentimiento por escrito del editor

Derechos reservados  
© SR, 2007, Editorial Trillas, S. A. de C. V.

División Administrativa  
Av. Río Churubusco 385  
Col. Pedro María Anaya, C. P. 03340  
México, D. F.  
Tel. 56884233, FAX 56041364

División Comercial  
Calzada de la Viga 1132  
C. P. 09439, México, D. F.  
Tel. 56330995  
FAX 56330870

[www.trillas.com.mx](http://www.trillas.com.mx)

Miembro de la Cámara Nacional de  
la Industria Editorial  
Reg. núm. 158

Primera edición SR  
ISBN 968-24-6422-6

‡ (SL)

Segunda edición SE  
ISBN 978-968-24-8010-2

**Reimpresión, 2008**

Impreso en México  
Printed in Mexico

# Índice de contenido

Introducción

9

Cap. 1. Turismo alternativo y desarrollo sustentable

23

Una cultura de desarrollo humano sustentable, 23.

Cap. 2. Animación turística

55

Ocio, tiempo libre, recreación y diversión, 55. Animación sociocultural, 71. El juego y la animación, 85. Ludotecas, 100. Las áreas de expresión, 105. Técnicas de recreación, 121. Técnicas de participación social, 132. Pedagogía y andragogía del ocio, 153.

**Cap. 3. Ecoturismo** **161**

Turismo y ecología, 161. Cadenas alimenticias y niveles tróficos, 169. La sociedad y el ecoturismo, 171. Ecoturismo, 174. Educación ambiental, 183.

**Cap. 4. Biodiversidad** **193**

Caracterización ambiental de México, 193. Especies mexicanas, 197. Especies bajo protección legal, 201. Las áreas naturales protegidas de México, 203. Suelos de México, 203. Regiones prioritarias de conservación en México, 215.

**Cap. 5. Turismo de aventuras** **225**

Turismo de aventura, 225.

**Cap. 6. Turismo rural** **239**

Turismo rural, 239. Hotelería rural, 244. Actividades de animación y recreación, 250. Problemática que enfrenta el desarrollo del turismo rural, 252. Manifiesto de la Asociación de Turismo en Espacio Rural, 255. Acuerdo del Secretario de Turismo que establece las bases y directivas para la operación turística de centros de alojamiento u hospedaje con la figura de "casa rural", 259.

**Cap. 7. Planeación del turismo alternativo**

**269**

Planeación y diseño de servicios alternativos, 269. Inventarios, 272. Herramientas de análisis, 289. Análisis y plan de gran visión, 309. Matriz de funcionalidad, 309. Matriz de interpretación estética, 321. Matriz de integración, 334.

**Bibliografía**

**341**

**Índice onomástico**

**343**

**Índice analítico**

**345**



# Introducción

En los últimos 50 años el mundo cambió de manera acelerada por no decir vertiginosa: la tecnología, la ciencia, la política, las formas de alimentación, la economía. Hace menos de 30 años la ecología era, por ejemplo, una preocupación de un círculo de algunas personas excéntricas que no tenían otra cosa que hacer; pensar en una alimentación balanceada que incluyera el yoghurt o la fibra en la dieta era cosa sólo de unos cuantos; la computadora personal era inconcebible hasta principios de la década de los ochenta; no se acaban de cumplir siquiera 30 años desde que el hombre pisó la Luna, sin embargo, todo lo anterior ya es parte de nuestras vidas, lo que ha revolucionado nuestras formas de ser y pensar. Estos cambios se reflejan en el deporte, las comunicaciones, las formas de entretenimientos individuales y colectivos; ahora la ecología es una prioridad, lo mismo que una sana alimentación; la informática está prácticamente en cada una de nuestras acciones cotidianas; las comunicaciones se han desarrollado de tal manera que las distancias ya casi no son un problema. Los gustos, necesidades y preferencias de las personas también se han modificado por estos cambios.

Las consideraciones anteriores nos llevan a la reflexión, ¿acaso el turismo ha quedado ajeno a todos estos cambios? Desde luego que no. El fenómeno del turismo también se modificó; sin embargo, en muchos países aún se concibe como era en la década de los cincuenta, época en la cual se sentaron muchas de las bases sobre las que se fundamentó la oferta turística por muchos años.

Al hacer un rápido análisis del desarrollo tecnológico, claramente se observa, por ejemplo, cómo la evolución del avión influyó directamente en el turismo, ya que redujo el tiempo para llegar a un destino además de brindar seguridad para los viajeros; por otro lado, la informática permite una mejor y más eficiente comunicación de los prestadores de servicios (agencias de viajes, transportistas, hospedaje y alimentación entre otros), y el desarrollo

de mejores sistemas administrativos ha permitido un eficiente manejo de la industria. Si bien los cambios han sido constantes y sorprendentes, se han realizado en la mayoría de los casos para satisfacer los gustos, preferencias y necesidades que se tenían en la década de los cincuenta.

Es evidente que las cosas han cambiado desde aquella época, si bien existen muchos viajeros a los cuales el modelo de viaje de esos años les sigue satisfaciendo y llenando sus expectativas (sol, playas, lugares exóticos, sitios paradisíacos). También es cierto que para un grupo de turistas cada vez mayor, lo anterior ya no se ajusta a su búsqueda de una experiencia distinta, acorde con nuevos gustos, necesidades y preferencias (experiencias con las comunidades receptoras, contacto con la naturaleza, actividades de reto físico, búsqueda de emociones fuertes, entre otras tantas más). Esta tendencia ya la detectaron muchos de los prestadores de servicios de países que se dedican al turismo y quieren mantenerse atractivos para el turista captando la atención de ese creciente grupo que busca algo distinto, alternativo, que vaya más con su personalidad y estilo de vida. Con lo anterior no se pretende decir que el llamado modelo tradicional de turismo vaya a desaparecer, pues aún es solicitado por un amplio sector de la población, aunque también ha venido evolucionado e incorpora servicios adicionales a los tradicionalmente reconocidos como parte de las ofertas de servicios turísticos como son la animación turística, el ecoturismo, el turismo de aventuras, el turismo cultural, etcétera.

A este tipo de prestaciones extras o no convencionales se les conoce como servicios diferenciados, los cuales son un atractivo adicional para integrarlos a la oferta ya existente o a la que se pretende crear, y que pueden intervenir en la decisión del turista para elegir el destino de sus vacaciones. Muchos son los países que cuentan desde hace varios años con estos servicios diferenciados, lo que los hace más atractivos para personas que tienen estas expectativas de viaje.

Para entrar a los nuevos mercados internacionales se requiere ser competitivo y tener calidad, por lo que México necesita hacer una profunda reflexión sobre los significados del turismo, y su repercusión en la vida económica, social, cultural y ambiental del país. Como es un destino tradicional, requiere una modernización no sólo en lo concerniente a su infraestructura, que para bien o para mal es reconocida en los mercados internacionales, sino también una reorientación en cuanto a conceptos, funciones y educación necesaria para la prestación de servicios turísticos, así como la búsqueda y desarrollo de una cultura turística que lo puedan colocar como una de las principales opciones basadas en la calidad de su oferta.

Hoy día algunas modalidades turísticas se conciben no sólo como una posibilidad de la tan ansiada activación económica de zonas rezagadas, sino también como estrategias prioritarias para:

- Conservación de los recursos naturales.
- Mantenimiento de los ecosistemas.
- Preservación del patrimonio histórico y cultural, entre otras.

Para la consecución y diseño de estas estrategias es necesaria la participación directa de las regiones en la implantación de las políticas sectoriales,

la promoción y el establecimiento del mercado para decidir sobre precios y características de los servicios, que son la base para el desarrollo sustentable del turismo.

El desarrollo actual del turismo implica abordar el problema con un análisis distinto, ya no se trata de indicar solamente las necesidades de infraestructura y promoción, sino de rediseñar y reorientar las políticas de desarrollo a partir de los cambios en los mercados internacionales y nacionales, tomando en cuenta a su vez y en la misma escala de valores las necesidades de la comunidad receptora. El análisis debe considerar que las necesidades del mundo cambian, y que México requiere modernizarse, reconvertirse, insertarse en la dinámica mundial, adecuar y desarrollar una oferta diferenciada y un nuevo esquema de comercialización.

Los cambios actuales en el turismo mundial van más allá de la mera innovación tecnológica, administrativa, de comercialización o de modalidades arquitectónicas de los hoteles. El principal cambio está en el turista y en la manera como percibe sus relaciones con el entorno geográfico y cultural, con los otros turistas y sus anfitriones.

El modelo tradicional es mecánico y estandarizado, en pocas ocasiones realmente toma en cuenta al personaje principal del turismo, razón de la existencia de estos servicios y servidores. Tal estandarización es una herencia de los antiguos prestadores y en su momento funcionó. Podemos observar estas secuelas en muchas de las construcciones de las grandes cadenas hoteleras, pues casi todos sus edificios se diseñaron bajo el mismo concepto, tanto en fachadas como en interiores; las cartas de sus restaurantes son casi iguales, con los mismos platillos y bebidas, así como los paquetes que ofrecen; si bien puede argumentarse que esto es una imagen corporativa que brinda seguridad y confianza al cliente, es también una forma de despersonalizar al visitante al no tomar en cuenta su calidad como individuo. Si lleváramos a un turista a un hotel distinto al que eligió, difícilmente se daría cuenta que se trata de otro a no ser tal vez por el idioma o las características físicas de las personas que trabajan en el hotel.

En el nuevo modelo denominado turismo alternativo, la atención personal y la posibilidad del "viaje a la medida" son los factores más importantes en la elección del destino, además de que buscan vivencias y experiencias únicas, no repetibles, personales, en un entorno de calidad.

El cambio debe ser cualitativo antes que en infraestructura y equipamientos para no caer en los mismos errores que se han cometido, pues en el modelo tradicional siempre se proyectaba más pensando en la apariencia arquitectónica que en las necesidades reales de las personas, por lo que se creaban enormes elefantes blancos agonizantes, como sucedió en muchos de los megaproyectos, como se les denomina comúnmente, con instalaciones que nadie usa y que resultan altamente costosos en su construcción y mantenimiento, es decir, verdaderos fracasos.

Ahora se requieren prestadores con actitud y preparación para entender la dinámica del turismo mediante el contacto personal con los visitantes, aptitudes que coloquen al prestador de servicios en una posición adecuada para identificar y responder convenientemente a las necesidades de las personas. La estrategia de desarrollo pone énfasis en las personas antes que en las insta-

laciones, los atractivos o en la promoción. Ésta sólo se puede sustentar en la adecuada formación y desarrollo del personal calificado en todos los niveles.

Las cuatro vertientes de la estrategia para la modernización del sector turístico en México son:

- Promoción.
- Transporte.
- Inversión.
- Calidad.

Las acciones de los servidores y de los profesionales deben ser por vocación y no sólo una obligación de carácter laboral, un modo de supervivencia o un simple negocio, ya que estas actitudes se reflejarán en la calidad de los servicios que se ofrecen.

- Calidad en el uso del tiempo libre del visitante.
- Calidad del entorno geográfico del destino.
- Calidad en el entorno social de la comunidad receptora.

La calidad turística se logra mediante la capacitación y educación, la conservación del patrimonio y el entorno, y el mejoramiento de la imagen urbana. La eficiente administración de las empresas no se logrará sin una cultura turística entre empresarios, trabajadores, comunidad y turistas.

El objeto de la cultura turística es lograr que la calidad de vivencia del visitante esté estrechamente relacionada con la calidad de vida del anfitrión. No es concebible que un hotel tenga a su disposición una gran cantidad de agua y la comunidad carezca de ella, así como que exista opulencia en la zona hotelera y miseria a unos cuantos metros de ella.

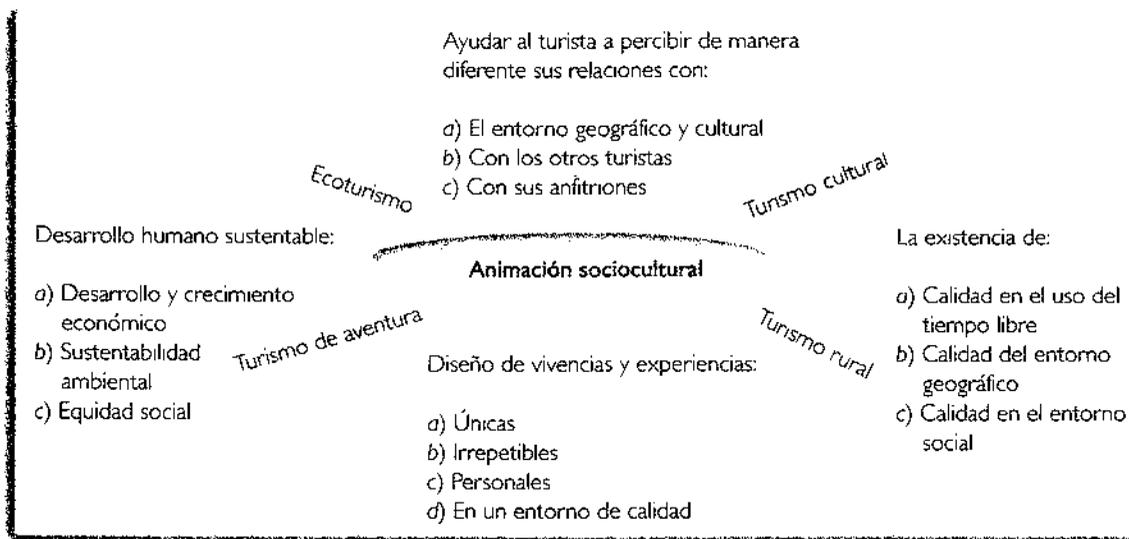


Fig. I. 1. Modelo de turismo alternativo.

El modelo anterior (fig. I.1) sirve para construir una definición operativa de lo que es turismo alternativo ya que, como se verá a lo largo de los siguientes capítulos, existen muchas definiciones para las distintas especialidades que lo componen y que con frecuencia se confunden entre sí. Esto se debe a que en diversas etapas de desarrollo surgen concepciones diferentes que son validadas por la realidad, formación y ámbitos de sus definidores.

Por ejemplo, partiendo de los conceptos integrados en el modelo, el turismo alternativo:

Es un conjunto de vivencias y experiencias únicas, irrepetibles, personales que se dan en un entorno de calidad; entendida ésta como la calidad en el tiempo libre del turista, en un entorno de calidad geográfica y social, que permite al turista percibir sus relaciones de una manera diferente con el entorno geográfico y cultural, con los otros turistas y sus anfitriones, dentro de los parámetros del desarrollo humano sustentable que prevé el desarrollo y crecimiento económico, la equidad social y la sustentabilidad ambiental.

Aunque también podría decirse que el turismo alternativo:

Es ayudar al turista a percibir sus relaciones de una manera diferente con el entorno geográfico y cultural, con los otros turistas y con sus anfitriones, a través de un conjunto de vivencias y experiencias únicas, irrepetibles, personales en un entorno de calidad, dentro de los parámetros del desarrollo humano sustentable que prevé el desarrollo y crecimiento económico, la equidad social y la sustentabilidad ambiental, mediante la búsqueda de la calidad en el tiempo libre del turista en un entorno de calidad tanto geográfica como social.

Otra forma de precisarlo es la siguiente:

Es un turismo de calidad que se da dentro de los parámetros del desarrollo humano sustentable que promueve el desarrollo y crecimiento económico, la equidad social y la sustentabilidad ambiental, entendida la calidad como la existencia de calidad en el tiempo libre del turista en un entorno de calidad tanto geográfica como social, ayudándole a percibir sus relaciones de una manera diferente con el entorno geográfico y cultural, con los otros turistas y sus anfitriones mediante la creación de vivencias y experiencias únicas, irrepetibles, personales, en un entorno de calidad.

Como puede observarse, simplemente se está jugando al acomodar los conceptos de manera diferente y aun así no se pierde el sentido ni la validez de ninguna de las definiciones; en otras palabras, puede crearse una definición operativa de lo que es el turismo alternativo, siempre y cuando incluya cada uno de los conceptos implícitos del modelo expuesto de acuerdo con las necesidades particulares.

Lo que se dicho hasta aquí ayuda a explicar el contexto de lo que es el turismo alternativo según el modelo en cuestión, ¿pero qué hay en el interior de esos parámetros, ya que sólo se apunta a cuatro especialidades: el ecoturismo, el turismo de aventura, el turismo rural y el turismo cultural?

¿Dónde han quedado otras especialidades, como el turismo cinegético,<sup>1</sup> el turismo de salud, el etnoturismo y otras tantas más?

Se puede decir que todas estas especialidades estarían contenidas dentro de estas cuatro principales como subespecialidades de las mismas, esto se ha hecho como un simple recurso para tratar de explicar de manera sencilla un modelo que es complejo y que está lleno de posibilidades y opciones. Incluso podemos ir más allá.

Piense en una actividad como el descenso de ríos, llamada también balseada o *rafting*. ¿Qué imagen se le viene a la mente? Seguramente la de un grupo de personas remando en una balsa de caucho a toda velocidad en medio de un río con aguas en movimiento, dando tumbos sobre las olas y sorteando rocas y troncos. ¿De qué especialidad de turismo se trata? ¿Cuál es el motivo del viaje? ¡Turismo de aventura! Tal vez “tener emociones fuertes” o “sentir la adrenalina de la aventura”. Esas serían con certeza sus respuestas.

Pero deténgase por un momento a reflexionar en lo siguiente: ¿Dónde se encuentra ese río? ¿Está en medio de una gran ciudad? ¿O, en medio de la naturaleza? En el transcurso del descenso se topará con diferentes especies animales y vegetales, así como con una gran variedad de paisajes. ¿No cree entonces que está teniendo vivencias de ecoturismo?

Vaya un poco más allá. Por lo general, tanto a la llegada como a lo largo del trayecto, o bien al final del mismo, se interactúa con diferentes comunidades que se encuentran en espacios rurales, con sistemas productivos, ya sean tradicionales o modernos, con usos y costumbres culturales que los caracterizan y les dan identidad, luego entonces, ¿no se trata de una especialidad de turismo rural?

Visualice de nuevo esa imagen. ¿No son individuos los que van en esa balsa con motivos diferentes y expectativas de viaje también diferentes? ¿No se trata de un grupo? Es ahí donde se requiere de la animación turística, como el conjunto de técnicas de participación sociocultural,<sup>2</sup> para su manejo y para facilitarles las experiencias y vivencias que están buscando.

Sin embargo, olvídense de todo lo anterior. Qué opina ahora, si le digo que se trata de un viaje para realizar una visita arqueológica en el río Filobobos en Veracruz, México, donde se comprobará la alineación de las ruinas de la zona arqueológica de Peña de la Vega respecto de algunas estrellas en una modalidad de arqueoastronomía, y que el descenso de río se convirtió tan solo en el medio para llegar al sitio. Esto no significa que tanto el medio como el entorno carezcan de importancia, por el contrario, se han convertido en parte integral de esa experiencia, al generar un valor agregado que no se tendría si se llegara por tierra en un vehículo.

El ejemplo anterior resulta oportuno para demostrar la gran variedad de servicios y productos turísticos alternativos que pueden generarse dentro

<sup>1</sup> *Turismo cinegético*: Especialidad en que el motivo de viaje es la cacería, misma que al menos presenta tres variantes: la de cobro de presa, en que se le dispara al animal; la de rastro o huella, que consiste en seguir la pista hasta el momento clímax, pero sin cobrar la presa, y la fotográfica. Ha ido cobrando fuerza otra modalidad con rayo láser y computadora, que al efectuar el “disparo”, la computadora le indica si ha dado en el blanco, así como la calidad del disparo.

<sup>2</sup> Véase capítulo 2. Animación turística.

del modelo citado, así como la estrecha interrelación que existe entre las diferentes especialidades y los múltiples conocimientos que se requieren para planearlos y operarlos, mismos que demandan equipos multidisciplinarios y personal polidisciplinario.

## LAS ACTIVIDADES DEL TURISMO ALTERNATIVO

En párrafos anteriores se ha explicado la gran adaptabilidad que tiene el modelo de turismo alternativo para la innovación y la diferenciación de la oferta, en cuanto a la enorme variedad de especialidades que puede presentar, y que sólo estará limitada por la creatividad de los prestadores de servicios.

La creación de los servicios y productos turísticos en la actividad turística moderna, tanto alternativos como convencionales, parten de los mismos principios y factores. Es decir, las motivaciones y necesidades del turista deben considerarse como punto de partida para, entonces, proveer los satisfactores que las atiendan con pertinencia y calidad. Para ello, es preciso identificarlas, entenderlas y, por supuesto, atenderlas. Por otro lado, las tendencias en la actividad a nivel mundial resaltan la necesidad de una gestión dinámica de los prestadores de servicios, las cuales permitan alcanzar nuevos objetivos, como:

- La aparición de nuevas satisfacciones que atender.
- El diseño de nuevos servicios y productos de turismo y ocio.
- La reformulación de la gestión de la empresa turística.

El primer punto hace referencia al cada vez mayor grado de satisfacción que el turista busca en la elección de sus actividades de ocio en el tiempo libre; es decir, el pleno goce de ese tiempo personal mediante actividades activas o pasivas, intensas o de relajamiento, especializadas o genéricas, según sus propios requerimientos y gustos. Por lo tanto, el prestador de servicios debe saber mejor quién es su cliente y cuáles son sus gustos y expectativas.

El segundo punto destaca la importancia de crear ese viaje a la medida del cliente, perfectamente estructurado y planificado con detalle, teniendo como punto de partida las nuevas satisfacciones que hay que atender.

Por último, el tercer punto resalta la premisa de que lo único permanente es el cambio y que de no adaptarse a él se corre el riesgo de quedar fuera de la competencia.

Como puede apreciarse en el modelo de la figura I.2, la persona tiene tan sólo 10 % de su tiempo diario para satisfacer aquellas necesidades superiores como las de pertenencia, reconocimiento y autorrealización, denominado tiempo libre.

Día típico entre semana de un adulto joven en edad productiva



Fig. 1. 2. Distribución del tiempo en relación con las necesidades.

Día típico en fin de semana o vacaciones de un adulto joven en edad productiva

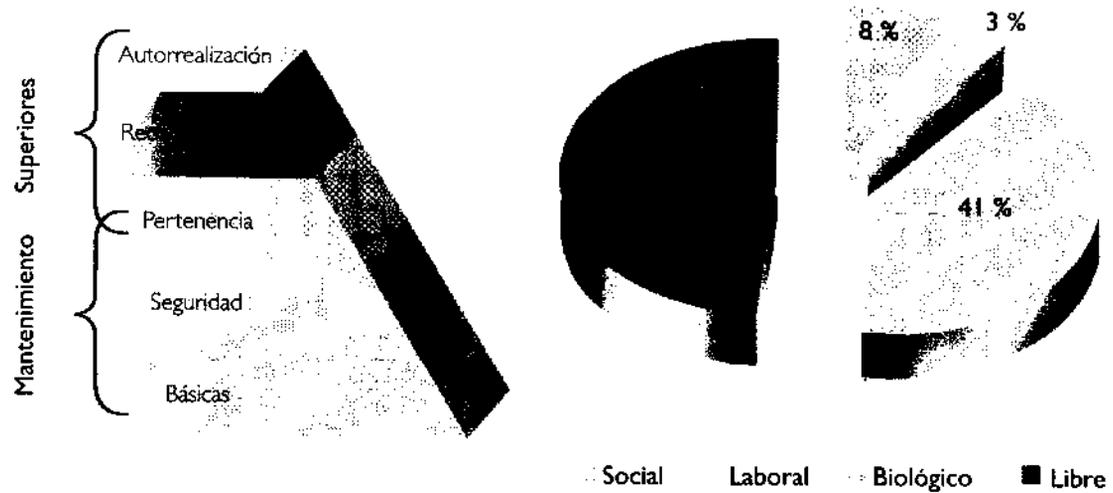


Fig. 1.3. Distribución del tiempo en relación con las necesidades.

Con respecto al modelo de la figura 1.3, la persona tiene libre casi 50 % de su tiempo diario para satisfacer sus necesidades superiores, el problema estriba en cómo encauzarlo de manera cultural y creativa.

En este caso, el tiempo libre es mayor como resultado de las disminuciones en el tiempo obligado, y la función del profesional del turismo es crear una oferta para llenarlo.

Estas tendencias se derivan de las características generales de los turistas actuales en cuanto a la manera en que buscan satisfacer sus necesidades de ocio durante la ocupación de su tiempo libre. Basta recordar que este último es uno de los dos componentes inseparables de la actividad, el cual se busca satisfacer de la mejor manera posible conforme a la oferta socio-cultural del destino en cuestión. El segundo componente es el dinero que, en cierto modo, afecta el acceso a determinados tipos de satisfactores; lo cual parece una limitante, pero visto de manera creativa, se abre una enorme gama de posibilidades que complementan la oferta.

Entre las principales características del turista actual pueden mencionarse las siguientes:

- Están dispuestos a adquirir servicios y productos sin malgastar.
- Son exigentes en lo que adquieren, pues están bien informados.
- Desean realidades, no promesas.
- Buscan viajes acordes con sus necesidades, lo cual reafirma su personalidad de manera interactiva.
- Tienen un mayor nivel cultural y desean satisfacer mayor cantidad de inquietudes.
- Están predispuestos a experimentar diferentes servicios y productos alternativos.
- Manifiestan una conciencia medio ambiental.
- Están interesados en interactuar con las comunidades receptoras.
- Están conscientes de sus necesidades de tiempo libre y buscan diferentes satisfactores socioculturales.

El turismo alternativo no es antagónico al turismo convencional, por el contrario, son complementarios entre sí, lo que permite ampliar aún más el abanico de opciones de la oferta turística de un país o de una región.

Para crear estos nuevos servicios y/o productos es importante conocer las motivaciones que se desprenden como consecuencia del perfil anterior del turista actual. En este sentido, existen diferentes motivaciones que pueden servir de guía para tipificar diferentes servicios y productos alternativos. Entre las principales se encuentran las siguientes:

## Motivaciones turísticas y de ocio

Naturaleza	Salir al campo, conocer y convivir con la naturaleza
Cultura y raíces	Conocer el patrimonio heredado y la cultura viva <sup>a</sup>
Deportes	Práctica de deportes "convencionales"
Aventura	Práctica de deportes alternativos
Espectáculos y eventos	Todo tipo de eventos y acontecimientos programados <sup>a</sup>
Salud y recuperación	Salud
Relax	Descanso y reposo
Gastronomía	Como experiencia sociocultural <sup>a</sup>
Información y desarrollo personal	Visita a museos, exposiciones, conferencias, simposios, ferias culturales, etcétera
Descubrimiento	Búsqueda de nuevas cosas
Relaciones interpersonales	Visitas a familiares y amigos, colegas, actos sociales, puntos de encuentro, ágoras, etcétera
Noche	Clubes, centros de diversión, recreación nocturna
Asociacionismo	Sociales, filantrópicos, políticos, religiosos, intereses comunes
Shopping <sup>b</sup>	Comprar paseando
Interés gremial	Ferias, exposiciones, trade shows, etcétera
Aficiones o hobbies	Hágalo usted mismo <sup>c</sup> , acuarismo, modalismo, numismática, filatelia, jardinería, manualidades en general y otras formas de expresión técnico científica
Multimedia	Navegar en internet, juegos multimedia, etcétera
Entretenimientos	Televisión, juegos de mesa en general, etcétera

<sup>a</sup> Véase capítulo 7, cuadro 7.3.

<sup>b</sup> *Shopping*: Anglicismo que significa ir de compras.

<sup>c</sup> También llamado bricolage o *do it yourself*.

Vale la pena resaltar que en el cuadro no se mencionan los viajes de negocios, que si bien tienen un importante lugar en el negocio de los viajes y la hotelería, no son formas de ocio, puesto que su principal motivación no es el goce del tiempo libre, sino una forma más del denominado tiempo de trabajo.

1



## Turismo alternativo y desarrollo sustentable

### UNA CULTURA DE DESARROLLO HUMANO SUSTENTABLE

En la actualidad existen tendencias que pretenden confrontar a la economía con el medio, en las que se dice que el término desarrollo humano sustentable es algo así como una utopía. Sin embargo, y a pesar de todo, se puede concebir la existencia de un desarrollo humano sustentable en donde de manera simultánea se protegen los empleos y el medio, de hecho, los especialistas modernos sostienen que no se puede alcanzar una verdadera calidad de vida sin la preservación del medio, ni mucho menos pensar en empleos en el futuro sin él.

La conceptualización y práctica de un desarrollo humano sustentable debe abordarse desde distintos enfoques tales como el tipo de comunidad a la que se hace referencia, si es rural o urbana, o si se trata de empresas privadas o públicas, así como los individuos que las conforman. Su viabilidad se adecuará a una región en específico, en donde se hará un análisis que permita el desarrollo económico de la misma, y que contemple con equidad la preservación de los recursos con que cuenta (naturales, culturales, étnicos, etcétera).

Un ejemplo interesante se dio en la ciudad de Portland en Oregon, Estados Unidos, en donde se donaron para uso público 450 bicicletas que se pintaron de color amarillo brillante. Las bicicletas las puede utilizar cualquier persona que las necesite, con la condición de dejarlas cuando haya terminado de emplearlas, sin importar el sitio en donde se dejen para que

otra persona las pueda utilizar. En caso de avería, cada una lleva una etiqueta con el teléfono de un voluntario que se hace cargo de recogerla y repararla. Es sorprendente la cantidad de personas que participan en este programa, lo que le permite seguir funcionando. Un programa así requiere de un espíritu cívico y de comunidad. Por otra parte, es una forma de transportación que no afecta el medio. Tom O'Keefe de la United Community Action Network soñó con la idea por años, después de conocer un programa similar en Amsterdam. Este programa es una muestra del creciente movimiento hacia una cultura sustentable, que no es otra cosa más que una forma de vida sostenible por mucho tiempo porque no agota el sistema social ni el medio que lo hacen posible.

Los problemas ambientales no son como se habían imaginado. En 1970, después de celebrar el Día de la Tierra se hablaba de contaminación del aire y agua, de residuos tóxicos y desechos peligrosos. Inclusive se pensó que la solución para estos problemas estaba en una legislación que limitara la contaminación, además de obligar a las industrias a buscar tecnologías más limpias que la redujeran. Mientras más se aprendía, más se regulaba, al punto que a 30 años de esto, se han tenido algunos avances en la materia; sin embargo, hoy se enfrentan los mismos problemas a los que se suman otros tantos, como la lluvia ácida que está cambiando la composición química de lagos y suelos, lo que agobia y mata la vida de los bosques.

El cambio climático regional y mundial es un hecho, así como la destrucción de la capa de ozono, factor que expone a la Tierra a los rayos ultravioleta provenientes del Sol. Cada día somos testigos de la pérdida de la biodiversidad, del decremento de especies de aves y peces, así como de la destrucción masiva de insectos tropicales. El agotamiento del agua potable y de los combustibles es otra cara del problema, que no sólo es mayor de lo que se pensó, sino que además encierra otras problemáticas. El ser humano está cambiando los factores y/o sistemas químicos y biológicos del planeta entero en gran escala y a pasos vertiginosos.

Toda población utiliza recursos para su existencia y produce desperdicios de alguna índole. La capacidad del medio para proporcionar los recursos y asimilar los desechos limita el crecimiento de la especie y determina su salud. La capacidad tecnológica del hombre le permite sobrepasar –por mucho– la disponibilidad de los recursos. Por años se consideró que el desarrollo técnico en combinación con el tamaño del planeta permitiría esta constante y desmedida expansión. Este pensamiento, además de ser impreciso resulta peligroso, pues este avance está ligado a los cambios mencionados, y en muchos casos perjudiciales para el entorno.

El hombre forma parte de una compleja red en la que están conectadas múltiples especies y sistemas interrelacionados, donde cada individuo y especie son necesarios para el equilibrio que permite la existencia y continuidad de los mismos. Existen límites en cuanto al crecimiento de la población y de cuánto interactuar con el medio sin causar daños o cambios que se reviertan en contra de nosotros, y así comprometer el futuro de la especie humana. Señales del peligro se detectan todos los días en distintos ámbitos y regiones del mundo. Soluciones tecnológicas aisladas para problemas específicos son sólo paliativos que no resuelven el verdadero problema. Se requiere un cambio

radical en la manera de concebir y satisfacer nuestras necesidades además de una revalorización de las mismas.

Hoy día la población es de más de 5800 millones de personas, de las cuales una de cada cinco se encuentra en la pobreza extrema; este nivel se alcanzó a través de miles de años de existencia humana, sin embargo, esta cifra se duplicará en los próximos 50 años. La sobrepoblación es un problema muy serio, en especial en los países subdesarrollados, que contaban con una población de 4300 millones de seres que constituyen 78 % de la población mundial. Éstas disfrutaban sólo de 15% de los bienes que produce el mundo, usan sólo 12 % de los recursos naturales y 27 % de la energía por año. Es alarmante que mueran 40 millones de personas por pobreza extrema cada año, es decir, diariamente sucumben aproximadamente 110 000, principalmente por desnutrición o por beber agua no potable.

Otro problema irracional es la deuda que pagan estos países que en algunos casos es hasta cuatro veces mayor que el préstamo que recibieron. Estas deudas orillan a los países subdesarrollados a extraer y sobreexplotar sus recursos para poder pagar sus compromisos, aun a costa de comprometer los ecosistemas y recursos mismos, así como las reservas monetarias con las que cuentan, lo que crea inestabilidad social y política.

Patrones semejantes se manifiestan en zonas rurales de países industrializados, aunque las consecuencias son de menor repercusión que en los no industrializados. Los recursos del planeta se consumen de manera irracional y acelerada, el hombre agota 40 % de todo lo que la tierra produce cada año, a esto hay que sumarle que cada año los requerimientos de consumo de recursos se incrementan 5.5 %, lo que duplica la cifra cada 13 años.

Muchos de los insumos que requerimos no son renovables, como los combustibles fósiles y los metales que pronto se agotarán. Se calcula que las reservas tan sólo durarán unos 40 años al ritmo actual. Inclusive los recursos renovables se consumen de manera acelerada, tal como sucede con la superficie de suelo fértil que se ha degradado o erosionado un tercio de su extensión. La pesca en el océano Atlántico se redujo un tercio en comparación con la obtenida en 1970. Los mantos freáticos se han reducido o contaminado significativamente, hay deforestación, desertificación, pérdida de especies y de biodiversidad, y la escasez no sólo se incrementa día con día y no se ve solución, sino que además crea conflictos de orden político como por ejemplo el causado por la crisis petrolera de los setentas y los ochentas.

Los desechos producidos se acumulan de manera constante. Los combustibles fósiles quemados en 1994 alcanzaron la cifra de 5925 millones de toneladas de carbón arrojadas a la atmósfera en comparación con las 2543 toneladas de 1960. La biosfera se daña y modifica a causa de los desechos que el hombre produce, muchos de los cuales no pueden ser absorbidos por medios naturales como en los ciclos del carbono y nitrógeno. Asimismo, los pesticidas y desechos tóxicos hacen que los depósitos de agua potable sean inservibles tanto para el consumo humano como para el riego. Los cambios climáticos y el calentamiento global del planeta, la lluvia ácida, la destrucción de la capa de ozono, la contaminación del aire por los residuos químicos que arrojan las industrias y máquinas con que el hombre satisface sus necesidades afectan la atmósfera.

Además de los problemas de explosión demográfica, consumo excesivo de los recursos naturales y contaminación, se encuentra la distribución desigual de la riqueza. El acceso al bienestar, a los recursos e inclusive a los satisfactores más elementales son factores de división entre los países. Es inconcebible que los llamados países industrializados con aproximadamente 22 % de la población mundial disfruten de 85% de los bienes, utilicen 88 % de los recursos naturales y consuman 73 % del total de la energía producida en el planeta, además de producir la mayor parte de los desechos contaminantes que ahogan a la Tierra. Lo peor es que incluso en esos mismos países existe gran desigualdad social, que no sólo afecta su propio equilibrio político, económico y social, sino el del mundo entero.

## VALORES Y EXPECTATIVAS

Otro componente más del problema es el relativo a los valores y expectativas del ser humano, a saber:

- Los habitantes de los países industrializados esperan contar con un crecimiento constante en sus niveles de vida, asimismo las personas menos favorecidas pretenden a su vez alcanzar esos mismos niveles, en busca de ese supuesto bienestar. En este camino de ver y hacer las cosas se compromete peligrosamente el medio, pues implica un mayor consumo de recursos y por ende mayor contaminación.
- Las sociedades industrializadas tienen la creencia que mientras más se posee, más se es, por lo que el crecimiento económico se mide en términos de los satisfactores y su aumento (nivel de vida), y no en términos de la calidad de vida.

El producto interno bruto (PIB), que es el total de los bienes y servicios, es ejemplo de este pensamiento. Las expectativas de crecimiento del PIB están fuertemente ligadas al crecimiento del consumo de recursos y degradación ambiental, y por desgracia no existen mecanismos para medir el costo que este crecimiento significa en términos ambientales y en la calidad de vida.

## SUSTENTABILIDAD

Para la mayoría de las especies, un aumento en la población que exceda *la capacidad de carga* de su ambiente, produce un retroceso en su población. El desmedido aumento en la población ha creado una forma de consumo de recursos y producción de desechos que no pueden sostenerse por tiempo indefinido, por el contrario, se acercan alarmantemente a sus límites. *Es imperante buscar nuevas expectativas de vida y formas de vivir que sean sostenibles*, en otras palabras, reorientar el camino hacia una forma de vida sustentable.

Una *sociedad sustentable* no debe sobrepasar la capacidad de sus recur-

tos básicos, en los cuales sustenta su supervivencia y prosperidad futura. En términos económicos, una analogía que interpreta de manera sencilla el concepto es: “Vivir de los intereses sin decremento del capital”. Según la *World Commission on Environment and Development*, organismo dependiente de la ONU, el desarrollo humano sustentable significa: “Encontrar la forma de satisfacer las necesidades actuales, sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras para encontrar la satisfacción de las propias.”

La pregunta obligada es, ¿cómo lograrlo?, ¿pueden nuestras sociedades alcanzar la sustentabilidad mediante el empleo de tecnologías más eficientes y baratas que realmente reflejen los costos reales de la obtención de los bienes?, o bien, ¿la sustentabilidad significa un cambio radical en la forma de vivir y pensar?

Las dos consideraciones son necesarias si se quiere alcanzar la sustentabilidad en las sociedades. De hecho, es como la atención de un enfermo cardíaco, en primera instancia hay que atender el problema inmediato hasta estabilizar al paciente, para posteriormente enmendar los hábitos que lo llevaron a esa situación, es decir, soluciones a corto plazo por medio de la ciencia y la tecnología (soluciones específicas para los problemas ambientales) y un cambio en la forma de vida que erradique el mal (búsqueda de alternativas que eviten los problemas desde la raíz misma).

### ¿QUÉ PASOS SE DEBEN SEGUIR HACIA UNA SOCIEDAD SUSTENTABLE?

En su libro, *Beyond the Limits*, Meadows y colaboradores sugieren algunas posibilidades para lograrlo, mediante modelos computarizados proporciona algunas directrices generales, entre las cuales vale la pena citar las siguientes:

- Es posible desarrollar una sociedad sustentable sin la reducción de la población ni de la producción industrial.
- Sin embargo, ni la población ni la producción industrial pueden crecer más. Además, es necesario buscar una mayor eficiencia tecnológica para el aprovechamiento y optimización de los recursos naturales.
- Una sociedad sustentable puede construirse de diversas maneras. Existen opciones en cuanto al número de personas, niveles de vida, recursos tecnológicos, localización de los bienes industrializados, servicios, alimentos y otras necesidades materiales.
- La relación entre el número de personas que pueden mantenerse y los niveles materiales en que cada individuo puede ser sostenible tiene un límite. El número exacto es desconocido, además de que cambia debido a la tecnología, el conocimiento, la capacidad de adaptación humana y los sistemas de soporte de la Tierra. El tamaño de la población y los niveles de vida pueden modificarse, pero las implicaciones generales se mantienen iguales: más personas significan menos recursos materiales para cada uno de ellas o lo que es lo mismo, un mayor riesgo de que se colapsen los sistemas esenciales de soporte de la vida.

- Las economías regionales y mundiales deben reducir el uso de los recursos y la contaminación, así como la población, y los niveles de vida deben ser sostenibles. De lo contrario en algún punto habrá el colapso.
- Mientras más altas sean las metas y objetivos materiales de una sociedad, mayor será el riesgo de rebasar y exceder esos límites.

El economista Herman Daly ha descrito tres condiciones necesarias que deben considerarse para mantener el desarrollo humano sustentable físico de los recursos que la sociedad utiliza:

1. El rango con el que los recursos renovables se usan no debe exceder aquel que necesitan para su regeneración.
2. El rango con el que los recursos no renovables se utilizan no debe rebasar aquel en que son sustentables; reemplazos renovables deben desarrollarse para sustituirlos.
3. El rango de emisiones contaminantes no debe exceder la capacidad de asimilación del medio.

Meadows agrega dos condiciones más a la propuesta:

- a) La población humana debe mantenerse lo suficientemente baja para permitir que las tres condiciones puedan darse.
- b) Las cuatro condiciones tienen que mantenerse dentro de los marcos de la democracia y equidad para que las personas puedan aceptarlas.

Sustentabilidad significa pensar en términos de todos los sistemas con todas sus implicaciones, relaciones y consecuencias. Estas formas de pensamiento erradican conductas tales como “el hombre contra la naturaleza” o el “*empleo contra el medio*”, que se sustituyen por pensamientos y valores más reales, y cambian actitudes pasivas por otras críticas y participativas. La implantación de los cambios implica remover barreras; además crear esquemas y procesos que beneficien a todos.

## INICIO DE LA TRANSFORMACIÓN

En todo el mundo las personas tienen nuevas ideas que pueden conducir a las sociedades hacia una forma de vida sustentable. A continuación se presentan algunas ideas de cómo obtener el cambio por medio de las comunidades, empresas o individuos.

1. *Los problemas son polifacéticos e interrelacionados.* La quema de los combustibles fósiles crea otros problemas como derramas de petróleo, lluvia ácida, contaminación del aire, calentamiento del globo terráqueo.
2. *Las posibles soluciones son también multifacéticas.* La reutilización de materiales reduce el consumo de materias primas así como la contaminación del aire y agua, además de conservar recursos y disminuir

- las consecuencias ambientales por la extracción de los mismos. Los cambios locales producen beneficios regionales y globales.
3. *La crisis presenta dos caras: riesgos y oportunidades.* Cuando surge una crisis y ni siquiera las explicaciones convencionales y las soluciones comunes funcionan, la falta de conocimientos nos puede llevar a aferrarnos a viejas formas de comportamiento. Hay que estar abiertos al cambio que es lo que nos dará las soluciones.
  4. *La equidad es indispensable.* Las personas que utilizan de manera desproporcionada e irracional los recursos y contribuyen irresponsablemente a incrementar los niveles de contaminación, provocan altos costos financieros en la búsqueda del cambio de las costumbres que nos han llevado a la situación actual. Además, la conservación de los ecosistemas no podrá darse mientras las necesidades humanas básicas no sean satisfechas.
  5. *Más grande o menor, no significa necesariamente mejor.* El tamaño de un negocio o de una economía nacional, de un área e inclusive el sueldo de un trabajador no son factores determinantes del desarrollo. El tamaño adecuado es una variable compleja, que puede ajustarse mediante la concertación, el ensayo y los ajustes apropiados.
  6. *Establecer expectativas.* Las personas y culturas progresan cuando adaptan las necesidades y los placeres de la vida a cada lugar en particular y buscan los caminos que adecuen la permanencia en él por periodos prolongados.
  7. *Los individuos y comunidades desempeñan un papel crucial.* Las actividades de las personas involucradas y los modelos que proponen transforman la vida de otros individuos, de organizaciones y de la sociedad entera a un ritmo sorprendente. Al trabajar en conjunto tienen mayor penetración. En Estados Unidos la transición hacia la sustentabilidad se está dando en la base de la sociedad, donde individuos y organizaciones responden a la crisis modificando las raíces mismas mediante cambios en la forma de vivir y trabajar, y las grandes organizaciones a su vez también dan respuestas.

Estas son algunas ideas de cómo iniciar el camino hacia la sustentabilidad, aunque la meta se encuentra aún bastante lejana ya que cada aspecto de la vida diaria debe reorientarse y cambiar en las siguientes décadas. Sólo mediante el reconocimiento, la innovación y la participación de todos podremos lograr los cambios necesarios.

## EL PROBLEMA DEL CRECIMIENTO EXPONENCIAL

El hombre solucionó el problema de la sobrepoblación mediante un mayor consumo de recursos; como consecuencia inmediata de este comportamiento se generan cada día un mayor número de desechos, por lo que el planeta carga con la problemática de proveer todos los requerimientos y de absorber los impactos que causan nuestros residuos. Lo dramático es que

tanto la sobrepoblación, como el uso irracional de los recursos y la contaminación crecen de manera exponencial.

Pero, ¿qué significa este término? El planeta tiene sus límites como ya se expuso. La leyenda sobre la aparición del juego de ajedrez sirve como ejemplo de lo que significa el *crecimiento exponencial*. Se cuenta que un rey encargó a uno de sus sabios la creación de un juego en el que pudiera entretenerse, y éste inventó el ajedrez. El rey, quien quedó ampliamente satisfecho y emocionado, quiso recompensar al inventor de tan maravilloso entretenimiento y le dijo que le pidiera lo que quisiera, que le sería concedido sin vacilar. El sabio le jugó una mala pasada al rey pidiéndole solamente una pequeña gracia, que consistía en que el soberano colocara en el primer cuadro del tablero un grano de trigo, que duplicara la cantidad en el segundo, es decir dos granos en el segundo cuadro, que duplicara la cantidad del segundo en el tercero, cuatro granos en el tercero y continuara así hasta la casilla número 64. El rey de manera ilusa aceptó sin meditar en la petición del sabio. ¿Cuál sería el resultado de la operación? ¡Ni siquiera todas las cosechas del mundo bastarían para recompensar a este audaz sabio! Si el lector tiene un poco de curiosidad, puede realizar la cuenta. El resultado es estratosférico, si no lo cree piense que en la primera casilla hay un solo grano, dos en la segunda, cuatro en la tercera, ocho en la cuarta, 16 en la quinta, 32 en la sexta, 64 en la séptima, 128 en la octava, 256 en la novena, para la casilla 16 el número es de 65 536; para la 24 es 8 388 608 semillas de trigo, para la mitad del tablero, es decir, en la casilla 32 la cifra es de 2 147 483 648 de semillas y así hasta llegar a la casilla 64 en la que la cifra es de  $1 844 674 407 371 \times 10^{10}$ .

Algo similar ocurre con las necesidades de la población de alimentos, agua potable y los satisfactores más elementales. ¿Hasta cuándo el planeta podrá soportar este crecimiento exponencial? ¿Cuándo llegará el colapso del que se habla? Más pronto de lo que se cree, estamos cerca de los límites y no hay mucho tiempo para reaccionar ante ellos.

## CRECIMIENTO Y DESARROLLO

Acorde con la forma de pensamiento actual, desarrollo económico significa lo mismo que crecimiento económico y tiene como resultado la expansión basada en el uso de los recursos. Pero esto no es necesariamente cierto. *Crecimiento* significa un incremento en el tamaño o en el número, mientras que por otro lado, *desarrollo* significa algo más completo o un mejor estado. Una sociedad puede crecer sin que necesariamente exista un desarrollo; pero puede desarrollarse también sin ningún crecimiento.

El economista Herman Daly cita como ejemplo el caso de una biblioteca en donde el acervo de libros se mantiene constante pero no estático. Cuando un libro está maltratado o es obsoleto, se cambia por otro igual o uno más actualizado. La cantidad de libros no creció y, sin embargo, la calidad de los mismos se mejoró, en otras palabras la biblioteca se desarrolló sin crecimiento alguno.

El desarrollo humano sustentable significa asegurar la *calidad de vida*

manteniendo la *capacidad de carga*, que soporta los ecosistemas. La sustentabilidad no es una señal de crecimiento aunque sí es un indicador de los recursos. Desarrollo es la capacidad de convertir esos mismos recursos en bienes y servicios para satisfacer las necesidades humanas sin la degradación del medio que mantiene a los ecosistemas.

## SEIS ESTRATEGIAS PARA LOGRAR LA SUSTENTABILIDAD

Hay muchas maneras de definir lo que es sustentabilidad. Una de las más sencillas es la que proponen Meadows y colaboradores en su libro *Beyond the Limits* y que dice: "Una sociedad sustentable es aquella que perdura a través de las generaciones, suficientemente previsora, flexible y sabia para no minar los sistemas natural es ni sociales en los que se sostiene." Varios autores han tratado de definir lo que es la sustentabilidad y lo que son las sociedades sustentables, definir las es tanto como tratar de describir la democracia o la justicia y principios similares que marcan la forma de actuar y pensar de las sociedades, algo bastante complicado de ponerse con tinta, aunque se comprenden sus valores y aplicaciones. Algo semejante sucede con el término sustentable.

A mediados de los ochenta, y después de más de medio siglo de enfocar los esfuerzos hacia el crecimiento económico, como si éste fuera la única expectativa de la vida del hombre, la comunidad internacional comenzó a cuestionarse sobre esta loca carrera, que no tenía razón de ser, si se minaba el orden natural y social. Por la carencia de regulaciones adecuadas acerca del desarrollo se contaminaron el aire, agua y suelo, se abusó de los recursos naturales, se talaron bosques, y se produjo una gran cantidad de desechos tóxicos y de basura que se acumularon día a día, al punto que ahora es necesario buscar otras opciones. Más que una manera de mejorar la *calidad de vida del hombre* y de lograr un desarrollo económico, la sustentabilidad pretende encontrar la manera de preservar el entorno para las generaciones presentes y futuras; si no es en esta forma, ¿para qué tener bienes, empleos y una economía fuerte sin un hogar habitable en donde gozarlos?

Muchas comunidades siguen basándose en formas convencionales de desarrollo económico, transporte, viviendas, aumento de habitantes y fomento de un supuesto nivel de vida; pero en realidad lo que crean con ello son conflictos como los congestionamientos, contaminación del aire y agua, saturación de espacios, agotamiento de recursos y demás problemas ambientales y sociales que se desprenden de estas prácticas. Los ciudadanos se han percatado que, de seguir con esta forma de vida, el medio se degradará a tal punto que las condiciones serán insostenibles para las generaciones futuras. Hay comunidades que demuestran que es posible incrementar el desarrollo y bienestar social y mantener un entorno saludable. Su éxito puede resumirse en seis estrategias para alcanzar el desarrollo humano sustentable.

## USO EFICIENTE DE LOS RECURSOS

La utilización eficiente de los recursos es un principio elemental en el que se fundamenta la sustentabilidad. Las comunidades pueden reducir significativamente los impactos al medio e impulsar el desarrollo si utilizan eficientemente el agua, la energía y los recursos materiales, así como mejores procesos tecnológicos que erradiquen la contaminación, los desperdicios y los altos costos de producción.

Con el uso eficiente de la energía mediante procesos de optimización, logra un ahorro, tal y como lo demuestran algunos países europeos y Japón, cuyos manejos eficientes reducen el consumo energético a la mitad del que se requiere en Estados Unidos para los mismos procesos productivos. Además, es una forma efectiva de reducir la contaminación del aire, la lluvia ácida, el smog, los cambios climáticos, los derrames petroleros, la erosión de tierras y otros peligros ambientales asociados con la producción y consumo de la energía.

Cuando los hogares, empresarios y gobiernos adopten procesos más eficientes podrán destinar recursos a otros propósitos. Las comunidades conseguirán este valioso ahorro por medio del manejo eficaz de los recursos. Es interesante imaginar cómo se afectarían los costos de energía si ésta se usara eficientemente en escuelas, oficinas de gobierno, industrias, empresas, etc., además del ahorro de energía, se disminuirían los desechos y contaminación del aire.

### **Satisfacción de necesidades mediante el uso eficiente de recursos locales**

El manejo efectivo de los recursos naturales, sociales y financieros locales para satisfacer las necesidades reduce el peligro ambiental además de crear una sociedad sustentable. Los sistemas actuales de producción de alimentos, por ejemplo, implican consumo de agua, energía, utilización intensa de pesticidas, altos costos y pérdida de suelo fértil. Uno de los altos costos ambientales de estos sistemas es el nivel en que se dan, y la enorme cantidad de energía tan sólo para llevar los productos del surco hasta la mesa. Algunas comunidades enfrentan estos inconvenientes recurriendo a la agricultura local, que produce alimentos frescos, de los que se preparan platillos regionales tanto para los habitantes como para restaurantes, lo que origina fuentes de empleo y mejores lugares donde vivir. Cada comunidad tiene necesidades básicas particulares como el abasto de energía, alimentos y materiales para vivienda, así como de una enorme cantidad de bienes de consumo, que pueden satisfacerse con los recursos locales o regionales, que activan la economía y crean empleos, lo que reduce los impactos ambientales y sienta una comunidad próspera.

### **Planificación y desarrollo de una infraestructura sustentable eficiente**

El uso de la tierra y la planificación de la infraestructura para la comunidad, como edificios, transportes y sistemas de agua, normalmente se consideran

como parte del plan de desarrollo económico. Sin embargo, pueden ser fundamentales para establecer una economía a largo plazo y un bienestar ambiental, o por el contrario, agravar los problemas económicos y de salud del entorno.

Por no considerar estos factores en la planificación de las comunidades se desperdician enormes sumas en el transporte, una de las principales causas de contaminación del aire, producción de smog y creación de costosos programas de salud. Esto podría reducirse mediante una adecuada planificación de espacios que brinden mejores opciones de traslado y acceso, lo que se reflejaría en los bolsillos de las familias y por tanto de la comunidad entera. Muchas comunidades están ahorrando y reduciendo los costos ambientales al planificar su infraestructura. Esta sencilla reorientación de los esfuerzos permite que la comunidad sea más habitable y la economía más sólida para los años por venir.

### **Proteger y elevar la calidad de vida de la comunidad**

Mientras que muchos economistas y políticos mantienen la postura de que ambiente y calidad de vida son cosas de las que hay que preocuparse después de satisfacer las necesidades de alimentación, techo y otras de carácter básico, muchas comunidades han encontrado que el entorno, la misma comunidad y el aspecto estético son elementos importantes de la economía misma. Indicadores de la calidad de vida como imagen, ambiente, bajo índice de criminalidad, espacios abiertos, árboles y verdor, acceso a espacios públicos y cosas semejantes son más importantes que los factores tradicionales en la toma de decisiones locales.

Las personas y los negocios se están trasladando hacia las áreas rurales porque quieren acceder a una mejor *calidad de vida*. La búsqueda de una comunidad atractiva, con espacios distintivos, aire y agua limpios, espacios abiertos y naturales son manifestaciones de las estrategias de desarrollo económico. Un basurero no es un lugar atractivo para una actividad económica por desarrollar.

### **Crear empresas que provean bienes y servicios que protejan y/o restauren el ambiente**

La optimización de los recursos y la actividad existentes en las comunidades requieren nuevas tecnologías y servicios para la comunidad que directamente serán responsables de la creación de fuentes de empleo. Por ejemplo, optimización de la energía y los programas de energía solar en Sacramento, no sólo redujeron las cuentas de los usuarios, sino que crearon de manera directa 900 empleos desde 1992, por lo que se obtuvieron 124 millones de dólares adicionales en la comunidad. De manera similar la creación de formas eficientes de manejo y distribución del agua, reducción de desechos y prevención de la contaminación pueden estimular la creación de empleos en las comunidades, mediante la manufactura, instalación, asesoría y mantenimiento de equipos y tecnologías eficientes.

Algunos países como Alemania y Japón ya utilizan tecnologías que protegen el medio ambiente como fundamento de sus políticas industriales para el próximo siglo. Las comunidades pueden promover y ayudar al desarrollo de parques ecoindustriales, grupos de empresas y negocios ambientalistas, así como otros sistemas de soporte para la nueva economía emergente.

## Desarrollo de un ecosistema de negocios

Esta estrategia en muchos sentidos es el último gran reto y envuelve a todas las precedentes de manera conjunta. Paul Hawken propone en su libro *The Ecology of Commerce*, que con el propósito de minimizar los impactos causados por las empresas en el ambiente, se diseñen sistemas comerciales y productivos que imiten la naturaleza. Es decir, el objetivo es establecer una cultura de producción racional que imite a la naturaleza en cada paso. Todos los desechos se tratarán de tal manera que puedan reciclarse, reutilizarse o reducirse. En algunos lugares ya se tienen ejemplos de lo anterior; los productores locales utilizan sus recursos y los desechos y sub-productos los emplean para otro fin, por lo que se crea un ciclo ecológico.

## CREACIÓN DE COMUNIDADES SUSTENTABLES

Si bien estas seis estrategias no alcanzan para describir ampliamente los múltiples aspectos que ofrece la sustentabilidad, marcan algunas de las áreas esenciales en las que las comunidades pueden enfocar sus esfuerzos para la creación de fuentes de empleo y el incremento del bienestar económico, mientras se protege y restaura el ambiente. La comunidad propone su ideal de bienestar que pretende alcanzar, lo que plantea a su vez el reto de la sustentabilidad. Ciudadanos, empresarios y funcionarios de los gobiernos locales están dándose cuenta de los esfuerzos que hace un sector de la comunidad para lograr un desarrollo económico, mejores espacios para vivir, adecuado uso de los recursos y tener sistemas de transporte más eficientes, entre otros aspectos, y con ello se puede ver que esto es algo tangible y posible.

## DIECISIETE PASOS PARA FORMAR UNA COMUNIDAD SUSTENTABLE

¿Cómo puede funcionar una sociedad sustentable? Aquí se sugieren algunas de las posibilidades para lograrlo. Cabe mencionar que no se tratan de meras predicciones para vaticinar el futuro, sino que esto ya se aplica ahora. Partiendo de la suposición de que los miembros de una comunidad local quieren ir acorde con el progreso y perdurar, deben hacer lo siguiente:

1. Cuestionarse cualquier propuesta de cambio o innovaciones de la siguiente manera: ¿cómo afectará esto a nuestra comunidad?, ¿cómo afectará nuestro bienestar común?

2. Incluir la naturaleza de la zona o región, la tierra, el agua, el aire, la biodiversidad ahí existente como miembros de la comunidad.
3. Preguntarse cómo pueden cubrirse las necesidades locales con los recursos disponibles, incluyendo la ayuda mutua de los vecinos.
4. Abastecer las necesidades locales primero, para pensar en exportar los excedentes a las comunidades cercanas y después a las otras.
5. Establecer las falsedades de la doctrina industrial de “economía del trabajo” si implica trabajo pobre, desempleo o cualquier clase de contaminación o degradación ambiental.
6. Crear un valor agregado industrial que sea adecuado para los productos locales, para que no se conviertan simplemente en satélites de la economía nacional o global.
7. Desarrollar microempresas y negocios que apoyen la economía de la agricultura local o forestal.
8. Enfocarse en la autoproducción de la mayor parte de la energía requerida.
9. Incrementar las ganancias en la comunidad y disminuir el gasto en el exterior.
10. Circular el dinero dentro de la comunidad lo más posible antes de gastarlo fuera.
11. Invertir en la comunidad para mantener sus bienes, mantenerlos limpios, sin ensuciar otros lugares, cuidar de sus ancianos y educar a los niños.
12. Propugnar porque los viejos y jóvenes se cuiden unos a otros, y eliminar los orfanatos institucionalizados y los albergues para ancianos. Los jóvenes deben aprender de los ancianos, no necesariamente en las escuelas; la comunidad conoce y recuerda sus orígenes por la asociación entre jóvenes y ancianos.
13. Calcular los costos que están ahora escondidos o estandarizados; cuando sea posible deben pagarse con la economía interna.
14. Buscar dentro de lo posible utilizar el circulante local en programas de préstamos con fondos comunitarios, sistemas de permutas y similares.
15. Considerar el valor de la vecindad en cuanto a ayuda, seguridad y aspectos similares. Se debe reevaluar el incremento en el costo de la vida por la pérdida de la política del buen vecino y que las personas tengan que enfrentar solas los problemas.
16. Estar conectado y entender los pensamientos y expectativas de las comunidades y ciudades vecinas.
17. Crear una conciencia en los consumidores urbanos, para que éstos adquieran productos de las comunidades rurales locales que fortalezcan una economía sustentable de éstas, para que sean más cooperativas que competitivas.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Tomado de la conferencia impartida por Francisco M. Zamorano Casal, “Turismo y desarrollo humano sustentable”, Congreso de la CONPETH, Nicaragua, 2001.

## ¿TURISMO?

El turismo, durante muchos años, ha sido considerado como una actividad suntuosa, vana y exclusiva de unos cuantos privilegiados, en la que la vaciedad es su etiqueta y el consumismo, su estigma.

El turismo no son fulgores exóticos, sino conocimiento humano en la igualdad. Si fuera privilegio sólo de algunos, se estaría defraudando la función del turismo y asestando un golpe mortal a la justicia.

Esta primera convicción compartida propicia la certeza de que: el futuro de paz no ha muerto, y alienta la esperanza de que podemos gestionarlo.

La paz nace en la justicia...

La paz incide en la existencia... Donde esté la vida, allá la paz... Disfrutándola o añorándola.

Donde se la disfruta, todo es posible; donde se la añora, la vida ha sido arrinconada.

La paz se prepara, se hace...

Aun en medio del estruendo de la sinrazón y la barbarie, es posible construir la paz. Las bombas quitan la vida y destruyen; pero no derriban la esperanza y los deseos.

En los umbrales de una paz sin fronteras... un horizonte sin fronteras, pero asentado en el presente. La paz será una oportunidad si es un hecho real ahora mismo. Los hechos se producen, se provocan, funcionan. Implican a todos en la toma de las decisiones que les afectan, reuniéndolos para fabricar nuevos criterios que empujen al compromiso de ensayar productos de paz. Proporcionando recursos formativos trabajados inteligentemente con el propósito de interpelar desde el espíritu de la reconciliación. Creando personal para la paz, que medie ayudando a optar por el cambio sin romper la armonía existente.

La paz se hace... La lucha por la paz es una acción no violenta para asimilar el cambio. La paz se eleva cuando se construye sobre relaciones respetuosas entre todos. Los efectos de las guerras se evitan cuando los problemas se palian con urgencia, la supervivencia se garantiza y los dramas del medio ambiente, el agua, la desertificación, los refugiados, la inmigración, la xenofobia, etc., se frenan o atenúan.

La complejidad no puede ser tratada de forma voluntarista o militante, sino como una cuestión que demanda respuestas técnicamente eficaces y planteamientos éticos, que suelen ser censurados sistemáticamente demasiadas veces. Se pasa del estadio del deseo y de la declaración de intenciones para lograr la paz, a la legitimidad que para proponer vías le proporciona el hecho de que estas son puestas en acción sobre el terreno.

Se fundamenta en la cooperación internacional basada en el intercambio de servicios que responden a demandas cualitativas que respeten los ritmos de asimilación, tanto en las necesidades reales del desarrollo como en la capacidad de adecuación de las culturas.

Pero, sobre todo, cuando se previenen mediante un trabajo positivo para que la persona se sienta humana, segura y valorándose a sí misma. Se consolida cuando hay transferencia real de conocimientos, técnicas y métodos para

un desarrollo endógeno; intercambios equitativos; aceptación sin reservas de las posibilidades de las culturas, y beneficios en ambas direcciones.

## LA PROBLEMÁTICA DEL DESARROLLO

Primero hay que replantear el problema del desarrollo y de sus componentes, donde se originan los conceptos de la sustentabilidad y su pertinencia; entenderla como parte del derecho al desarrollo humano sustentable, sobre todo para aquellos que son responsables de la formación y educación de los que tomarán las riendas de nuestro futuro común.

### El dilema de la tríada pobreza-economía-medio ambiente

Las situaciones de pobreza orillan a los individuos a enfrentar las peores condiciones que *denigran su dignidad humana*, como prostitución, inseguridad social, desintegración familiar; la *codicia* crea situaciones desventajosas e inhumanas que, a su vez, atraen *excesos y despilfarro de los recursos*, que comprometen el medio ambiente y polarizan aún más las condiciones de vida; así como las *condiciones injustas para el financiamiento* que desfavorecen aún más a los más marginados.

Entre los determinantes de la pobreza y la marginación que más destacan están:

- La degradación ambiental.
- Inexistencia de las condiciones de igualdad.
- Dependencia económica, política, científica y tecnológica.
- Falta de información adecuada, oportuna y fidedigna.

Y sin embargo, “toda persona tiene derecho a vivir en un medio ambiente adecuado para su salud y bienestar.”<sup>2</sup>

Estas violaciones a los derechos humanos, llaman la atención al señalar que:

Es responsabilidad de todos atajar la pobreza para conseguir un Desarrollo Humano Sustentable; mitigar la pobreza es favorecer la utilización eficiente, global e integrada de los recursos naturales, económicos y humanos; los recursos que se utilicen han de rebasar las fronteras teniendo como base un criterio integrador en todas las estrategias; el criterio globalizador ha de consistir en que se puedan tratar polifónicamente transferencia de tecnologías, propaganda, desarrollo de técnicas, legislación e inversiones, así como refuerzos institucionales, comunitarios, educativos e intercambio de información.<sup>3</sup>

Asimismo, hay que recordar que:

Toda persona, como miembro de la sociedad, tiene derecho a la seguridad social, y a obtener, mediante el esfuerzo nacional y la cooperación internacional

<sup>2</sup> Organización de las Naciones Unidas, *Declaración sobre el derecho al desarrollo*, 1986.

<sup>3</sup> *Idem*

[...] la satisfacción de los derechos económicos, sociales y culturales, indispensables a su dignidad y al libre desarrollo de su personalidad.<sup>4</sup>

El Documento de Acapulco, de la OMT, indica que:

El derecho al descanso, consecuencia natural del derecho al trabajo, debe afirmarse como un derecho fundamental para la felicidad del ser humano. Este derecho supone implícitamente el derecho a la utilización del tiempo libre, y en especial la posibilidad más amplia de acceso a las vacaciones.

Y dentro de este derecho, también se incluye el derecho a los viajes y al turismo, en el país de que se trate, puesto que:

El turismo nacional permite que el hombre tome posesión espiritualmente de su propio país, y también lo prepara para su apertura a lo universal. Ahora bien, no basta con proclamar el derecho, hay que garantizarlo de hecho.

### Actitudes que retrasan el desarrollo humano sustentable

Con frecuencia se dice que las personas carecen de ideales, que no se comprometen, ni se solidarizan con los demás miembros de la sociedad, etc. También se sostienen conceptos como los que se señalan a continuación de forma muy breve, y que entorpecen los esfuerzos de las sociedades por encontrar un modelo adecuado de desarrollo humano sustentable, que sea acorde con sus perspectivas y necesidades particulares.

- a) *La indiferencia.* Actualmente, muchos modelos económicos y prácticas sociales conducen a los individuos a no interesarse a participar en la búsqueda de mejores condiciones de calidad de vida para todos, lo cual lleva a diferentes grupos a prácticas antisociales, como actividades ilegales, droga y prostitución, que impiden lograr un desarrollo humano sustentable.
- b) *La falta de valores, la hipocresía, la huida de todo lo que suponga algún riesgo.* Las banalidades de los modelos convencionales de desarrollo y la regeneración de estos falsos valores, como el poder, el sexo y el dinero, el trabajo parcelario, el anonimato, la transitoriedad de las relaciones humanas y la superficialidad de las mismas, lisan a las comunidades y no les permiten esclarecer sus objetivos y metas.
- c) *El escepticismo, la desmotivación para el esfuerzo, el desinterés por el futuro, la búsqueda del provecho propio.* Las barreras de injusticias, falta de oportunidades, la fuerza de los grandes capitales, el poderío de las armas y de los grupos de interés, los rezagos educativos y tecnológicos, los conflictos sociales generadores de violencia, donde la vida y la calidad de la persona no existen prácticamente, generan estas actitudes

<sup>4</sup> Declaración universal de los derechos humanos, artículo 22.

que impiden el involucramiento consciente y participativo de los individuos y los grupos en la creación de mejores condiciones de vida.

- d) *La falta de solidaridad.* Su inexistencia impide que se desarrollen conductas y actitudes de buena voluntad y cooperación entre los países y las sociedades, las cuales benefician a todos mediante la práctica de la tolerancia y el fomento de la paz; el entendimiento de los problemas que crean interdependencia; el respeto a las diversas concepciones del mundo entre nuestros países; la capacidad para resolver nuestros problemas comunes y particulares dentro de los parámetros de justicia y sustentabilidad.
- e) *El tener más que el ser.* El replanteamiento de las concepciones del objeto de la vida, del servicio, de los derechos humanos y de los valores, nos llevan a situaciones de reflexión constante acerca del dilema de ser o tener.

Hay que hacer hincapié en la factibilidad de estas prácticas y de la cada vez más imperante acción y participación de todos en el logro de estas cosmogonías y cosmovisiones de la realidad y de nuestro futuro común, sus alcances, problemáticas de articulación y beneficios.

## Puntos indispensables que hay que considerar en un programa de desarrollo humano

1. Partiendo del hecho de que el desarrollo no es una dádiva, sino:

...un derecho humano inalienable en virtud del cual todo ser humano y todos los pueblos están facultados para participar en un desarrollo económico, social, cultural y político en el que puedan realizarse plenamente todos los derechos humanos y libertades fundamentales, a contribuir a ese desarrollo y a disfrutar de él.<sup>5</sup>

2. Todos los esfuerzos por lograr programas de desarrollo deben tener, como punto de partida y de llegada, a la persona humana, que esta es la razón misma de la existencia de dichos programas.

Pero, como todo derecho, también implica una serie de compromisos individuales y colectivos, como:

...la responsabilidad del desarrollo, teniendo en cuenta la necesidad del pleno respeto de sus derechos humanos y libertades fundamentales, así como sus deberes para con la comunidad.<sup>6</sup>

3. Asimismo, el papel que desempeñan las autoridades en el logro del desarrollo, ya que es su deber primordial hacia sus pobladores y es su obligación:

<sup>5</sup> Organización de las Naciones Unidas, *Declaración sobre el derecho al desarrollo*, artículo 1, párrafo 1.

<sup>6</sup> *Op. cit.*, artículo 2, párrafo 2.

...crear condiciones nacionales e internacionales favorables para la realización del derecho al desarrollo.<sup>7</sup>

4. En este mismo sentido, el Estado tiene un papel preponderante al ser el primer observador del cumplimiento y ejercicio de este derecho, incluso adoptando:

...enérgicas medidas para eliminar las violaciones masivas y patentes de los derechos humanos de los pueblos y los seres humanos.<sup>8</sup>

5. Siempre tener en cuenta los principios, derechos y libertades expresadas en los documentos y declaraciones contenidas dentro del Sistema de las Naciones Unidas, por el hecho de que:

Todos los Derechos Humanos y las Libertades Fundamentales son indivisibles e interdependientes, debe darse igual atención y urgente consideración a la aplicación, promoción y protección de los derechos civiles, políticos, económicos, sociales y culturales.<sup>9</sup>

6. "Todos los programas y acciones encaminados al desarrollo deben mantenerse siempre dentro de los parámetros de legalidad que permitan promover el establecimiento, mantenimiento y fortalecimiento de la paz y la seguridad, tanto local, nacional e internacional."<sup>10</sup>

7. "Es importante asegurar dentro de los parámetros de acción de un programa, la igualdad de oportunidades de acceso al desarrollo, a los recursos, a la educación, a la salud, a la alimentación, a la vivienda, al empleo o bien a la oportunidad de autogenerarlo, y desde luego a la justa repartición de la riqueza. Así como el involucramiento de las comunidades en su propio desarrollo, mediante la generación de compromisos de cooperación y participación en el ejercicio de sus libertades y derechos."<sup>11</sup>

8. "Es importante asegurar el desarrollo de la mujer, pues en la medida de su potenciación y participación se puede evaluar el grado de desarrollo alcanzado por las comunidades."<sup>12</sup>

9. "Se deben concertar con las autoridades y organismos públicos y privados la adopción o bien la generación de medidas políticas, legislativas, crediticias, de financiamiento que ayuden a la consolidación de los programas de desarrollo."<sup>13</sup>

El Principio 2 de la Conferencia Internacional sobre la Población y el Desarrollo (1994) señala que:

Los seres humanos son el elemento central del desarrollo sostenible. Tienen derecho a una vida sana y productiva en armonía con la naturaleza. La

<sup>7</sup> *Op. cit.*, artículo 3, párrafo 1.

<sup>8</sup> *Op. cit.*, artículo 5.

<sup>9</sup> *Op. cit.*, artículo 6, párrafo 2.

<sup>10</sup> *Op. cit.*, artículo 7.

<sup>11</sup> *Op. cit.*, artículo 8, párrafos 1 y 2.

<sup>12</sup> *Op. cit.*, artículo 8, párrafo 1.

<sup>13</sup> *Op. cit.*, artículo 10.

población es el recurso más importante y más valioso de toda nación. Los países deberían cerciorarse de que se dé a todos la oportunidad de aprovechar al máximo su potencial.

### Valores que están presentes en un programa de desarrollo humano

Los valores que se desprenden de los preceptos anteriores y que han de presidir los esfuerzos de los individuos, de las comunidades y de la Naciones en favor del desarrollo humano sustentable son:

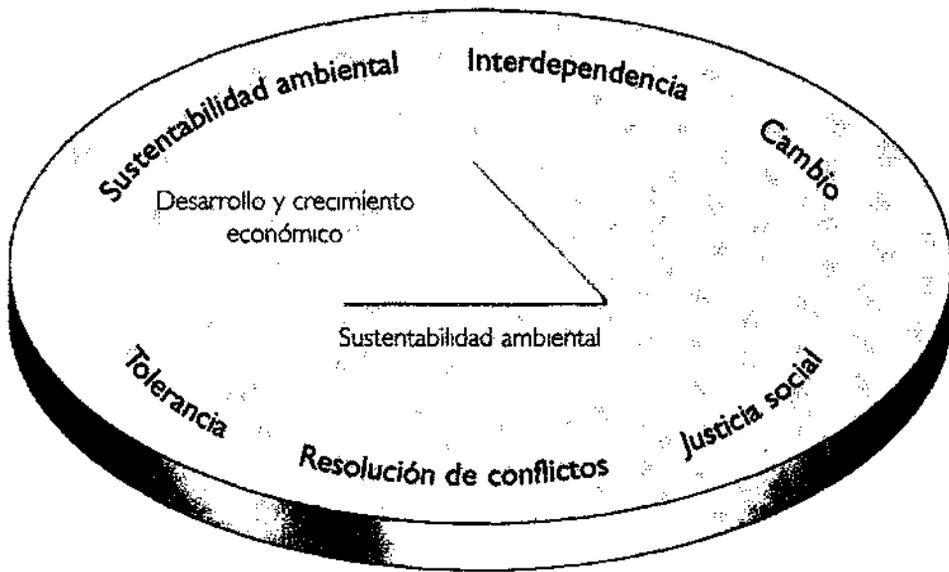


Fig. 1. 1. Modelo de desarrollo humano sustentable.

## El derecho al desarrollo humano sustentable y la educación

Es importante plantear nuevas formas organizativas y estrategias de enseñanza acerca del tema de sustentabilidad en la educación superior, para ello es preciso reevaluar el concepto de que la cultura es un derecho, como se señala en el artículo 27 de la Declaración universal de los derechos humanos, en virtud del cual:

Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten.

Este es el punto de partida para una intervención educativa que dignifique la figura humana mediante la amplia difusión de la cultura y la educación de la humanidad para la justicia, la libertad y la paz.

Es por ello que el desarrollo cultural complementa y regula el desarrollo integral, además de ser una importante herramienta para el progreso y el mejoramiento de la calidad de vida.

Porque la paz vive en la cultura, la cultura vive de la paz.  
Si la paz es un objetivo de las culturas, la paz es convicción común.

### ¿Puede aspirarse a una educación universal?

En cierto sentido sí, en cuanto a que sea una educación humanizadora y potenciadora de las capacidades del hombre, que promueva la paz y la tolerancia, la seguridad, el rechazo total a toda forma de discriminación y/o marginación, que fomente la cooperación mediante la comprensión de las diferentes realidades y formas de entenderlas.

Sin embargo, debemos ser cautos para no provocar procesos aculturizadores, endoculturizadores o transculturizadores, en el marco de la democracia y libertad, validando los principios y valores universales, que garantizarán a su vez una policromía cultural que enriquezca a la humanidad.

Los derechos humanos, los derechos de los niños, el derecho al desarrollo, la promoción de la paz y la tolerancia, el rechazo a toda forma de discriminación, entre otros, repudio y ataque total a todas las condicionantes de la pobreza, etc., son mensajes que pueden transmitirse de manera universal mediante un vehículo y lenguaje, que también es universal: la cultura.

La educación en todos los países debe basarse en la igualdad, la libertad y la no violencia.

Una cultura de la paz, paz en las culturas.

## El humanismo para el siglo XXI

Debe enfocarse en la promoción y el desarrollo de una cultura universal en cuanto a los valores y los principios universales que sean capaces de potenciar todas las capacidades cognoscitivas, aptitudinales y actitudinales, respetando sus características y valores, dentro de un parámetro de libertad y democracia.

Asimismo, debe impulsar una educación que sea capaz de sensibilizar a las personas sobre la figura humana, como punto de partida, medio y fin del desarrollo de la humanidad, que sea lo suficientemente amplia para permitir el desarrollo individual de manera cultural y racional, pero con responsabilidad social y universal.

### EL TURISMO: FACTOR DE APRENDIZAJE, DE PAZ Y DE COMPRENSIÓN INTERNACIONAL

El objetivo fundamental de la Organización Mundial de Turismo (OMT) es, como lo indican sus Estatutos:

La promoción y desarrollo del turismo con vistas a contribuir al desarrollo económico, la comprensión internacional, la paz, la prosperidad y el respeto universal, y la observancia de los derechos humanos y las libertades fundamentales para todos, sin distinción de raza, sexo, lengua o religión.

### TURISMO PARA MEJORAR LA CALIDAD DE VIDA

El turismo es un instrumento del tiempo de ocio. Y, como el ocio, ha de ser un instrumento para mejorar la calidad de vida de todos los pueblos.

La OMT así lo proclama en el preámbulo de la Declaración de La Haya sobre turismo cuando reconoce:

La nueva función que corresponde al turismo por ser un instrumento para la paz, de mejorar la calidad de vida de todos los pueblos y un factor esencial de paz y comprensión internacional.

El turismo debe ser utilizado con base en esta perspectiva. En caso contrario, sería un despilfarro intolerable y una injusticia.

En este contexto, el profesional tiene que hacer posible la recuperación de todos los espacios y, en cooperación con las personas, abrir nuevas posibilidades en el propio entorno, así como facilitar su conocimiento y valoración. Y es que, como señala la OMT: "Los monumentos bien conservados, las formas tradicionales de vida y el medio natural intacto atraen a los turistas y los incitan a volver. A su vez, los gastos de esos turistas son una motivación económica para conservar la cultura y proteger el medio ambiente en la nación visitada. Por el contrario, si los monumentos y el entorno no se conservan debidamente, los turistas dejarán de sentirse atraídos y los beneficios económicos del turismo disminuirán."

Por tanto, el profesional está invitado a realizar un trabajo de aproximación de los autóctonos a las riquezas turísticas del lugar en que residen. No se puede ofrecer aquello que no se valora. Y, con frecuencia, sucede que lo más cercano es lo más desconocido. En este proceso, la creatividad desempeña un papel importante.

## TURISMO PARA COOPERAR EN EL DESARROLLO

Una de las misiones clave es contribuir al desarrollo endógeno, como uno de los nombres de la paz, el cual pasa, fundamentalmente, por la revalorización y la promoción al máximo de los recursos humanos.

Como el tiempo de ocio, el turismo ha de ser también una ocasión para favorecer la igualdad de oportunidades, el aprendizaje permanente, la creatividad, la imaginación, la comunicación, el descanso a ritmo de adaptación serena y de asimilación pausada y, sobre todo, una ocasión para estrechar los lazos de respeto, admiración y servicio entre todos los pueblos y culturas.

En otras palabras, como lo indica el Documento de Acapulco, de la OMT: "El turismo mundial puede ser una fuerza vital para la paz mundial y puede constituir la base moral e intelectual de comprensión e interdependencia internacionales y puede contribuir a la implantación de un nuevo orden económico internacional que ayude a eliminar el desnivel económico entre países desarrollados y países en desarrollo."

Esta formación debe permitir al profesional del turismo convertirse en un verdadero promotor del desarrollo humano sustentable mediante el ejercicio de las siguientes funciones:

- a) *Dinamizadora*. El profesional del turismo es el dinamismo que incita a la participación activa de las personas y de los grupos para tomar parte en las consultas, acciones y decisiones que les competen directamente; es el arrancador de acciones y el facilitador.
- b) *Organizadora*. El profesional del turismo es capaz de diagnosticar mediante metodologías y técnicas la situación sociocultural de las comunidades o los grupos, así como los recursos con los que cuenta para determinar metas y objetivos claros y precisos, además de lineamientos y estrategias que puedan hacerlos factibles; establece cronogramas e instrumentos de medición de los avances y logros, junto con la comunidad o grupo, en un marco de planificación participativa que mejore la calidad de vida.
- c) *Promotora de recursos*. El profesional del turismo es un catalizador que permite a los grupos y a los individuos tomar conciencia de la importancia de su participación y de la necesidad de estar preparados para esa acción. Fomenta y estimula en las personas el desarrollo de sus habilidades y destrezas, además de identificar fuentes de liderazgo. Ayuda a revalorizar la propia cultura y promueve una cultura para la paz y la seguridad.
- d) *Relacionadora o socializadora*. El profesional del turismo se convierte en un facilitador de las relaciones sociales, como vivencias y expe-

riencias sociabilizadoras, en donde se aprenda el ejercicio de la democracia, la tolerancia, la paz, la aceptación de los otros en cuanto a sus cosmogonías y/o cosmovisiones del mundo.

- e) *Investigadora*. El profesional del turismo debe poseer habilidades mínimas para la investigación, pues de ellas dependerá en buena medida la oportunidad de su intervención, así como una buena medición de los avances realizados o de las correcciones que deban hacerse en su que-hacer.
- f) *Motivadora*. Alentar a los grupos para que se comprometan y olviden conductas pasivas, de espectador o indolentes, para cambiarlas por otras activas y participativas son responsabilidad del profesional del turismo mediante una adecuada motivación.
- g) *Informadora*. Por algún tiempo se pensó que el que tenía la información manejaba las situaciones, hoy no sólo es necesario tenerla, sino saber qué hacer con ella; en otras palabras, el manejo de una buena información, que sea veraz y oportuna, es una excelente herramienta de trabajo para desarrollar una intervención sociocultural favorable para el desarrollo humano sustentable.

### **El profesional del turismo: promotor-educador del desarrollo humano sustentable**

Las características de profesionalidad, que emergen de su figura al relacionarse con los destinatarios, obligan a establecer con rigor un método de trabajo ordenado, no unidireccional, sino basado tanto en la acción-reflexión-acción, como en la investigación-acción-participativa.

La realidad, si ha de ser transformada, exigirá del profesional del turismo, y de todos los actores que intervienen en él, la utilización de medios y estrategias dirigidos a que las personas adquieran destrezas y habilidades alternativas y a que el medio ambiente se adapte a las necesidades y posibilidades de todos en aras de una mejora integral de la calidad de vida.

Estas estrategias deberán concebirse a partir del convencimiento de que necesitan tiempo para hacerse realidad, consistencia para no abandonarlas a la primera dificultad; deberán ser positivas, para extraer lo que es posible realizar; variadas, para sostener el entusiasmo y enfrentar las nuevas situaciones que surjan.

El Documento de Acapulco, en las recomendaciones del número 17, señala:

- e) Mejorar las condiciones de transporte (aire, carretera, ferrocarril, mar), por ejemplo, mediante el establecimiento de tarifas preferenciales o de cualquier otra forma de estímulo a los viajes, a favor de los grupos de vacacionistas de ingresos medios o bajos, de los jóvenes, de las personas de edad avanzada y de los minusválidos;
- f) acondicionamiento y expansión de la infraestructura de acogida más simple y funcional, a favor de las capas de población de ingresos bajos, respetando los conceptos de construcción, los materiales, la decoración y los servicios que respondan a las tradiciones del país;

- g) protección y preservación del medio ambiente, de la estructura ecológica y del patrimonio natural, histórico y cultural del país;
- i) inscripción del turismo en los programas de enseñanza para todas las categorías de la juventud, subrayando muy especialmente los nuevos principios y conceptos del turismo;
- l) adopción de medidas financieras y técnicas que tiendan a aumentar el poder adquisitivo de los ciudadanos;
- o) adopción de medidas que garanticen, ya desde la escuela, la preparación del ciudadano para el doble papel que está llamado a desempeñar, como "visitante" y "visitado";
- p) introducción a todos los niveles apropiados de los sistemas de educación y en el material didáctico correspondiente del nuevo enfoque que aporta la investigación acerca de la mejor utilización del tiempo libre, comprendidos los desplazamientos de personas, derivados de esa mejor utilización.

Agenda XXI (Río de Janeiro, 1992) señala que:

Un requisito básico del desarrollo sostenible es la existencia de una estrategia contra la pobreza. Para que una estrategia pueda hacer frente simultáneamente a los problemas de la pobreza, el desarrollo y el medio ambiente, debe comenzar por centrarse en la producción de recursos y en la población y abarcar cuestiones demográficas, el mejoramiento de los servicios de salud y de educación, los derechos de la mujer y la función de los jóvenes, de las poblaciones indígenas y de las comunidades locales, y comprender asimismo un proceso de participación democrático ligado al mejoramiento de la administración.

## Conclusión

La puesta en común de esperanzas e intenciones que tienden a mejorar la calidad de la vida de todos los hombres en todos los continentes, cualesquiera que sean su fe, sus creencias y sus regímenes socioeconómicos y políticos, es hoy más imperativa que nunca, para contribuir al mantenimiento de la paz, disipar las intolerancias, los prejuicios y los malentendidos con el fin de crear un clima de comprensión.

## TURISMO SUSTENTABLE, UNA OPCIÓN DE DESARROLLO

El concepto de desarrollo humano sustentable se introdujo a principios de los ochenta, a partir del Informe Brundtland, el cual tuvo gran aceptación en 1992 como un modelo alternativo, en el marco de la Conferencia de Río de Janeiro. Como resultado, la Agenda XXI constituye los lineamientos a seguir para tratar de revertir el deterioro ambiental.

**Sustentable.** Toda aquella actividad cuyos procesos y mecanismos aseguran su continuidad a largo plazo, reduciendo sus impactos negativos en ecosistemas u otros procesos sociales o culturales existentes.

**Sustentabilidad.** Según la World Commission of Environment and Development, ésta significa: “Encontrar la forma de satisfacer las necesidades actuales, sin comprometer la habilidad de las futuras generaciones para encontrar la satisfacción de las propias.”

Es un proceso que mejora la calidad de vida, respeta los valores culturales y mantiene, a su vez, opciones futuras al conservar a la naturaleza.

La sustentabilidad implica el mantenimiento de una sociedad que no exceda la capacidad de carga de sus recursos ni del medio ambiente.

Con base en lo anterior, el desarrollo humano sustentable implica un proceso de cambio en el que deben armonizarse la explotación y el manejo de los recursos naturales, la dirección de las inversiones, la ciencia y la tecnología, y las transformaciones institucionales, para aumentar y mejorar el potencial actual, el futuro de la sociedad y la naturaleza, con el fin de satisfacer las necesidades materiales y las aspiraciones del hombre.

Sus aspectos fundamentales son los siguientes:

- Integración de los intereses económicos con lo ecológico.
- Organización social.
- Compatibilidad del crecimiento económico, aprovechamiento, conservación y protección del medio natural con la generación de riqueza, equidad-naturaleza y calidad de vida.
- Eliminación de las barreras que impone la tecnología.
- Replanteamiento de los valores y las necesidades humanas.

El desarrollo humano sustentable debe concebirse como un proceso y no como una meta, para ir dando cuenta de sus principales restricciones asociadas a las formas de explotación de los recursos naturales y culturales, la orientación dominante de la evolución tecnológica y las características del marco institucional.

Ello debe comprender un conjunto integrado de proyectos productivos, que ofrezcan a las comunidades la oportunidad de generar bienes y servicios que contribuyan a elevar sus índices de calidad de vida y los de sus conciudadanos mientras mejoran el ambiente en el que viven.

## Turismo y medio ambiente

De acuerdo con los principios de la OMT, el desarrollo turístico establece la importancia de integrar en la planeación las relaciones esenciales entre el ambiente y el turismo:

- El evitar dañar el ambiente natural, cultural y humano es una condición fundamental para el desarrollo turístico.
- El manejo racional del turismo puede contribuir significativamente a la protección y desarrollo del ambiente físico y de la herencia cultural, así como mejorar la calidad de vida de las comunidades.

## El desarrollo sustentable en el turismo

El desarrollo turístico sustentable formula la aspiración de hacer compatible el desarrollo turístico con la naturaleza, teniendo como objetivo la preocupación del ser humano (tanto turistas como comunidad receptora). Es decir, desarrollar actividades y procesos en armonía con el entorno (social, ecológico y económico) para asegurar su continuidad a largo plazo.

Asimismo, reconoce las interdependencias que existen entre los sectores ambientales y económicos, enfatizando que en la planeación debe existir un enfoque de integración, al establecer una fuerte relación entre el ambiente y el turismo (donde uno depende del otro), lo que es la clave para hacer un futuro desarrollo.

## La sustentabilidad en el turismo

En la Conferencia Mundial de Turismo Sostenible, 1995, en Lanzarote, Islas Canarias, se redactó la "Carta de Turismo Sostenible", en la cual se establecen 18 condiciones que deben cumplirse para lograr la sustentabilidad en la actividad turística.

Se incluye tanto el espacio natural como el cultural, destacando la necesidad de que los proyectos deben ser viables económicamente y ser aceptados por la sociedad, desde el punto de vista ético.

Parte de una perspectiva holística y se basa en el reconocimiento del sistema complejo sociedad-naturaleza (medio ambiente), cuyo objetivo será el rescate y la protección de los recursos naturales y culturales de una región, a partir del aprovechamiento de estos recursos para el beneficio del turista y de la comunidad, puede incluir actividades ambientales y alternativas de la actividad turística.

## La sustentabilidad como condición óptima del turismo

El desarrollo humano sustentable es un proceso en busca de la equidad y de una mejor calidad de vida con protección del ambiente, que incluye transformaciones económicas, culturales y políticas así como la modificación de líneas productivas de distribución y de consumo que superen el déficit social.

1. Los mercados turísticos en la región se están enfocando hacia sustentabilidad.
2. Permite la reducción de los costos a mediano y largo plazos.
3. Se protege la inversión.
4. Se protege la calidad del servicio turístico.
5. Se protege la calidad de vida de la comunidad.
6. Se facilita el cumplimiento y el desarrollo de la normatividad ambiental.

## La problemática de la sustentabilidad en el turismo

- a) Percepciones sociales y culturales que retrasan la adopción de criterios de sustentabilidad.
- b) Marco de valores y consensos.
- c) Grupos de interés o intereses hegemónicos.
- d) Solución de conflictos sociales en la toma de decisiones.
- e) Dificultades conceptuales: como criterios clave.
- f) Información.
- g) Modelos inadecuados.
- h) Patrones tecnológicos, productivos y de consumo.
- i) Dificultades para su adopción.
- j) Inadecuación institucional.
- k) Legislación limitada.
- l) Organización atomizada.
- m) Instrumentos limitados.

### Acciones y retos

- Impulsar una mejor comprensión de la importancia de la diversidad de los ecosistemas.
- Instrumentar medidas localmente adaptadas a los problemas ambientales.
- Mejorar el monitoreo del impacto ambiental producido por las actividades del desarrollo.
- Respetar las pautas socioculturales propias, sobre todo las de los pueblos indígenas, y emplear un enfoque de género en el desarrollo de los proyectos.

### Requerimientos y prioridades

Se debe iniciar un proceso de culturización de los prestadores de servicios, así como de los turistas. Es decir, fomentar la valoración de la cultura y de los atractivos turísticos de la región de que se trate con el fin de mantener su desarrollo.

Entre las prioridades están:

- Preservar los recursos y aprovecharlos de manera racional.
- Atender las necesidades de la población local y al beneficio que se debe derivar hacia ella de las actividades económicas relacionadas con el turismo.
- La atención al turista en la satisfacción de sus necesidades y en la interrelación de éste con la población local y con el aprovechamiento del o de los recursos.

### Prácticas ambientales en la actividad turística

Éstas deben realizarse a través de un Sistema de Gestión Ambiental (SGA *Green Globe*), el cual puede ayudar a:

- Garantizar a sus huéspedes su compromiso con la protección del medio ambiente.
- Establecer y lograr objetivos ambientales.
- Mejorar su imagen y competitividad en el mercado.
- Optimizar su eficiencia y reducir sus costos.

La explotación y desarrollo de la actividad turística sustentable, por el grado de su especialización y la fragilidad de sus componentes naturales y culturales, debe fundamentarse en:

- Políticas de planificación y estrategia de desarrollo del turismo sustentable.
- Políticas de planes de manejo de áreas protegidas.
- Políticas de conservación ambiental mediante la creación de áreas naturales protegidas, legislación: ética, programas de educación ambiental, turismo sustentable y otros programas.
- Políticas de estudios de capacidad de carga en las áreas protegidas dedicadas al turismo para el control de visitantes.
- Políticas nacional y municipal de capacitación del personal especializado que requiere el turismo sustentable.
- Integración de las comunidades cercanas a los espacios turísticos en la toma de decisiones y prestación de los servicios, como “sujetos del turismo” y no como “objetos turísticos”.
- Desarrollo de infraestructura, equipamientos y servicios acorde con los perfiles sustentables de la actividad turística moderna.
- Monitoreo y evaluación del desarrollo de las actividades turísticas en el entorno cultural y natural, con el fin de evitar impactos nocivos en los recursos y espacios turísticos.

## Una aclaración final

Con frecuencia se confunde el turismo alternativo o ecoturismo con el turismo sustentable, cuando en realidad no son lo mismo. Como ya se ha señalado, esto se debe, por un lado, a problemas de traducción y, por otro, a la comodidad que el concepto soporta en el sentido de que es muy fácil llamar a todo ecoturismo o turismo sustentable. En otras ocasiones, se le etiqueta de diferentes maneras tratando de darle personalidad según la región geográfica donde se encuentren sus definidores o se practique; por ejemplo, en los últimos años, en Europa principalmente, se le ha llamado turismo responsable, mientras que en algunos lugares de América se le denomina geoturismo. En ambos casos, simplemente se está haciendo hincapié en resaltar algunos de los principios de sustentabilidad implícitos en las definiciones que ya se han presentado. En el caso del geoturismo, se quiere utilizar como una marca distintiva por parte de una prestigiosa organización de divulgación científica a través de sus revistas y de su canal de televisión. Todo lo anterior ha causado confusión para establecer definiciones más universales acerca del tema.

Si bien la sustentabilidad es un componente inevitable del turismo alternativo o de algunas de sus especialidades, como el ecoturismo, el turismo sustentable es un término mucho más amplio.



**Fig. 1. 2.** Turismo sustentable y no sustentable

Según la teoría de los conjuntos, la figura 1.2 representa un conjunto Universo (U), dentro del cual se encuentran todas las formas posibles de turismo: el ecoturismo, el modelo de sol y playa, el turismo cultural, el de salud, el arqueológico, y todos los demás. El conjunto Universo está dividido en dos grandes subconjuntos que, a su vez, representan las dos formas en que pueden realizarse las actividades del turismo, es decir, de manera sustentable y no sustentable.

Observe con atención y se dará cuenta de que los distintos símbolos representan diferentes modalidades turísticas:

○ Este símbolo representa un hotel de playa de 5 estrellas de 400 habitaciones.

○ Mientras que este otro representa un pequeño hotel de playa de 5 estrellas de 20 habitaciones.

Como puede verse, ambos productos son muy parecidos, se trata de hoteles de playa de 5 estrellas con todo lo que esto implica en cuanto a su infraestructura y servicios prestados. ¿Cuál de los dos es el más “amigable” con el entorno? Piense bien en su respuesta.

Al citar este ejemplo en diferentes cursos o seminarios, la mayoría de las personas han contestado, que el de 400 habitaciones es, sin duda más agresivo con el entorno y por ende menos sustentable que el de 20.

Sin embargo, el hotel más grande realizó estudios de impacto ambiental, cuenta con tratamiento de aguas grises y negras, utiliza detergentes biodegradables, realiza prácticas de ahorro de energía, más de 50 % de su personal contratado reside en la zona de sus operaciones, además de involucrar a las instituciones, organizaciones y comunidades receptoras en las diferentes etapas de desarrollo.

Lo anterior evidencia que menor no significa necesariamente mejor ni viceversa. Por tanto, tendrá que realizarse un cuidadoso análisis para verificar el grado de sustentabilidad de los diferentes desarrollos, servicios o productos turísticos. A continuación, se presenta otro ejemplo complementario:

✱ En este caso, el símbolo representa un servicio de turismo de aventura, que en los dos subconjuntos (fig. 1.2) aparecen igual en tamaño y características generales; sin embargo, uno de ellos emplea personal local para prestar el servicio, capacitando y desarrollando sus cuadros, los insumos necesarios son adquiridos localmente, lo cual genera derrama económica íntegra a la comunidad receptora, los equipamientos no dañan las rocas ni dejan marcas en el entorno.

En cambio, el otro compra sus insumos en otra entidad por ser más “barato”, trae a su personal de otras regiones, utiliza equipamientos más agresivos con el medio, etcétera.

Si bien se trata de servicios “idénticos”, en cuanto a tamaño y características externas, una evaluación cuidadosa de su operación sacará a relucir cuál es sustentable y cuál no.

Dentro del turismo sustentable se desarrollan todas las variantes del turismo alternativo, ya que es una condición indispensable para su planeamiento, estructuración y gestión; en otras palabras, sin este requisito no podría hablarse de modalidad o especialidad alguna de turismo alternativo.

Muchos servicios y productos se asemejan a los del turismo sustentable, sus diferencias en ocasiones son sutiles si no es que imperceptibles, algunas veces por desconocimiento y otras por una similitud no tan inocente. Tal vez ahí está una de las principales características que diferencia a ambos modelos turísticos: la ética, en el más amplio sentido de la palabra, ética con el cliente, ética con la comunidad receptora, ética con la cultura, ética con el medio ambiente y, por supuesto, con uno mismo.

## CÓDIGOS DE CONDUCTA PARA PRESTADORES DE SERVICIOS TURÍSTICOS ALTERNATIVOS

La configuración de un modelo en el que se otorgue interés a la protección del medio y los ecosistemas debe ofrecer ventajas a aquellos prestadores de servicios turísticos que incorporen criterios de desarrollo humano sustentable a sus servicios, lo cual es una manera de propiciar la autorregulación de los mismos empresarios. Un paso importante es la adopción de códigos de conducta. Éstos no son obligatorios, pero denotan la intención del prestador de servicios por conducirse de acuerdo con criterios sustentables y éticos. Son más bien un compromiso moral por el cual el empresario turístico mejora su imagen ante su clientela. Por ello, su incumplimiento puede desprestigiar la empresa y reducir las ventas. Actualmente se pueden identificar 32 códigos de conducta adoptados internacionalmente en relación con el turismo. Los componentes de un código de conducta para prestadores de servicios turísticos son, por lo general, los siguientes:

1. Adoptar las prácticas necesarias para utilizar los recursos renovables de manera ecológicamente viable y minimizar el agotamiento de los recursos no renovables.
2. Contribuir a la conservación de la cultura y naturaleza del lugar donde desarrolla sus actividades.
3. Motivar a las autoridades correspondientes a identificar áreas relevantes para su conservación y tomar las medidas conducentes.
4. Incorporar los valores culturales y religiosos de la comunidad en la planeación de proyectos turísticos.
5. Realizar estudios de impacto ambiental previos al inicio de cualquier proyecto turístico en áreas naturales protegidas (ANP).
6. Reconocer los impactos acumulativos así como los individuales al evaluar el impacto ambiental de los proyectos.
7. Cumplir con todos los convenios internacionales en relación con el ambiente.
8. Cumplir con todas las leyes federales, estatales y municipales en relación con el ambiente.
9. Participar activamente en la formulación e implantación de políticas y planes ambientales.
10. Proporcionar espacios de participación a las comunidades locales en las consultas y discusiones sobre la planeación del desarrollo turístico.
11. Asumir la responsabilidad de los impactos ambientales de los proyectos y actividades turísticos y tomar las medidas correctivas necesarias.
12. Fomentar auditorías ambientales periódicas y la modificación de prácticas ecológicamente inviables.
13. Fomentar prácticas ambientalmente responsables como la administración de residuos, reciclaje y ahorro de energía.
14. Promover la sensibilización ambiental del personal y de los directivos de las empresas turísticas.
15. Apoyar la incorporación de consideraciones ambientales y de conservación en los programas de capacitación turística.

16. Ampliar las perspectivas de los turistas en relación con los ecosistemas naturales mediante información confiable y precisa.
17. Establecer políticas y lineamientos ambientales detallados para los diversos sectores de la industria turística.
18. Contribuir al financiamiento del manejo de las ANP.
19. Establecer una asociación nacional de hoteles y operadores turísticos en áreas naturales.

### **ACREDITACIÓN VOLUNTARIA DE PRESTADORES DE SERVICIOS TURÍSTICOS PARA RECIBIR CERTIFICADO DE SUSTENTABILIDAD**

Es necesario definir los objetivos del turismo sustentable, pues con ello se aclaran algunas confusiones prevalecientes en la actualidad y se sientan las bases para implantar un sistema de acreditación voluntario, en el cual las compañías que operaran en ámbitos sensibles se evaluarían de acuerdo con varios criterios técnicos y sociales, para recibir un certificado de sustentabilidad con una calificación que podría mejorar conforme las compañías introdujeran procesos y tecnologías más limpios. De esta manera se ganaría credibilidad para la actividad turística y se enviarían señales claras a los consumidores acerca de las prácticas ambientales de las empresas del sector. El efecto de esta medida sería doble; por un lado se motivaría al prestador de servicios y al desarrollador a mejorar su desempeño ambiental y por el otro el turista se encontraría en una mejor posición para discriminar de acuerdo con sus intereses en la conservación del medio.

En esta iniciativa se pretende categorizar y certificar a las empresas turísticas de acuerdo con el grado en que su operación se aproxime a un modelo de sustentabilidad. Para esto se evaluarían los siguientes ámbitos fundamentales:

1. Entorno fisicobiológico, que evalúa la interacción entre la empresa y el medio natural circundante.
2. Planta de servicio, que evalúa las políticas gerenciales y los sistemas de operación internos de la empresa en el nivel de planta física y servicios.
3. Relación cliente-servidor, que evalúa la interacción entre la empresa y el cliente, midiendo qué tanto ésta lo invita a participar activamente en la implantación de sus políticas de sustentabilidad.
4. Iniciativas de conservación enmarcadas en los objetivos del plan de manejo de las áreas naturales protegidas.
5. Conciencia ambiental en las localidades turísticas.
6. Desarrollo de iniciativas concretas de turismo ecológico.
7. Reducción de contaminantes o restauración de ecosistemas.
8. Entorno socioeconómico, que evalúa la interacción entre la empresa y las poblaciones locales y comunidades en general.

## CÓDIGO DE CONDUCTA PARA TURISTAS

Un aspecto importante de la regulación del turismo en áreas naturales es hacer saber al turista cuál es la conducta adecuada en la zona y qué puede hacer para contribuir a la conservación del ecosistema. Se ha observado que los turistas aprecian esta información y aceptan las sugerencias. Muchos impactos que ocasionan los turistas son consecuencia de la falta de información oportuna y la inexperiencia, hechos que se pueden evitar si se proporciona orientación al visitante. Un código de conducta para visitantes es útil en este sentido, para ello hay que difundirlo por medio de carteles, letreros o folletos para lograr resultados positivos a corto plazo. Algunos de los temas que aborda un código de conducta para turistas son los siguientes:

1. Dejar solamente las propias huellas al salir del área y llevarse sólo fotografías. No hacer marcas en árboles o piedras y no sacar "recuerdos" que forman parte del acervo del lugar.
2. Informarse sobre la geografía, costumbres y cultura de la región que se visita previamente a la partida. Interactuar y aprender de los pobladores locales. Apoyar los esfuerzos locales de conservación.
3. Respetar la privacidad y la dignidad de la población local.
4. No adquirir plantas o animales en peligro de extinción. Informarse sobre los productos cuya exportación está prohibida.
5. Seguir siempre los senderos designados, no perturbar a los animales o a sus hábitats.
6. Contactar a las organizaciones de conservación presentes en la zona.
7. Cuando sea posible, caminar o utilizar medios de transporte favorables para el ambiente.
8. Recomendar aquellos hoteles, operadores turísticos y prestadores de servicios en general que fomentan el ahorro de energía, uso adecuado del agua, reciclaje, abatimiento del ruido y participación comunitaria.
9. También es importante realizar encuestas entre los turistas para identificar puntos débiles en el manejo de las áreas y tener una idea de la percepción de los visitantes acerca del lugar.

2



## Animación turística

### OCIO, TIEMPO LIBRE, RECREACIÓN Y DIVERSIÓN

Con la intención de tener un acceso más fácil y claro a la animación turística es necesario sentar previamente algunos conceptos, que sirvan como base para sustentar las ideas y razones del porqué de su existencia como un servicio diferenciado de las empresas prestadoras de servicios, así como una excelente herramienta de trabajo para todos aquellos que por su trabajo tienen que conducir grupos. Para tal efecto se revisarán algunas ideas de uso común que se confunden y tergiversan con mucha facilidad.

Empezare por hacer las siguientes preguntas al lector: ¿por qué es necesario animar la experiencia del vacacionista, si éste después de un periodo de trabajo goza de tiempo libre para él y su familia? ¿Para qué se anima? ¿Es en verdad necesaria la animación?

Es realmente triste ver cómo muchas personas a pesar de contar con ese tan anhelado periodo de vacaciones en el cual se han hecho muchas ilusiones sobre las miles de actividades y experiencias que realizarán en él, resulte aburrido, tedioso y hasta frustrante. Se puede pensar que esto sucede en lugares y destinos en donde no existe gran oferta recreativa o en sitios alejados y rústicos. Pero esto no es solo aquí, ya que este fenómeno se presenta aun en destinos en los que a simple vista no hay posibilidad de aburrirse, pues cuentan con toda una gama de facilidades y servicios recreativos como discotecas, bares, canchas de tenis, paseos, gimnasios y en algunos casos hasta programas recreativos que ofrecen los hoteles.

Entonces, ¿por qué sucede esto? El problema reside en la forma de utilizar el tiempo libre, así como en no valorar adecuadamente el ocio. La consideración anterior nos lleva por tanto a la necesidad de enfocar el turismo desde otro punto de vista, para lo cual es indispensable definir algunos conceptos como: ocio, tiempo libre, diversión y recreación, así como algunas ideas sobre la cultura.

El hombre es una entidad biopsicosocial, histórica y dialéctica, que cuando actúa como individuo posee la capacidad de *reproducir* y *reflejar* en su pensamiento, conciencia y comportamiento, la realidad que le rodea y de la que él también forma parte, y de emprender acciones transformadoras de la misma denominadas praxis o práctica social.

*La cultura es el conjunto de valores materiales y de aquéllos producidos por el pensamiento del ser humano a través de su quehacer histórico, lo que implica una acción permanente llamada práctica social, que vinculada con los procedimientos necesarios, permite crear, aplicar y transmitir la cultura.* Entonces, como una totalidad compleja e integrante de la realidad, la cultura engloba el conjunto de maneras de ser, actuar y pensar de la sociedad que la crea, reflejándola en los estilos de vida por medio de vestigios, objetos, rasgos, arte, costumbres, tradiciones, en suma, bienes culturales.<sup>1</sup>

La cultura como creación social se convierte en una forma de práctica, es decir, la sociedad vive inmersa en y para ella, siendo a su vez producto de la misma práctica social general y de las relaciones particulares que prevalezcan entre todos los individuos que la integran. La práctica social general engloba todas las actividades del hombre en sus diversas formas y tipos, mismas que son determinadas por el curso de la historia; esto quiere decir que a través del tiempo los intereses, gustos, necesidades, aspiraciones morales del hombre, así como la manera de satisfacerlos, han sido distintos, como también las estructuras sociales y las formas en que se llevan a cabo el proceso de producción, distribución, intercambio y consumo económico de las diversas sociedades que determinan la práctica social. Así, trabajo, juego, descanso, educación, cultura física, recreación, deporte y desde luego el turismo, entre otros, son además bienes culturales y por tanto formas específicas de la práctica social.<sup>2</sup>

## EL TIEMPO SOCIAL

Una comunidad o agrupación social dada, que pertenece a un espacio y tiempo, y que está determinada por su quehacer histórico (economía, cultura, arte, valores, etc.), es el punto de partida para poder identificar y ubicar el denominado *tiempo social*, es decir, la forma en que una comunidad o sociedad dedica los periodos de tiempo diarios, semanales, mensuales, o bien por ciclos, estaciones, etc., para la realización de la actividad o actividades según las prioridades para satisfacer sus necesidades como sociedad.

<sup>1</sup>Documento para justificar la creación de la carrera de Profesional Técnico en Recreación, CONADE-CONALEP, Marco Conceptual I, *Hombre, sociedad y cultura*, México, 1991.

<sup>2</sup>*Idem.*

El tiempo social unido a un sistema de categorías o formas de manifestación de la materia es el punto de apoyo para la construcción y desarrollo del conocimiento, entendido como la interpretación de la realidad que le corresponde vivir en espacio y tiempo gracias a la práctica social. El tiempo social como categoría es inseparable del espacio y de la materia, es el marco en el que se llevan a cabo a lo largo de la historia de la humanidad las diversas formas de práctica social que responden al momento histórico.

Una de las formas más elementales de la práctica social es el trabajo, que se organiza y desarrolla en una jornada laboral, cuya duración ha sido históricamente determinada según la época o la sociedad de que se trate. De igual manera se le considera a la educación sistemática, es decir, a los periodos que dedican los estudiantes a los procesos educativos y formativos, que se desarrollan durante la llamada jornada escolar, cuya estructura y funcionamiento obedece generalmente a las de la jornada laboral, pues consumen lapsos de tiempo similares, y donde los subgrupos de individuos (generalmente niños y jóvenes) se dedican a esta forma de trabajo no remunerado.

Al tomar en cuenta los conceptos anteriores como punto de partida, se puede decir que *el tiempo del hombre se ha dividido en el tiempo dedicado al trabajo productivo* (jornada laboral, escolar) *y en el dedicado a las prácticas no laborales* como el sueño, el cuidado personal, el aseo personal, la alimentación y la satisfacción de las necesidades fisiológicas (tiempo biológico), la transportación, la realización de labores domésticas (jornada doméstica, que puede considerarse como parte de la jornada laboral), el cumplimiento de compromisos de carácter social, administrativo, político, de intereses de grupo como asociaciones o clubes (tiempo social); la realización de actividades que se vinculen con la salud, visitas al médico, enfermedades, convalecencias, etcétera.

La mayoría de estas actividades exigen al individuo en mayor o menor medida un cierto grado de obligatoriedad, lo que forma parte del proceso de convivencia social y de la vida. Tales actividades se relacionan directa o indirectamente con el trabajo, ya que los tiempos no son rígidos, pues la realización de una se relaciona con la práctica de otra; por ejemplo, ir al trabajo implica el gasto de un cierto tiempo en el traslado así como la convivencia con la comunidad ya sea en el autobús o en el tránsito de la calle junto con los otros conductores; también en el trabajo hay recesos y paros formales o informales en los cuales se convive con los compañeros, como la hora del café o del cigarro. Además, tales actividades implican rasgos individuales y sociales relativos a valores, hábitos, tradiciones, educación, usos sociales propios de la clase y el grupo social al que se pertenezca, visiones del mundo, función y posición ocupada, filiación religiosa, política e ideológica, estado en el que se encuentra el desarrollo de la personalidad, desviaciones sociales y problemas personales, ingreso económico, procedencia geográfica, niveles de información, actitudes hacia la vida, progreso alcanzado en el trabajo, tipo de relaciones familiares y de la vida cotidiana, estado de salud, etcétera.

El tipo de actividad laboral determina en gran medida el resto de las actividades del individuo, de su familia y de la comunidad, ya que el monto del salario permite destinar una parte para el consumo y realización de otras actividades. El grado de educación así como las condiciones sociales hacen

que el sujeto pueda optar individual y socialmente por las actividades que le proporcionen descanso, que le permitan informarse, superarse y que le atraigan política y científicamente, y que le hagan distraerse o entretenerse para dejar a un lado momentáneamente sus problemas cotidianos y sociales.

Si bien la enorme diversidad en las prácticas complica la posibilidad de hacer un análisis sistemático del tiempo social, habrá que retomar una porción reducida de ese tiempo, no por ello aislada del tiempo no laboral, con el objeto de tratar de distinguir una serie de prácticas sociales que se han ido delimitando y caracterizando históricamente a partir de la Revolución Industrial. Esta parte del tiempo se conoce como *tiempo libre*.

Con la intención de ampliar las perspectivas del lector, se explican a continuación algunas de las teorías y modelos más difundidos acerca del tiempo libre y que ayudan a interpretar de mejor manera lo expuesto en los párrafos anteriores.

## TEORÍA RESIDUAL DEL TIEMPO LIBRE

Como su nombre lo indica, en esta teoría el tiempo libre es el residuo que queda después de desempeñar o cumplir con las obligaciones y compromisos laborales, escolares, familiares, personales y sociales, y el cual puede entregarse a actividades elegidas voluntariamente como parte de la oferta social. Se le designa como el espacio que el hombre dispone para sí mismo en donde puede dedicarse a todo aquello que no puede realizar libremente en los demás tiempos por la misma obligatoriedad de los mismos.

Como ya se mencionó, el tiempo social de cada individuo tiene que repartirse entre diversas actividades que tienden a satisfacer sus necesidades, partiendo como es lógico desde las más elementales hasta las que no lo son tanto, pasando por las de seguridad, sociales, de prestigio, etc. Vamos a explicarlo mediante un modelo. Tomemos como ejemplo un día común en la vida de un individuo. Aunque esto no es suficiente, hay que ser más precisos, ya que como se verá a continuación no resulta lo mismo ejemplificar un día de la semana, que en un fin de semana, como tampoco es igual que si se tratara de un día festivo o uno de un periodo de vacaciones. También es importante definir la edad del individuo pues no son semejantes el día de un niño, el de un adulto en edad productiva o el de un jubilado.

Empecemos de nuevo. Vamos a tomar como ejemplo un día, entre semana, de un individuo adulto joven en edad productiva. ¿Cómo emplea esas 24 horas? Sabemos que los médicos recomiendan alrededor de ocho horas de sueño para que el organismo descanse y pueda recuperarse del desgaste cotidiano, esto quiere decir en números que un tercio del día se debe dedicar a esta actividad de tipo vital. *Vital* esta es la palabra clave de esta clasificación, ya que comprende todas aquellas actividades que son necesarias para el sostenimiento de la vida y la salud, como el comer, la realización de las necesidades fisiológicas, el aseo personal (entiéndase éste no como simple vanidad, sino como forma para mantener la salud) y el sexo, realizado aquí sin ninguna implicación afectiva, sólo como necesidad orgánica o actividad indispensable para perpetuar la especie. Todo ser vivo cumple con este ci-

clo, nace, crece, se reproduce y muere, el hombre no es la excepción a esta ley de vida.

El segundo bloque en cantidad de tiempo consumido durante nuestro ejemplo de día es el tiempo de trabajo, el cual en México está plenamente legislado en el artículo 123 constitucional, que establece que la jornada de trabajo no será mayor a ocho horas en el horario diurno, a siete en el vespertino y seis en el nocturno, asimismo reglamenta las edades, privilegios, responsabilidades patronales y, desde luego, el goce de vacaciones pagadas.

Por otro lado, se entiende por trabajo una actividad física o mental realizada por un individuo a cambio de un jornal, salario, beneficio u obtención de un bien a cambio de su fuerza de trabajo, sus conocimientos o la prestación de un servicio. Si bien el trabajo remunerado es la forma de laborar más claramente identificable, no es la única, ya que existen otras formas no remuneradas, que exigen una considerable cuota de tiempo y esfuerzo por parte del individuo que se entrega a ellas. Ejemplos de estas formas de trabajo no remunerado son los estudios (*jornada escolar*), el tiempo dedicado a las tareas, así como los trabajos realizados en el hogar para su funcionamiento y conservación (*jornada doméstica*), jornadas que se menosprecian en muchos casos.

El tercer tipo de tiempo es el tiempo social, aquel que se destina y consume en actividades como el transporte, tanto público en donde por razones obvias existe una convivencia entre todos los pasajeros, como en vehículo privado al encontrarse en el tránsito cotidiano y en las calles. Es el que se destina a la plática o estancia con los compañeros de trabajo o escuela durante los recesos, y que exige cierta obligatoriedad, asimismo la asistencia a ciertos actos sociales, públicos, familiares, políticos, laborales, que comprometen la asistencia ineludible del individuo. Los actos y ceremonias de corte religioso se incluyen aquí. Es en este tiempo en donde se forman los grupos sociales más permanentes, en los que se hacen amistades y en etapas más profundas y avanzadas se establecen las relaciones afectivas de pareja, mismas que como en los casos anteriores exigen una responsabilidad y obligación para el grupo.

Por último, y como consecuencia de la ocupación y utilización de los otros tiempos para la satisfacción de las necesidades básicas nos encontramos con un residuo (razón del nombre de esta teoría); un tiempo que queda liberado de toda obligación: el tiempo libre.<sup>3</sup> Este residuo puede medirse en términos de volumen, es decir, como la cantidad de tiempo no obligado o sujeto a obligaciones y compromisos de cualquier índole. Mediante un estudio se puede determinar su cantidad diaria, semanal, mensual y anual, lo que permite realizar *presupuestos de tiempo* para su descripción, comprensión y posible aprovechamiento.

Cabe hacer notar que la rigidez aparente del modelo no lo es en la realidad, ya que el tiempo en sí mismo es dinámico, en otras palabras, en el trabajo por ejemplo existen momentos en que sin ser paros planeados, dos personas charlan unos instantes cuando se encuentran al ir a beber agua, con lo que la satisfacción de una necesidad de tipo fisiológica (*tiempo biológico*),

<sup>3</sup>Frederic Munné, *Psicosociología del tiempo libre*, Trillas, México, 1980, p. 77.

se combina con una actividad de comunicación y convivencia humana (*tiempo social*), todo esto dentro de lo que es un *tiempo de trabajo*. Otro buen ejemplo es la convivencia que se da en la mesa, estrictamente es un *tiempo biológico* pero en el cual se da la charla informal (*tiempo social*) o bien una charla de negocios (*tiempo de trabajo*).

El tiempo libre es una subcategoría del tiempo social, posee dos componentes, el primero es un *factor objetivo* para poderlo interpretar, dado por el *tiempo en sí*, es decir, existe la posibilidad de medirlo de manera precisa ya sea en segundos, minutos, horas, semanas, meses, etc., inclusive se puede llegar a la precisión de mil millonésimas de segundo.<sup>4</sup> Esta característica permite su empleo y concepción sin ninguna problemática, pues al hablar de dos horas con 15 minutos, 200 años, (un cuarto de hora o siglo todos pueden interpretar el concepto sin importar los distintos códigos de medida. El segundo componente es un factor subjetivo dado por el término libre (de libertad), mismo que encierra connotaciones, valores y significados distintos según la sociedad que lo designe e interprete.<sup>5</sup>

La libertad es compleja de definir, pues como se plantea en el párrafo anterior, cada sociedad y los individuos que la integran tienen posturas distintas ante ella según sus escalas de valores personales y colectivos, así como la ideología e idiosincrasia. Esto, como es de suponer, impide una medición o calificación de la libertad, lo que le da su carácter subjetivo, pues no es posible medir si un individuo ejerce, por ejemplo, tres cuartas partes de libertad, o una comunidad emplea 78 % de ella, o bien si una persona es capaz de poder decidir sobre las vacaciones que desea tomar sólo si emplea 81.5 % de su libertad. La carencia de un "libertómetro" es lo que impide el estudio sistemático del *tiempo libre* pues éste es concebido de manera distinta por cada individuo.

En su tiempo libre, el individuo puede optar por realizar aquellas actividades que a su gusto y parecer le plazcan y satisfagan. Es en el tiempo libre en donde puede hacer todo aquello que no puede realizar en los demás tiempos por las obligaciones y limitaciones que éstos imponen. La persona puede utilizar este espacio para la práctica de algún deporte como nadar, caminar, ciclismo, o bien, dedicarse a actividades de tipo artístico como el canto, la danza o bailes, pintar, escuchar o producir música, ir al cine o teatro, o dedicarse al cuidado de mascotas, paseos, visitas familiares y amigos; actividades de beneficio al prójimo y a la comunidad como la enseñanza de adultos entre otras, y desde luego el turismo (*ya que como se sabe, para poder realizar turismo es necesario tener dos elementos: recursos económicos y tiempo libre*), la recreación y el ocio. Estas dos últimas son posibilidades reales de utilización que merecen un tratamiento especial en líneas posteriores. Como es evidente, todas las actividades descritas son formas aceptadas de utilización del tiempo libre y que de manera genérica y ambigua se les designa "positivas".

Hay que resaltar que es en el tiempo libre donde se dan el alcoholismo, la drogadicción, el pandillerismo y otras patologías sociales. Tales males limi-

<sup>4</sup>Op. cit. pp. 92-93.

<sup>5</sup>Op. cit. pp. 93-94.

tan la libre práctica de las actividades a discreción del individuo, por ejemplo, es imposible que un individuo se alcoholice mientras duerme (*tiempo biológico*) o difícilmente lo podrá hacer en el trabajo (*tiempo de trabajo*), igual sucede con otras patologías sociales aquí descritas. A estas formas de utilización se les considera, también de manera muy ambigua, como “negativas”. En su momento se abundará sobre la ambigüedad de lo positivo y lo negativo.

Con lo expuesto es evidente que la manera de utilizar el tiempo libre le corresponde decidirlo exclusivamente a cada persona haciendo uso de su libre albedrío, según le convenga y satisfaga sus gustos, necesidades y preferencias. Si bien lo aquí planteado es en principio cierto en cuanto a la posibilidad de elegir libremente la forma de cómo utilizar el tiempo libre, en la práctica resulta más complejo. El problema estriba en que la persona no se educó para decidir entre las opciones que se le presentan, lo que la lleva generalmente a inclinarse por las fáciles o comúnmente realizadas por “todos”, sin que exista una jerarquización entre las posibilidades y beneficios que le representan otras alternativas.

El hombre es educado para saber qué hacer y cómo comportarse en los distintos tiempos, desde el momento de su nacimiento comienza un proceso de enseñanza aprendizaje paulatino que le ayuda a adaptarse a la vida y la sociedad. Se le enseña a dormir en una cuna, después cuando crece duerme en una cama con barandales hasta llegar a una que ya no los tiene, además se le enseñan modos “correctos” para dormir (ventilación, uso de ropa de cama, etc.), lo mismo sucede con su alimentación, desde la leche, pasando por las papillas hasta los alimentos sólidos; la persona se educa para que sepa usar cubiertos, vasos, tenga posturas adecuadas en la mesa, etc. Lo mismo sucede con la educación de las demás necesidades fisiológicas. Pero como es evidente, casi todo se le brinda de manera resuelta, es decir, la persona casi no tiene necesidad de tomar decisiones.

Con el trabajo escolar y laboral sucede lo mismo, se dan patrones de comportamiento, horarios que cumplir, tareas por realizar, conocimientos que adquirir, tiempos y objetivos que alcanzar, y por tanto la capacidad de decisión tampoco se ejercita mucho que digamos. Incluso en algunos casos en donde el individuo toma la iniciativa se le reprime frecuentemente.

El tiempo social no es la excepción. El individuo aprende y reproduce las reglas socialmente aceptadas como el comportamiento con autoridades, familia, escuela, trabajo, transportes públicos, reglas de tránsito, ceremonias religiosas y cívicas, etc. Y como es notorio el individuo no tiene que tomar decisiones, ya que lo que se espera de él ya está dado, no tiene que inventar o probar cosas nuevas, el problema está resuelto de antemano.

Sin embargo, al tener tiempo libre la persona lo ocupa sin ayuda alguna, es más, se le dice: “Usa tu tiempo libre de manera positiva”, “haz lo que quieras, es tuyo”. No existe una educación que enseñe cómo utilizarlo de la manera más adecuada y constructiva, simplemente se ocupa con la desventaja de no saber qué hacer ni cómo emplearlo. Resulta paradójico preparar a una persona para desenvolverse en todas las actividades de la vida excepto para el tiempo libre, que como se planteó, es el único espacio en donde la persona tiene la posibilidad de crecer y desarrollarse física, mental y espi-

ritualmente, así como tener la posibilidad de realización plena, pues es en estos espacios en donde se puede entregar plenamente en cuerpo y alma a las cosas que le llenan y le agradan sin las limitaciones impuestas por su obligaciones laborales, sociales y naturaleza biológica.

El volumen de tiempo libre descrito,<sup>6</sup> tomando en cuenta el ejemplo de un día común entre semana, enfrenta a la persona a la disyuntiva de qué hacer con él. Al contabilizar el tamaño de este volumen se puede decir que es de un par de horas más o menos, mismas que pueden “matarse” de manera sencilla; un par de horas frente al televisor y asunto arreglado, o tal vez una charla superficial o bien ir al cine, salidas rápidas y fáciles como se apuntó. ¿Qué pasa cuando el día es en un fin de semana o un día de asueto? La cosa cambia, pues al no tener que trabajar se debe sumar cuando menos ocho horas más al tiempo libre y tal vez una o dos horas por transporte, llegando a totalizar 10 horas libres y hasta 20 si se trata del fin de semana, horas que deben cubrirse de alguna manera. La decisión se complica cada vez más, pues como sea dos horas son fáciles de despachar pero 10 ya no lo son. ¿Se identifica ya más claramente el problema?

¿Qué pasa cuando los volúmenes de tiempo libre aumentan aún más como cuando llegan las vacaciones y el individuo tiene 80 horas de tiempo libre? El problema se agudiza enormemente, digamos que de manera proporcional al volumen del que se dispone. Por eso encontramos casos en que los vacacionistas regresan antes del tiempo programado a sus lugares de origen con la esperanza de escapar del tedio y aburrimiento, para encontrarse con la triste realidad de no saber qué hacer, optando por salidas patológicas como el “trabajocoholismo” o la “espectadoritis” en el mejor de los casos. Como resulta evidente, esto no ayuda ni a la persona ni a los prestadores de servicios turísticos, razón de la existencia de este libro. Sin una adecuada orientación es fácil que el individuo no sepa qué hacer con su tiempo libre, por lo que frecuentemente lo desperdicia, si no es que lo utiliza en prácticas antisociales o autodestructivas, y así desaprovecha todos sus valores y beneficios que aporta a la salud física, mental y espiritual de la persona.

Sin embargo, lo que se acaba de plantear en el párrafo anterior resulta contradictorio pues si el tiempo libre de una persona es orientado, éste pierde su carácter de libre y se contamina, pues su característica principal es, como ya se expuso en su oportunidad, que la persona puede elegir lo que quiere hacer con él. Si es cierto que esto resulta contradictorio también es palpable la necesidad de educar para una mejor toma de decisiones; es precisamente en este sentido que se debe realizar el planteamiento, no se trata de tomar decisiones por la persona y decirle lo que es bueno y lo que es malo en la forma de utilizar su tiempo libre, de lo que se trata es mostrarle todo un abanico de posibilidades y ayudarle a aprender a tomar decisiones al respecto.

¿Cuál es entonces la alternativa? La respuesta se puede encontrar en la animación turística, ya que es una excelente herramienta que permite enseñar y ayudar a la persona a tomar decisiones, al presentarle toda una gama

<sup>6</sup>Lanfat, *Sociología del ocio*, Península, Barcelona, 1978, p. 174.

de alternativas de realidad y creativas para usar su tiempo libre, lo que aporta beneficios, tanto para la persona al ayudarlo a tener una mejor calidad de vida mediante actividades que le ayudan a desarrollarse física, mental y espiritualmente, así como a las empresas prestadoras de servicios como se expondrá más adelante.

## TEORÍA FUNCIONALISTA DEL TIEMPO LIBRE

Sin duda alguna esta es la teoría más extendida y aceptada, inclusive considerada como clásica por muchos autores además de ser la que comúnmente se utiliza cuando se quiere dar una definición sobre el tiempo libre (entendido éste como sinónimo de ocio), aunque si bien en términos generales describe el fenómeno, razón por la cual posee el valor operativo del que goza, tiene algunos elementos poco claros y hasta criticables, razón por la cual el propio autor, el francés Joffré Dumazedier, pide a sus lectores que olviden en tratados posteriores, elementos que se describen más adelante. La manera como llegó a esta definición fue por medio de la sociología descriptiva de la vida cotidiana, partiendo del ocio vivido por la mayoría de los trabajadores urbanos, de su totalidad, integrado en el conjunto de la vida cotidiana en un momento de su evolución. Tales investigaciones lo llevaron, según el mismo autor, a una definición de carácter funcional y trivial pero completa: “El ocio es un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede entregarse con su pleno consentimiento, ya sea para descansar o para desarrollar su información o su formación desinteresada, su voluntaria participación social o su libre capacidad creadora, cuando se ha liberado de todas sus obligaciones profesionales, familiares y sociales.”<sup>7</sup>

Lo anterior se conoce con el nombre de teoría funcionalista<sup>8</sup> o teoría de las 3 D, nombre que se popularizó en el congreso de expertos de Gaunting al reunirse las funciones en tres palabras:

- **Délassement:** Descanso.
- **Divertissement:** Diversión.
- **Développement:** Desarrollo personal.

El *descanso* en primer término nos libra de la fatiga; el ocio protege del desgaste y los trastornos provocados por las obligaciones cotidianas y en especial el trabajo. La función de la *diversión* es liberar del aburrimiento, de la monotonía de las tareas *parcelarias* (con esto me refiero al trabajo fragmentado en empresas y fábricas, en las cuales para cada proceso hay un departamento que lo lleva a cabo) sobre la personalidad de los trabajadores y de las alienaciones del hombre actual. Es un factor que ayuda al ajuste y equilibrio para la vida social al romper con la rutina de la vida cotidiana. De todo ello proviene la búsqueda de una vida de complemento, de compensación o huida por medio de la *diversión* y evasión hacia un mundo dife-

<sup>7</sup>Munné, *op. cit.*, p. 82.

<sup>8</sup>Lanfát, *op. cit.*, p. 264.

rente –aun contrario– al de todos los días. Por último el *desarrollo personal* libera los automatismos del pensamiento y de la acción cotidiana. Permite una participación social más amplia y más libre, y una cultura desinteresada del cuerpo, de la sensibilidad y de la razón.

La crítica y revisión de estas funciones están dadas en los siguientes términos. El descanso que plantea Dumazedier es, como se apuntó en su momento, con el fin de regenerar las fuerzas para continuar con el trabajo. En páginas anteriores se asentó que el descanso en este sentido se da en lo que se llama tiempo biológico, que sirve para recuperarse del desgaste producido por las actividades cotidianas, entonces la función de descanso durante el tiempo libre debe tener un significado mayor que la simple regeneración de las fuerzas.

El *descanso* propuesto es el de un cambio de actividad, como se dice “descansar haciendo adobes”, no es inactividad ni pereza, por el contrario es la realización de actividades (dinámicas, moderadas o pasivas) lo que permite llegar a un descanso o como planteó más tarde el mismo Dumazedier a una relajación para liberarse de una fatiga física o nerviosa.

La diversión en su sentido más literal y etimológico significa desviación, alienación, enajenación y como Dumazedier lo menciona huida de la realidad y de la cotidianidad. Esto no puede ni debe ser una función del tiempo libre, ya que no puede ser bueno aquello que evade a la persona de ella misma y de su lugar en la sociedad, aunque es necesario decir que se necesita de un espacio de holganza y compensación por las frustraciones de un trabajo y vida rutinaria, entonces es más adecuado llamarla recreación.

El desarrollo personal es demasiado impreciso y ambiguo, más atinado es decir que su función es dar la oportunidad de la libre superación de sí mismo y de la liberación de los poderes creativos de la persona.

Erich Weber tiene una posición contraria a la de Dumazedier con respecto a las funciones del tiempo. Para Weber estas funciones son: *regeneración, compensación e ideación*.<sup>9</sup> “La regeneración o recuperación de energías corporales y anímicas es la más fundamental por ser absolutamente necesaria. Puede ser de dos especies, según si el grado de cansancio es total o parcial: pasiva como el sueño o reposo, o activa, en forma de juegos, excursiones, trabajos en el jardín, etc. La compensación consiste en el equilibrio de las frustraciones directamente mediante la superación de las dificultades o indirectamente con una sustitución de anhelos no satisfechos. Y la ideación, una función espiritual ideal del pensamiento, es la intuición de ideas con orientación de sentido y apelación normativa”.

En el cuadro 2.1 se presentan las posturas de algunos autores con respecto a las funciones del tiempo libre (ocio).

## OCIO

Dentro del tiempo libre se encuentran el ocio o los semiocios, que abarcan diversas formas de empleo (prácticas posibles), según sea la formación ideo-

<sup>9</sup>Munné, *op. cit.*, p. 88.

Cuadro 2.1

Dumazedier 1950	Dumazedier 1974	Weber 1963	Zamorano 1993
Descanso	Relajación	Regeneración	Descanso activo
Diversión	Diversión	Compensación	Recreación
Desarrollo personal	Libre superación de sí mismo	Ideación	Creación

lógica del individuo, su idiosincrasia, accesos culturales, experiencias, nivel socioeconómico y la influencia transculturizadora, entre otros. Por otro lado, el tiempo libre brinda alternativas reales de práctica, llamadas utilización. Su selección depende de los intereses y necesidades personales o grupales, bajo una influencia manifiesta o encubierta que establecen la vida social, instituciones y organismos. Las circunstancias en las que se desenvuelve el sujeto pueden dar lugar a una participación pasiva, como cuando descansa inactivamente o bien, una participación semiactiva, como cuando practica algún deporte, hace teatro, etc., o una participación creativa, al tomar parte activa en los procesos creativos, artísticos, técnica o científicamente.

En un sentido amplio, el ocio es más que una forma de ocupar el tiempo libre, es un estado mental y espiritual, una actitud ante éste, en el que la persona se *deja ser*, es decir, permite el libre florecimiento de todo su potencial intelectual y creativo, permite la libre expresión, y el goce de las manifestaciones artísticas, humanísticas, culturales y naturales. El ocio es un estilo de vida en el que la persona puede alcanzar la realización por medio del disfrute de estos momentos de una manera consciente y crítica, lo que dista de la concepción negativa que se tiene de él, la cual habría que buscarla en los albores del capitalismo naciente que le condena y ataca por intereses meramente económicos por no convenir a las tesis de acumulación de la riqueza mediante el trabajo y mejor dicho aún por el sobretrabajo.<sup>10</sup> Este libro no pretende hacer un análisis profundo del tema, se deja al criterio del lector la búsqueda de más información.

El sentido que se pretende plantear es semejante al de la concepción griega de la *scholé* como ideal de vida, lo que significaba estar dispuesto para la contemplación de los supremos valores del mundo, como la verdad, la bondad, la belleza, en pocas palabras, para la contemplación de la sabiduría, misma que exigía una vida de ocio, de *scholé*.<sup>11</sup> Este estilo de vida no significaba el no hacer nada, por el contrario, era un estado de paz y contemplación creadora –dedicada a la teoría– en que se sumía el espíritu. Tal disposición implicaba el disponer de tiempo para uno mismo con la intención de perfeccionarse.

<sup>10</sup> Lanfat, *op. cit.*, pp. 48-50.

<sup>11</sup> *Op. cit.*, p. 28.

## RECREACIÓN

Por recreación se hace referencia a uno de los contenidos potenciales y de empleo reales del tiempo libre, de los recesos laborales y escolares, de los tiempos extralaborales y extraescolares. El significado etimológico *recreatio*, *-onis*,<sup>12</sup> crear de nuevo, restablecer, reanimar, relajar, etc., se combina con la revalorización del ocio latino, basado a su vez en la idea griega del ocio, identificándolas con las actitudes del ser humano que han de recrearse, a través de formas de ocio (ocios), pasivas, semiactivas, activas y creativas en cuanto al nivel de participación.

Por ello, no es muy fácil diferenciar la recreación de la diversión en sus aspectos indicativos y denotativos, sin embargo, sí en sus connotaciones históricas y contemporáneas sustentadas en las ciencias sociales, representadas por fenómenos paralelos y hasta interdependientes en cuanto a su raíz etimológica, parte de su contenido, empleo, intención y orientación ideológica. Existen elementos de la diversión tales como sus contenidos, que evaden al sujeto de su realidad, es decir, son escapes ficticios, sus formas de empleo son alienantes y consumistas, que salen del objeto primario, funciones, estructura y medios de la recreación.

Un planteamiento *a priori*, comúnmente extendido y aceptado, es aquel en el que se afirma que el ocio creativo y participativo, así como la diversión sana son parte de los contenidos y propósitos de la recreación. La recreación es una necesidad individual, social, psicológica y cultural, que tiene que satisfacerse a través de actividades que deben reunir un número mínimo de características (recreacionales) como las que se mencionan en el cuadro 2.2.<sup>13</sup>

La recreación es un proceso por el cual el hombre logra modificar su forma de ser, pensar, obrar y sentir, es además un fenómeno psicosocial que forma parte del proceso de producción económica, política e ideológica en

**Cuadro 2.2.** Características que deben reunir las actividades de recreación.

<i>Actividades</i>	<i>Características</i>
Es una participación de la persona	Es una actividad
Se da durante el tiempo libre	En el tiempo libre
Es elegida libremente	Voluntaria
Sin fines de lucro o beneficios	No es utilitaria
Agradable a la persona	Placentera
No causa daño a la comunidad	No es antisocial
No causa daño a la persona	No es autodestructiva
Tiene un contenido	Científica, artística, política, técnica, cultural, educativa, deportiva, turística

<sup>12</sup>Documento para justificar la creación de la carrera de Profesional Técnico en Recreación, CONADE-CONALEP, Marco conceptual 5, *Recreacion*, Mexico, 1991.

<sup>13</sup>*Idem.*

el tiempo libre como extensión del trabajo. La recreación es una *práctica social* en cuanto a que describe formas de comportamiento y maneras de ser de una sociedad por la manera en que utiliza su tiempo libre, una *institución social*, ya que existen formas sociales institucionalizadas y reglamentadas de recreación que también tipifican a una comunidad de manera oficial o bien tradicional y hasta folklórica, y una *subinstitución del tiempo libre*, por darse ésta, necesariamente, dentro de este espacio del tiempo social. En la práctica de las actividades recreacionales intervienen, se interrelacionan y confluyen distintos elementos que pertenecen y componen a las ciencias, artes, técnicas, educación, deporte, turismo, etc., convirtiéndose en sus áreas y medios de expresión.

Así se puede hacer referencia como recreación a las formas lúdicas sociales (carnavales, fiestas populares), actividades deportivas (juegos, partidos, ciclismo, carreras, juegos tradicionales), algunos entretenimientos y aficiones (colecciones, experimentos físicos, químicos, biológicos, clubes), exhibiciones y demostraciones, algunos encuentros (las fiestas y celebraciones, entre otros).

La recreación se puede clasificar de distintas maneras según sus propósitos, dentro de las que hay modalidades recreativas como la social, al aire libre, pública, privada, especial, física, entre otras.<sup>14</sup> Una clasificación es según el área de expresión que se domine como artística artesanal (plástica, musical, artes escénicas, pinturas), físico-deportiva (deportes en general, caminatas, excursiones, deportes modificados), técnica científica (modelismo, numismática, filatelia, electrónica), especial conmemorativa (eventos, ferias, tradiciones y folklor).<sup>15</sup> Otra posibilidad de clasificación es según la conformación del grupo de que se trate, escolar (realizada en horarios escolares o extraescolares: juegos, ludotecas, turismo escolar, visitas a museos, torneos estudiantiles), laboral (cuando el organismo gestor es la empresa donde labora la persona tanto en recesos laborales como extralaborales: juegos, ludotecas, turismo, visitas a museos, programas recreativos, torneos industriales), comunitaria (realizada en las comunidades, el barrio o la colonia: fiestas, viajes y excursiones, deportes, desarrollo de la comunidad, voluntariados). La familiar es otra modalidad incluida dentro de las anteriores cuya conceptualización resulta obvia.

## DEFINICIÓN OPERATIVA DE RECREACIÓN

Por *recreación* se entiende el bien cultural y la práctica social que implican para el usuario un proceso de participación permanente en un sistema de servicios proporcionados por agencias especializadas, que intentan satisfacer necesidades simbólicas, terapéuticas, de consumo, descanso, diversión y desarrollo, lo que permite la libre expresión de la personalidad durante las horas libres y contribuye a mejorar la calidad de vida de la población.<sup>16</sup>

Como se mencionó, la recreación posee un valor social y cultural que forma parte de la riqueza cultural y étnica de una nación o comunidad, que le

<sup>14</sup> *Ibidem.*

<sup>15</sup> *Ibidem.*

<sup>16</sup> *Op. cit.*, Marco conceptual 6, *Definición operativa de recreación*, México, 1991.

caracteriza y describe en buena medida en cuanto su forma de accionar y pensar; por esta razón se le define como un bien, que debe jerarquizarse y defenderse de los procesos transculturizadores que ocasionen su pérdida, tal es el caso de los juegos y deportes tradicionales (juegos y rondas infantiles, juegos tradicionales, juegos prehispánicos como el Ulama o el Patoli, entre otros). Se plantea que la recreación implica para el usuario un proceso de participación permanente, no puede existir recreación si la persona no se desenvuelve dentro del proceso, en otras palabras no puede ser un simple espectador, tiene que actuar dentro de este sistema de servicios en cualquiera de las modalidades, ya sea en forma moderada, semiactiva o dinámica.

Las necesidades simbólicas son aquellas en las que la persona puede encontrar, por ejemplo, una posición dentro de un grupo, o le permiten tener acceso a estados de satisfacción o realización en su muy particular estilo de vida, lo que abre un espacio propio en donde puede desenvolverse a sus anchas y entera satisfacción. Se dice también que la recreación satisface necesidades terapéuticas, ya que ayuda a compensar las frustraciones causadas por las limitaciones y obligaciones de la vida cotidiana, así como las carencias de realización; es por medio de ella que el individuo puede encontrar ese equilibrio físico, mental y espiritual tan deseado que la cotidianidad no le permite alcanzar tan fácilmente. Las necesidades de consumo a las que se refiere la definición no son en el sentido consumista de bienes o servicios materiales, más bien se trata del consumo de bienes artísticos y culturales, tanto de manera activa como en el aprecio de los mismos.

Por último, la definición menciona que la recreación permite la libre expresión de la personalidad, lo cual es cierto ya que esto se da a través de las diversas áreas de expresión humana en actividades como las artes escénicas, la pintura, la activación física, la expresión mediante los juegos, las aficiones, y desde luego el turismo; todas ellas permiten que surja el verdadero yo, ayudan a una mejor comunicación, además de liberar procesos creativos que ayudan al desarrollo integral, a abrir una puerta de acceso a la realización y a tener acceso a estados placenteros, lo que implica el mejoramiento de la calidad de vida.

## SERVICIOS RECREATIVOS

Para subsistir, el hombre requiere satisfacer sus necesidades individuales y colectivas. Existen necesidades biológicas o primarias, como alimentarse, respirar, dormir, etc.; necesidades psicológicas como el reconocimiento, seguridad, prestigio, pertenencia a algún grupo, etcétera.

Trabajar, divertirse, estudiar, capacitarse para un oficio son ejemplos de necesidades sociales. Para satisfacer éstas, la sociedad crea instituciones básicas dentro de su organización, las cuales son estructuras y pautas del comportamiento individual y social, que funcionan y facilitan el logro de los factores de tales necesidades. Ejemplos de ellas son la educación, economía, familia y recreación, entre otras.

Los servicios de recreación son satisfactores de necesidades sociales, psicológicas y algunas de tipo biológico, que al ser proporcionados por depen-

dencias y organismos gubernamentales, comerciales, voluntarios y privados, se convierten en prestaciones. Son componentes de la oferta recreativa de un país o comunidad y responden a una demanda de actividades, espacios y programas recreativos de una población o sociedad. “Los servicios recreativos se orientan para satisfacer necesidades como reproducción de un sistema de vida, consumo de bienes culturales, recuperación a través del descanso activo compensador, liberación del potencial creativo y de expresión, manifestaciones del sentido hedónico y lúdico, etc., todo esto dentro del contexto de un denominador común: el tiempo libre.”<sup>17</sup>

Los servicios recreativos deben contar con las siguientes características:

1. Proporcionarse durante las horas libres, fines de semana, vacaciones y días de asueto.
2. Las dependencias o agrupaciones públicas y privadas deben suministrarlos para satisfacer necesidades colectivas.
3. Dirigirse a sectores concretos de la población: niños, jóvenes, adultos, ancianos, hombres, mujeres, comunidades, etcétera.
4. Tener un campo de acción geográfico, ideológico y político.
5. Disponer de un sistema organizativo y administrativo.
6. Ofrecer un conjunto de actividades y programas.
7. Requieren profesionales y especialistas.<sup>18</sup>

La prestación de servicios recreativos implica un proceso que debe cuidar todos sus detalles para brindar una oferta de calidad que satisfaga las necesidades individuales y colectivas, así como la participación de profesionales que las interpreten y faciliten los satisfactores.

## LOS DERECHOS DEL HOMBRE AL TIEMPO LIBRE

En 1965 la Asociación Internacional de Recreación solicitó de las 16 instituciones congregadas para el simposio de Ginebra, una carta del tiempo libre. El documento se concluyó tres años más tarde en la misma ciudad y se publicó en inglés, alemán, francés y español. El comité de redacción quedó integrado por representantes de las siguientes instituciones:

- International Recreation Association (IRA).
- International Playground Association (IPA).
- International Council for Health, Physical Education and Recreation (ICHPER).
- International Center for the Study of Leisure.
- International Working Group on Sports Facilities.

<sup>17</sup> *Op cit*, Marco conceptual 8, *Significado de servicios recreativos*, México, 1991.

<sup>18</sup> *Idem*.

## La carta del tiempo libre

**Artículo 1.** Todo hombre tiene derecho al tiempo libre, este derecho comprende horarios de trabajo razonables, periodos de vacaciones regulares y remunerados, condiciones favorables para viajar y una planeación social adecuada, incluyendo acceso razonable a las instalaciones de recreación, con áreas y equipos que faciliten e incrementen las ventajas del tiempo libre

**Artículo 2.** El derecho de disfrutar el tiempo libre con completa libertad es absoluto. Los requisitos para conseguir la recreación individual deben ser especialmente promovidos de la misma manera en que se promueve la recreación colectiva

**Artículo 3.** Todo hombre tiene derecho de acceso a instalaciones recreativas de carácter público así como a los parques y reservas naturales como ríos, lagos, mares, bosques, montañas y a los espacios abiertos en general. Estas áreas de flora y fauna deben ser protegidas

**Artículo 4.** Cada hombre tiene derecho a participar y conocer todos los tipos de recreación durante su tiempo libre tales como deportes, juegos, campamentos y excursiones, viajes, teatro, danza, pintura, música, ciencias, artesanías, etc., independientemente de su edad, sexo, educación, nivel cultural o económico

**Artículo 5.** El tiempo libre debe ser semiformal en el sentido de que las autoridades oficiales, urbanistas, arquitectos y grupos privados no pueden decir cómo otros deben emplear su tiempo libre. Los grupos mencionados solamente deben asesorar en la planeación de actividades del tiempo libre, en relación con la estética del ambiente y las suficientes instalaciones recreativas, para que el hombre ejerza su libertad de elección en su tiempo libre, de acuerdo con su gusto personal y bajo su propia responsabilidad

**Artículo 6.** Todo hombre tiene el derecho y la oportunidad de aprender a disfrutar de su tiempo libre. La familia, la escuela y la comunidad deben instruirlo en el arte de aprovechar su tiempo libre de la manera más sensata. Los niños, adolescentes y adultos deben recibir información sobre recreación en las escuelas, clases, cursos y programas especiales para tener así la oportunidad de desarrollar las aptitudes, comprensión y actitudes esenciales

**Artículo 7.** La responsabilidad de impartir educación sobre el tiempo libre deberá dividirse entre un gran número de disciplinas e instituciones. Por ello, es de interés común utilizar adecuadamente todos los fondos y asistencia técnica posible en los diferentes niveles administrativos, esta responsabilidad debe ser coordinada entre el público y las agencias privadas relacionadas con el tiempo libre. La meta deberá ser una idea común de tiempo libre

En los países donde sea posible, deberán fundarse escuelas especiales para estudios de recreación. Estas escuelas capacitarán guías, líderes y monitores que ayuden a promover los programas de recreación, lo mismo que a crear grupos de individuos y asesorarlos durante sus horas de tiempo libre, siempre y cuando no restrinjan su libertad de elección. Tales servicios serán tan amplios como lo es la creatividad del hombre

## ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL

En páginas anteriores se mencionó la necesidad de orientar y educar a las personas para que puedan elegir las alternativas de ocupación de su tiempo libre, sobre todo cuando aumenta su volumen como en las vacaciones, fines de semana y días de asueto. Se comentó de la necesidad del turista de ocupar con calidad el tiempo libre del que dispone, ya que es una realidad la problemática que enfrenta para encontrar ocupaciones que le entretengan y le satisfagan plenamente.

Es por eso que cada día un mayor número de empresas prestadoras de servicios ofrecen actividades alternativas para sus huéspedes, tales como paseos por los alrededores, visitas guiadas, juegos de playa, deportes de playa, algunas actividades artesanales, etc. Todo esto se ha hecho en forma empírica e incluso instintiva; se intuye la necesidad de brindar algo más aparte de un cuarto, albercas y comida; cada día los huéspedes piden otros servicios, principalmente de tipo recreativo, cosas que hacer, en qué entretenerse, a dónde ir, qué visitar, dónde comer, etc., por lo que ponen en apuros a los prestadores, ya que no cuentan con programas elaborados por profesionales, ni con el personal capacitado para la prestación de estos servicios, y entonces tienen que disponer, en el mejor de los casos, de profesores de educación física y maestras e instructores de varias disciplinas con el objeto de tratar de satisfacer los requerimientos de los huéspedes. Otras fuentes de reclutamiento son por medio de amistades de los animadores, en donde se emplean criterios de selección poco confiables, tales como la apariencia física o aparente simpatía de los candidatos, sin tomar en cuenta lo verdaderamente importante como su calidad humana, preparación y profesionalismo, entre otros aspectos no menos importantes. Se dejan llevar por una "fachada bonita", razón por la cual generalmente fracasan muchos de los programas que se ofrecen, y casi siempre se le echa la culpa a la animación, diciendo que no funciona, cuando el verdadero problema es que se desconoce qué es, para qué sirve, cómo se diseñan los programas de animación, cómo elegir a los animadores, cómo y en qué capacitarlos.

Como se ve, la animación posee dos elementos importantes: las actividades y el animador. En lo que concierne al primer punto existe un problema que se presenta continuamente en la realización de actividades grupales que dificulta y limita su libre desarrollo, y que es la característica generalizada de una personalidad poco participativa de la gente.<sup>19</sup> Esta característica común entre las personas puede llevar al fracaso a un gran número de actividades que se proponen a los turistas y huéspedes. Este fenómeno social se manifiesta generalmente por una tendencia receptivo-pasiva de los consumidores de servicios y bienes.<sup>20</sup> Es decir, las personas permanecen como espectadores, sin involucrarse directamente en las actividades.

Una manera de contrarrestar los efectos de este fenómeno que impide los brotes de comunicación y expresión es mediante la animación. Como se verá, definir este concepto es complicado, ya que se tienen diversas concep-

<sup>19</sup> Ander-egg, *Metodología y práctica de la animación sociocultural*, Humanitas, Argentina, p. 112.

<sup>20</sup> *Idem.*

ciones según las tendencias y formación del que quiere definirla. Para efectos operativos se presentan y analizan las dos corrientes de más actualidad: la francesa, que es no directiva, y la estadounidense, que es eminentemente directiva.

## CORRIENTE ESTADOUNIDENSE

Esta corriente se utiliza, como su nombre lo indica, en Estados Unidos, así como en los hoteles de su influencia fuera de su territorio. Son programas preestablecidos que se ofrecen a los usuarios, con horario fijo y actividades estándar que se pretende que sirvan para toda clase de grupos, sin tomar en cuenta gustos, necesidades y preferencias; existen en ellos actividades principalmente deportivas y de juegos organizados, algunos juegos de salón, otros más ofrecen visitas guiadas y algún tipo de entretenimiento en la noche (generalmente en la discoteca, el restaurante o bar realizado por los líderes re-creativos con que cuenta la empresa).

El diseño de los programas se realiza de manera unilateral, es decir, no se toma en cuenta a los usuarios de los servicios. Otra característica importante es la persona responsable de los programas, que se le conoce con el nombre genérico de *líder*, quien tal como la palabra misma lo indica, va por delante del grupo, dirigiéndolo, conduciéndolo, tomando las decisiones durante el curso de las actividades y su acción solamente permanece cuando se encuentra con el grupo, de ahí que se diga que esta corriente es directiva. La limitación de esta manera de presentar actividades es principalmente su carácter directivo; la persona participa, es cierto, en actividades beneficiosas, pero no existe la posibilidad de elección, además de participar, posiblemente en actividades no muy de su gusto o que simplemente no le interesan, lo que provoca la apatía o el tedio. Por otro lado, la rigidez de las actividades y de la técnica no permite una total satisfacción para la mayoría de las personas.

Ejemplos de lo anterior se encuentran en los aeróbicos; muchos hoteles contratan a profesionales en la materia para formar parte de su equipo de líderes, los cuales tienen buenas figuras y excelente coordinación por la constante práctica; ahora bien, cuando realizan sus clases, resulta que algunas personas se animan a participar pero, ¿qué pasa cuando una persona que nunca ha realizado ejercicios aeróbicos lo intenta?, ¿qué pasa con los que llevan una vida sedentaria y participan? Frustración, pena y fracaso. Este problema es frecuente, porque es obvio que las personas no están aptas o carecen de la coordinación necesaria para una clase formal y profesional. En otras palabras, la técnica propia de la actividad sobrepasa a la persona. No se pretende decir que no se realicen estas actividades, por el contrario, es necesaria la activación física para el desarrollo de las aptitudes y la salud, pero de lo que se trata es resaltar cómo la actitud de liderazgo directivo rebasa en muchas ocasiones a las personas participantes, y no por error, sino porque así es como funciona y lo mismo sucede con otras tantas actividades, por lo que el común de los usuarios las evita por el miedo al ridículo. Tampoco se pretende que las actividades no sean conducidas por profesionales, por el con-

trario, simplemente se pretenden otras actitudes frente a ellas, tal y como es la propuesta de la corriente francesa.

## CORRIENTE FRANCESA

Se dice que la corriente francesa no es directiva porque en ella se toman en cuenta los gustos, necesidades y preferencias de los visitantes, brinda además la posibilidad de elegir entre una gama de alternativas –aquella que vaya más con su forma de ser– y permite la libre expresión y comunicación entre los participantes y los responsables de los programas. Otra característica importante es que en ella la técnica tiene un papel secundario, ya que los objetivos que se persiguen son de mayor alcance que una clase de deportes, torneo, juego, pintura o una pieza de arte. Su efecto va más allá de la presencia del promotor y de la estancia del turista, pretende que se adquieran experiencias que pueda llevar a su vida cotidiana. El agente social que permite su articulación es un profesional llamado *animador*.

De acuerdo con Ezequiel Ander-egg:<sup>21</sup>

La *animación* es un conjunto de técnicas sociales que basadas en una pedagogía participativa, tienen por finalidad promover prácticas y actividades voluntarias que se desarrollan en el seno de un grupo o comunidad determinada con la participación activa de la gente, y se manifiestan en los diferentes ámbitos de las actividades socio-culturales que procuran el desarrollo de la calidad de vida.

Puede decirse que la animación tiende a vivificar las actividades en las que un grupo participa, es decir, les da vida, movimiento, las intensifica mediante las técnicas de intervención social, y tiene por finalidad promover la cultura motivando al individuo y al grupo mediante su participación en las actividades folklóricas, recreativas, artísticas, de expresión y lúdicas, entre otras, además de que cambia la actitud de las personas de ser público-espectador a participante-actor. No se pretende decir que la animación es un conjunto de actividades específicas ni tampoco un sector cultural, es más bien un modo de actuar, es enseñar a descubrir la instrumentación que permita al grupo y al individuo a expresarse, a estructurar y hacer dinámicas sus propias experiencias.

En la corriente francesa,<sup>22</sup> la animación es una posibilidad de convivencia que vitaliza e intensifica las experiencias del turista además de ser un gran producto de la oferta turística. Si bien en un principio no se tenía una idea clara de lo que podía entenderse como animación, ya que consistía, por ejemplo, en un paseo por la campiña, algunos juegos de salón o al aire libre o tal vez alguna visita a algún museo o exposición, actividades todas ellas interesantes y entretenidas tal vez, pero en las que no existía ningún vínculo entre sí. De ahí se partió para diseñar un modelo que ayudara a crear esa unidad entre las actividades y que las interrelacionara con las necesidades y

<sup>21</sup> *Op. cit.*, p. 125.

<sup>22</sup> SECTUR-CESTUR, *Seminario de animación turística México-Francia*, México, 1992, p. 5.

expectativas de los clientes, así es como nace el *modelo francés*<sup>23</sup> para programas de animación y que contiene los siguientes elementos.

**Desplazamiento.** La palabra misma indica movimiento, salir de algún sitio, salir de lo rutinario o mover horarios y costumbres. ¿Acaso no es exactamente lo que ha hecho el turista al viajar? De la misma manera deben continuar sus vivencias y experiencias en el destino de su viaje, moverlos de un sitio a otro, de la playa a un salón, del hotel a los alrededores, de la hostería al poblado próximo, de la orilla de la piscina al taller artesanal, en una palabra y como dice el dicho popular, "el movimiento se demuestra andando". Entre los más frecuentes motivos de viaje se tienen el deseo de conocer cosas nuevas, tener sorpresas, asombrarse con lo desconocido. Se dice además que los viajes ilustran pero, ¿cómo se puede dar este aprendizaje si el turista no conoce más allá del aeropuerto, el camino al hotel y de éste nuevamente al aeropuerto? Resulta entonces obvia la necesidad de desplazamiento para satisfacer las necesidades y expectativas de la mayoría de los viajeros por conocer, experimentar y vivir cosas novedosas.<sup>24</sup>

**Encuentro.** En un lugar en donde concurren muchas personas lo natural sería que se den los encuentros tal y como acontece con los visitantes de un destino turístico, si bien en la práctica esto no sucede con facilidad por las características personales de algunas personas y el medio en donde se desenvuelven cotidianamente, pues es cierto que la sociedad moderna fomenta y refuerza el individualismo. Sin embargo, otro de los motivos comunes de viaje es conocer gente interesante o encontrarse con otras formas de pensamiento y costumbres. ¿No se dice acaso que el turismo acerca a los pueblos? Esta frase es cierta siempre que existan encuentros, no sólo con otros turistas, sino con sus anfitriones y las comunidades receptoras en donde se encuentran los sitios visitados. Por estos motivos es sumamente importante que un programa de animación contemple siempre este elemento en el diseño de las actividades.<sup>25</sup>

**Descubrimiento.** Si se ha puesto atención en los elementos anteriores se apreciará que existe una relación entre todos y cada uno de ellos, porque resulta evidente que cuando hay desplazamiento se facilita el encuentro, así como sucede que al desplazarse y encontrar exista un descubrimiento. Descubrir es toparse con algo nuevo, distinto, desconocido. Es importante que este elemento se contemple dentro de las actividades que se ofrecen en los programas de animación.<sup>26</sup>

Las personas recuerdan aquello que tiene un carácter anecdótico o el aroma de la aventura, aquello que rompe la rutina. Si un día transcurre igual que el anterior e igual al próximo no resulta ser en realidad una experiencia distinta e inolvidable, por el contrario, esa misma cotidianidad conduce al tedio y éste a la búsqueda de un cambio, además, si esto se da en el destino turístico, ¿qué piensa que suceda?, ¿ese es un turista que regresará o bien

<sup>23</sup> *Op. cit.*, pp. 20-22.

<sup>24</sup> *Op. cit.*, p. 22.

<sup>25</sup> *Idem.*

<sup>26</sup> *Op. cit.*, p. 23.

recomendará el destino? Aun con un servicio excelente, maravillosa comida, cuartos soberbios y atención inmejorable, si la persona se aburre o si su vivencia es tediosa, difícilmente regresará o recomendará el lugar en donde pasó sus vacaciones.

Cuántas veces pasa que las vacaciones fueron decepcionantes por aburridas o tediosas, aun teniendo todas las facilidades recreativas o sitios de interés a unos cuantos pasos. Por ese motivo es importante que las actividades permitan el descubrimiento de lugares distintos como calles, plazas, vistas panorámicas, costumbres, sabores, aromas, imágenes, platos, etcétera.

*Participación.* Este elemento es tal vez uno de los que puede resultar un poco más complejo de integrar en las actividades de los programas de animación. La dificultad radica en buscar la manera adecuada para que las personas se involucren en las actividades, ya no sólo como espectadores sino como protagonistas de las mismas. Este elemento es básico y debe contemplarse desde un principio dentro de los contenidos del programa para que el modelo funcione adecuadamente, sin él no se hace animación, ya que es necesaria la participación activa de la gente para que funcione y se obtengan todos los beneficios que proporciona. Más adelante se presentan algunas de las técnicas que facilitan involucrar a los turistas en las actividades.<sup>27</sup>

*Fiesta.* Este elemento nos es natural, ¿qué ambiente es mejor que el de una fiesta? Con él asociamos alegría, risas y un estado de placer y agrado. Por estas razones es importante incluir este elemento en las actividades para disfrute del turista: su carácter informal, jovial y amistoso es el marco ideal para diseñar programas para personas que disfrutan de su tiempo libre y de su ocio.<sup>28</sup>

El modelo francés requiere de estos cinco elementos como parte de su propuesta, si alguno de ellos falta no se puede concebir la existencia de la animación, además, cada uno no se da en forma aislada, sino que se relaciona con los otros cuatro para conseguir los fines marcados.

Cabe hacer en este momento la siguiente consideración: *la animación no se da de forma espontánea, es más bien un proceso, cuyas diferentes fases conducen poco a poco a la tarea de animar.* Estas fases son (véase fig. 2.1):

1. Sensibilización y creación de un clima de interés en las actividades socioculturales.
2. Suministro de los instrumentos necesarios para organizar y promover las actividades.
3. Capacitación de los animadores voluntarios o benévolo para promover las actividades socioculturales.
4. Promover la organización y puesta en marcha de actividades socioculturales con la participación de la gente.<sup>29</sup>

<sup>27</sup> *Idem.*

<sup>28</sup> *Ibidem.*

<sup>29</sup> Ander-egg, *op. cit.*, p. 185.

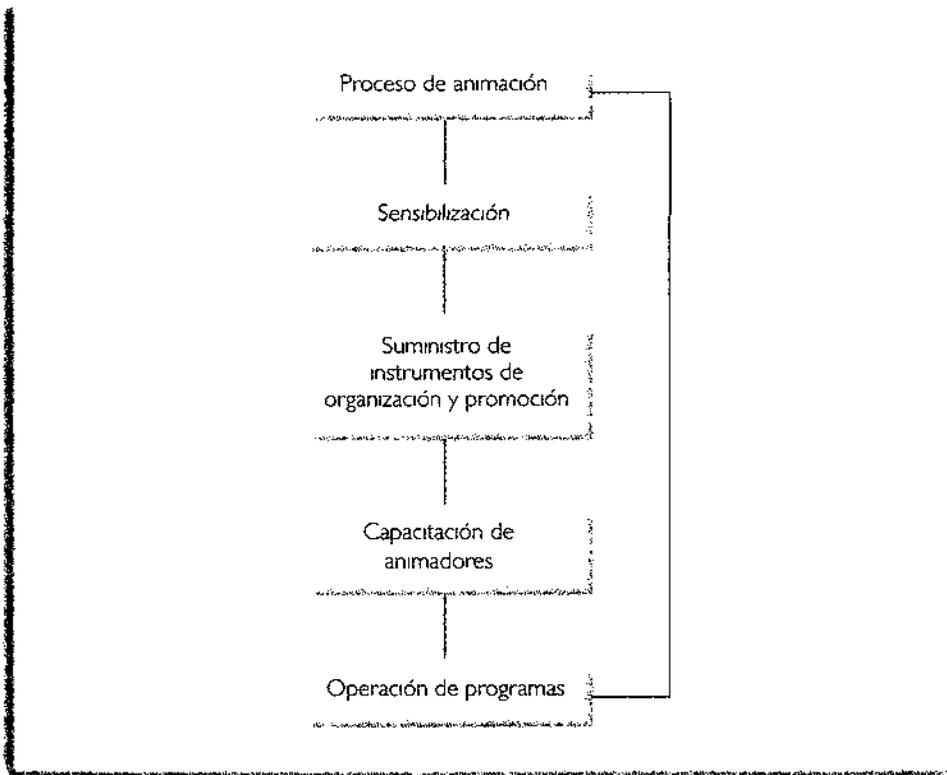


Fig. 2.1

## FASES DEL PROCESO DE ANIMACIÓN

### Sensibilización

Durante la fase de sensibilización, que también es un proceso en sí mismo y que no surge de la nada sino que es preparado, se intenta superar la apatía de participar en actividades de expresión, comunicación o creación, se fomenta una valoración del quehacer comunitario y del desarrollo personal, no como una requisición social sino como una oportunidad de crecimiento grupal e individual. Se pretende que la gente comprenda que estos importantes aspectos conciernen a su propia vida y que son formas de existir y situarse en el mundo. Este proceso se genera a partir de lo siguiente:

1. Que la gente informe. Proporcionar la información necesaria sobre las posibilidades y alternativas existentes para que posteriormente pueda elegir lo que más le agrada y satisfaga.
2. Que la gente se sitúe. Ayudar a que se ubique en el lugar y tiempo para facilitarle su participación, que sepa cuándo y qué se le ofrece como parte de las alternativas.
3. Que tome posesión. Apropiarse de aquello que le satisface y que llena sus expectativas.

Todo lo anterior tiene la intención de que el participante comprenda que no se trata de hacer por hacer, sino de actuar transformadoramente sobre su propia personalidad y grupo social con el que interactúa.<sup>30</sup>

## Suministro de instrumentos de organización y promoción

En esta etapa del proceso se resalta la necesidad de facilitar la autoexpresión de la persona por medio de la cultura popular, es decir, no se trata de "llevar" cultura mediante una porción predigerida de conocimientos (que también son útiles y necesarios). Se trata de capacitar a la gente para que sea capaz de autogestionar sus actividades y experiencias socioculturales, acorde con sus gustos, necesidades y preferencias. Para lograr estos objetivos es importante poner a su alcance los elementos e instrumentos técnicos mínimos que la favorezcan, entre los cuales vale la pena citar los siguientes.

- a) *Técnicas de comunicación oral.* Aquí se encuentran las técnicas de comunicación que se basan en la palabra: potencia de la voz, modulación, impostación, ritmo, timbre, etc. En el trabajo con grupos uno de los artificios más importantes es sin duda la palabra, por tal motivo es básico que el animador tenga las nociones mínimas sobre su manejo técnico, con el propósito de lograr una adecuada comunicación con los participantes (*véase* la sección de técnicas de recreación). Las técnicas que se usan en oratoria o en locución sirven perfectamente para estos fines.
- b) *Técnicas de comunicación de masas.* Son un excelente auxiliar para cuando es necesario dirigirse a un gran número de personas. Aquí nos apoyamos en disciplinas como la comunicación gráfica, publicidad, didáctica, locución y en general todas aquellas que tienen como finalidad el manejo de la información para grandes grupos. Es necesario saber realizar carteles, convocatorias, invitaciones, pánenes, periódicos murales, manejo de altavoces, micrófonos, video, entre otros.
- c) *Técnicas de trabajo grupal.* Para que haya una adecuada dinámica en los grupos es necesario recurrir al empleo de las llamadas técnicas de participación social, que de manera errónea se conocen como dinámicas grupales; es un error común llamar a cualquier juego o técnica de esta manera. Las dinámicas internas y externas forman parte de la teoría de los grupos y están integradas por las características propias de las personas que forman el grupo, así como su entorno y relación con otros grupos. Son importantes en el trabajo con personas para obtener mejores resultados en los procesos de animación.
- d) *Técnicas para el estudio del entorno.* A partir de elementos de las ciencias sociales, psicología y mercadotecnia entre otras, es necesario describir y comprender el entorno (social, cultural, natural, étnico, económico, político) que rodea al destino, con el objeto de interactuar de

<sup>30</sup>Op. cit., p. 192.

manera adecuada, sin causar impactos, sino por el contrario que el resultado sea alcanzar una mejor calidad de vida tanto para el turista como para la comunidad anfitriona.

- e) *Técnicas de organización, programación y administración de actividades socioculturales.* Parte del profesionalismo en el manejo de las actividades de animación depende de la administración y promoción adecuadas. Aquí se toman elementos técnicos de otras disciplinas para aplicarlos: técnicas de administración y organización de actividades, eventos, fiestas, concursos, juegos organizados, espectáculos, así como elementos técnicos de la publicidad y mercadotecnia con el objeto de dar a conocer las actividades.

El manejo de estas técnicas con un cierto grado de eficiencia permite a los animadores desarrollar mejores actividades socioculturales, además de la posibilidad de capacitar a su vez a los participantes en el manejo de éstas, lo que facilita al mismo tiempo la autoexpresión y comunicación entre todos los miembros del grupo y en su caso con las comunidades.<sup>31</sup> Es importante resaltar este punto, como se dijo en su momento, la animación va más allá de la experiencia turística, pretende alentar actitudes diferentes con el tiempo libre para usarlo de manera cultural y creativa, desarrollar habilidades y destrezas que mejoren la salud mental, física y espiritual, lo que conduce a alcanzar una mejor calidad de vida individual, familiar y comunitaria.

## Capacitación de animadores

En esta etapa se requiere cualquier persona capaz de animar, profesional o no, que por las características particulares de su quehacer sea lo que genéricamente se llama animador. En este sentido la labor de capacitación de este recurso humano presenta dos aspectos básicos:

1. Hay que capacitar al animador en una metodología activa que anime y sea dinámica, para incrementar la participación de la gente. Resulta obvia esta aseveración, pero en ocasiones no se dota al animador con los conocimientos técnicos, ni se procura que adquiera y desarrolle las habilidades y destrezas mínimas necesarias para que pueda realizar su trabajo de manera profesional. Todo proceso de capacitación debe perseguir este objetivo.
2. El animador debe tener cierto acervo de conocimientos y vivencias que le permitan desenvolverse en el ámbito sociocultural con cierta soltura. Sin pretender que el animador sea una enciclopedia ambulante, debe poseer conocimientos que le permitan facilitar alternativas socioculturales a las personas, además de sostener conversaciones sobre diversos temas y dar información veraz y confiable.<sup>32</sup>

<sup>31</sup> *Op. cit.*, p. 193.

<sup>32</sup> *Op. cit.*, p. 194.

El animador debe saber acerca de los siguientes puntos:

a) *Conocimientos psicosociales.* El animador debe conocer acerca del comportamiento de las personas de manera individual y colectiva, con el objeto de aprovechar las características más o menos comunes de los individuos ante determinadas situaciones. No se trata de que el animador memorice recetas de cocina sobre el comportamiento humano, actitud que lo pondría en riesgo de etiquetar a las personas, grave error que le haría perder la dimensión de su labor como facilitador. Se trata más bien que tenga un panorama general de diversas corrientes psicológicas que le permitan identificar y aprovechar rasgos del comportamiento de las personas y aprovecharlos en favor de su labor. Es recomendable que no se comprometa con una sola postura, para que de esta manera pueda ver las cosas desde distintos puntos de vista y elija las acciones propicias para cada situación de animación. Ejemplos de tales conocimientos son psicología evolutiva, psicoanálisis, conductismo, Gestalt, teoría de los grupos, etcétera.

b) *Conocimientos de la gente.* Este punto se refiere a los conocimientos propios de su experiencia de trabajo con los grupos y personas, que son el resultado de conocer el comportamiento de las personas en determinadas situaciones, según su edad, sexo, procedencia, etcétera.

c) *Técnicas de trabajo con grupos.* Son indispensables para el animador, ya que la animación se lleva a cabo con grupos. Debe ponerse especial atención en la enseñanza profunda de estas técnicas así como en la teoría de los grupos, con la intención de optimizar el trabajo con los grupos de huéspedes y poder facilitarles el acceso a las actividades.

d) *Formas motivacionales.* Un animador debe saber incentivar y estimular a las personas del grupo con el que trabaja. Para ello necesita conocer las motivaciones de las personas y poseer los conocimientos técnicos para su manejo. La voz, el gesto, la palabra, el movimiento y las actitudes entre otros son formas comunes de incentivación y estimulación (véase la sección técnicas de recreación).

e) *Pedagogía y andragogía para educar en la libertad.* La animación requiere ante todo del respeto hacia el tiempo libre de las personas. Como se apuntó, educar en ese tiempo es una contradicción en sí misma. Sin embargo, es necesario al principio ejercer un liderazgo que pueda iniciar el proceso de autoeducación en el tiempo libre, propósito que se logra empleando una pedagogía y andragogía para educar en el tiempo libre y para el tiempo libre. Esto consiste en permitir la adquisición de conocimientos, habilidades, destrezas y el desarrollo de actitudes creativas y responsables en los niños (pedagogía) y adultos (andragogía), lo que les posibilita el acceso a una ocupación cultural de su tiempo libre. Una vez que el proceso ya está en marcha, el animador asume un nuevo giro, convirtiéndose en un facilitador, es decir, debe saber el momento justo en el cual apartarse para permitir a las personas actuar y tomar decisiones, ahora será un orientador o conciliador cuando sea necesario.

f) *Conciencia de su realidad y responsabilidad.* El animador debe ser una persona consciente de su entorno y del mundo en el cual le tocó vivir, atento de la situación social, política, nacional e internacional, de la problemática actual y de las necesidades, gustos y preferencias del turista así como de la

comunidad. Debe cuidar que todas las actividades propuestas tengan beneficios para el desarrollo de cada individuo del grupo, observando y evaluando cada juego, manualidad, concurso, visita y en una palabra todo su quehacer, para no caer en situaciones grotescas o nocivas, estar pendiente de no reproducir actitudes o tendencias consumistas ni degradantes de la calidad humana. Debe vigilar y procurar todo aquello que mejore la calidad de vida de las personas del grupo y de la comunidad receptora con la que interactúan.

g) *Capacidad para detectar problemas.* Por último, es necesario que el animador desarrolle su sensibilidad para detectar los problemas de su entorno, tanto micro como macrosociales, que van desde los problemas familiares, económicos y relaciones interpersonales, hasta los problemas en el nivel mundial (ecología, política, armamentismo, entre otros), y tener a la vez la capacidad de relacionarlos con las realidades cercanas y cotidianas de la gente. Sólo de esta manera será capaz de brindar actividades de calidad que satisfagan las necesidades de las personas a su cargo.

## Operación de programas

Ninguna actividad por sí misma se puede considerar como una animación sociocultural, aunque varios proyectos sí pueden servir como base para estas actividades, lo que deja ver claramente que éstas no existen en función de programas regulados. Esto quiere decir que no hay una fórmula mágica para toda ocasión, si bien un programa fue satisfactorio con un determinado grupo en una ocasión, no quiere decir que siempre vaya a funcionar de la misma manera para otro grupo. Cada programa se debe diseñar acorde con las características propias.

En segundo término hay que dejar claro que la animación se utiliza para desencadenar los procesos de *autoexpresión, participación y creatividad humana*. El papel del animador es propiciar que la gente se convierta en protagonista de su propio quehacer, a través de la educación colectiva, la pedagogía y andragogía que generan la animación.<sup>33</sup>

Después de lo expuesto se llega a la conclusión de que la animación tiene por objetivo desencadenar procesos de expresión, comunicación y creación. Existen otros beneficios no menos importantes que se logran paralelamente al proceso de animación, tales como la recreación, descubrimiento de habilidades y destrezas, adquisición de conocimientos, activación física socialización, movilización social, conciencia de la realidad, responsabilidad en el propio quehacer, desarrollo de un sentido grupal, integración familiar, etcétera.

## LAS PERSONAS Y LA ANIMACIÓN

Cualquier proceso de animación tiene necesariamente como componentes el factor humano, no se puede pensar en ningún programa de animación

<sup>33</sup>Op. cit., p. 196.

sin la indispensable participación de las personas ya sea como destinatarios o usuarios, bien como responsables de la animación o animadores. Para que opere un programa de animación todas las personas deben participar de igual manera con la misma responsabilidad. Dentro del grupo de los destinatarios o usuarios, existen una gran diversidad de individuos que pueden agruparse en tres grandes bloques:

1. Los que no quieren participar en las actividades; personas apáticas a las que les cuesta trabajo, algunas veces por pena, inseguridad o miedo a no saber o poder hacer las cosas.
2. Los que tienen una actitud pasiva; individuos que se encuentran a la expectativa, pendientes de lo que sucede, son personas que participan cuando alguien más ya se ha animado.
3. Los que ya están animados y animan a los otros; personas desinhibidas dispuestas a participar en todo lo que se les proponga, su entusiasmo contagia al resto del grupo, y por tanto el animador debe identificarlos para facilitar su tarea.<sup>14</sup>

La animación en un principio se dirige hacia el primer bloque, es decir, el de aquellos que no están animados. Este sector de la población resulta amplísimo y variado, lo que implica a su vez tratamientos y acciones distintos según el tipo de grupo específico con el que se trabaje en cada ocasión. No es lo mismo un grupo eminentemente juvenil que uno de personas de la llamada tercera edad, así como un grupo rural o uno ciudadano, pues sus gustos, preferencias, nivel cultural, necesidades y experiencias son muy heterogéneos.

Como resalta a la vista, el animador debe conocer las características de los individuos (de ser posible) o de los grupos con los que trabaja valiéndose de diversos métodos y artificios como fichas, encuestas, contratos (cuando se trata de grupos), estadísticas de eventos anteriores, así como cualquier otro medio que pueda estar a su alcance y le permita tener acceso a la mayor información posible sobre los grupos que se encuentren bajo su cargo. Esta información le brindará un panorama general y particular de las personas a las que va a servir, y al menos ya conocerá los siguientes factores y características:

- Edad de los participantes.
- Sexo.
- Condición social, grupo al que pertenecen.
- Situación económica media.
- Profesión u ocupación de la mayoría o la más representativa.
- Nivel cultural medio.
- Expectativas y preocupaciones culturales.
- Religión.
- Postura política.
- Estudios.
- Salud.

<sup>14</sup>*Op. cit.*, p. 202

- Motivos del viaje.
- Procedencia.
- Tiempo de permanencia.
- Aficiones.
- Intereses.
- Preocupaciones dominantes en esa coyuntura.<sup>35</sup>

Por otro lado, es muy importante que se tome en cuenta otra serie de factores no menos significativos que pueden determinar el éxito o fracaso de alguna actividad, que si bien no tienen que ver con las características propias de las personas, sí afectan la consecución de los objetivos y metas de la misma, y éstas son entre otras los calendarios escolares y los calendarios de eventos importantes que acaparen la atención como Juegos Olímpicos, campeonatos interesantes, eventos de atractivo general, etcétera.

El segundo grupo está constituido por los animadores. No se trata de líderes ni de dirigentes ni entrenadores, su función sencillamente es la de animar. Es oportuno mencionar que dentro de este grupo existen personas que también intervienen en los procesos de animación: ellos son los investigadores, quienes realizan los estudios correspondientes sobre gustos, preferencias de los usuarios, tendencias principales, resultados obtenidos, etc., y están también los administradores, cuyas funciones principales consisten en administrar los recursos materiales, económicos, técnicos y humanos necesarios para la consecución óptima de las actividades de animación.

En este libro basta con mencionar su existencia e importancia sin profundizar en sus funciones, la intención más bien es centrar la atención en la figura operativa del animador. En cuanto a sus funciones, los animadores se pueden clasificar en los siguientes tipos.

## TIPOS DE ANIMADORES

1. *Animador difusor*. Facilita el acceso a los contenidos culturales y su asimilación crítica. Como su nombre lo indica, difunde paquetes de información, es una persona perfectamente enterada del quehacer de su comunidad, sus costumbres, fiestas, tradiciones, lugares de interés, gastronomía de todo tipo para todos los gustos, lugares de reunión y típicos, orienta al usuario sobre las inquietudes que pueda tener sobre sitios, temas, lugares, actividades, pasatiempos, museos, vida cultural y deportiva, etcétera.
2. *Animador monitor*. Despierta el interés y capacita en su campo determinado. Presenta múltiples posibilidades de ocupación del tiempo libre, de tal manera que sean atractivas para los usuarios. Buenos ejemplos de este tipo de animador son aquéllos encargados de un taller de modelado en barro, o bien el responsable de la visita a una zona arqueológica, a un concierto, a un mercado típico, etcétera.
3. *Animador de grupo*. Es el responsable de integrar al grupo en torno de sus objetivos, que ayuda a planear acorde con los gustos, necesidades y prefe-

<sup>35</sup>Op. cit., p. 203.

rencias de las personas que lo constituyen; es un mediador entre las personas y las actividades además de ser un facilitador técnico, es la bujía que permite que haya dinamismo en el grupo y que sabe en qué momento debe permitir a los participantes tomar las riendas de sus actividades y decisiones.

4. *Animador coordinador*. Es una persona que interviene operativamente en:

- a) El dominio de la producción y difusión del arte, ya sea en el sector de la creación artística, la difusión o los mediadores.
- b) El dominio de la acción cultural o social que tiende a poner a la población en condiciones de expresarse por caminos individuales o colectivos en todos los aspectos de la vida cotidiana.
- c) El dominio de la acción social que sirve para los servicios sociales en general.<sup>36</sup>

Ya que se definió qué es la animación, las personas que intervienen en ella y las diferentes clasificaciones de animadores según sus funciones, se hace patente la siguiente pregunta: ¿cuáles son las áreas de actividades de la animación?

## ÁREAS DE ANIMACIÓN

Existen básicamente cuatro áreas de animación en las cuales se pueden agrupar las actividades representativas.

1. *De formación*. Actividades que favorecen la adquisición de conocimientos como cursos, seminarios, foros, pánels, mesas redondas, educación para adultos, visitas guiadas y todas aquellas que tiendan a la formación de las personas. Por cierto, la educación y la cultura no tienen que ser aburridas ni monótonas.
2. *De difusión*. Actividades que favorecen la difusión de conocimientos.
  - a) *Del patrimonio heredado*: museos, fonotecas, bibliotecas, monumentos, zonas arqueológicas, edificios históricos.
  - b) *De la cultura viva*: manifestaciones cotidianas del quehacer de un pueblo como sus tradiciones populares, fiestas, gastronomía acontecer diario, expresiones artísticas, música.
3. *Artísticas*. Actividades no profesionales que favorecen la expresión y la creación (cine, danza, teatro, pintura, guiñol, entre otras).
4. *Lúdicas*. Actividades físicas, deportivas y al aire libre (esparcimiento, juegos, paseos, campamentos, excursiones, deportes, recreación, entre otras).<sup>37</sup>

<sup>36</sup>Op. cit., p. 204.

<sup>37</sup>Op. cit., p. 207.

## EL PAPEL DEL ANIMADOR

Entusiasmo, ánimo y confianza son tres cosas que un animador debe transmitir a los miembros de un grupo, aunque frecuentemente varíe su papel en distintos momentos o bien con distintos grupos. Su función principal es ser un catalizador, es decir, un acelerador para crear el ambiente adecuado para que todas las personas del grupo, incluyéndose él mismo, aporten su esfuerzo cooperativo y creativo en el logro de los fines comunes. Su papel tiene tres aspectos principales:

1. *El grupo y el animador.* Debe sentirse como parte del grupo y hacerse sentir como tal; es un asistente técnico facilitador, un generador.
2. *Las técnicas grupales.* Enseña y propone prácticamente las acciones y procedimientos, sabe combinar la técnica propia del trabajo con el desarrollo individual de cada miembro.
3. *Las reuniones.* En cada una de ellas tiene tareas permanentes que desarrollar:
  - a) Ayudar a crear un clima de amistad e intercambio.
  - b) Alentar a mantener el diálogo entre todos.
  - c) Hacer que la diversidad de opiniones y experiencias sea fructífera para un mutuo enriquecimiento.
  - d) Encaminar a los miembros del grupo a que pongan en común todas sus competencias y cualidades.<sup>38</sup>

Para que el animador pueda desempeñar eficazmente su papel y cumplir con su trabajo de animación grupal son necesarias algunas cualidades y condiciones:

- Tacto y paciencia.
- Imparcialidad.
- Sentido del humor.
- Capacidad analítica.
- Saber pensar con claridad y rapidez.
- Vitalidad y entusiasmo.<sup>39</sup>

Como se observa, estas son cualidades netamente humanas, que se deben acompañar de una serie de tareas que en los grupos recién formados exigen una mayor participación del animador, entre las cuales resaltan las siguientes:

- Preparar el plan de discusión u orden del día.
- Tener en cuenta todo lo referente al ámbito físico.
- Iniciar la reunión procurando crear una buena atmósfera grupal.
- Animar el diálogo procurando la participación de todos.
- Utilizar y demostrar el método analítico.

<sup>38</sup> *Op. cit.*, p. 220.

<sup>39</sup> *Op. cit.*, pp. 220-221.

Además, un buen animador debe saber cómo hacer preguntas:

- Todas las preguntas se hacen de un modo que provoquen una respuesta.
- Nunca se hacen preguntas que pongan en evidencia la ignorancia de los interpelados.
- Las preguntas se hacen siempre orientadas y dirigidas a un fin definido:
  - Obtener información.
  - Evidenciar algunos aspectos.
  - Estimular el pensamiento provocando el intercambio y la discusión.
- Se ha de procurar que no sean siempre los mismos los que respondan las preguntas.
- Cuando las preguntas se contesten con un *sí* o con un *no*, hay que solicitar una explicación del mismo.
- “¿Qué piensa usted de esta cuestión?”, es una forma sencilla de preguntar que puede ayudar a que participe el interrogado.<sup>40</sup>

Esta capacidad de cuestionar al grupo, *incita y promueve el proceso de comunicación y autoexpresión*, de ahí su importancia y también la necesidad de que el animador desarrolle cualidades que lo coloquen en una mejor posición dentro de su trabajo.

## EL JUEGO Y LA ANIMACIÓN

En la práctica de la animación existen varios artificios sumamente útiles en la labor de los animadores, así éstos pueden echar mano de ellos para facilitar su trabajo con las personas y los grupos. Esta sección se dedica a uno de ellos, que sin ser único, es sin duda uno de los más importantes y utilizados en los procesos de animación de grupos, y por su naturaleza y simplicidad es de gran ayuda. Se trata del juego, una forma de expresión humana que por su carácter informal y participativo facilita la labor del animador, aunque como ya se expuso, es tan sólo una de tantas posibilidades y por tanto no se debe acudir a él en forma excesiva, exclusiva o aislada sin tomar en consideración las otras posibilidades de actividades.

Existe una enorme variedad de tipos de juegos: juegos de sociedad, de azar, al aire libre, de habilidad y destreza, de paciencia, de construcción, etc. Entre la diversidad de conceptos que se tienen de él, con frecuencia y sin importar la sociedad de que se trate, están los que le asocian *ideas de holgura, riesgo o habilidad*.<sup>41</sup> Asimismo crea imágenes e ideas de esparcimiento, descanso, solaz o diversión. Se le identifica como una actividad libre de presiones y sin consecuencias en la realidad. Es opuesto a lo formal y a las obligaciones, por lo que a veces se le considera inútil, intrascendente y frívolo.

<sup>40</sup> *Op. cit.*, p. 222.

<sup>41</sup> Roger Caillois, *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*, Fondo de Cultura Económica, México, 1986, p. 10.

Al considerarlo como un tiempo perdido e improductivo, el juego se opone al trabajo y al tiempo bien empleado. *No crea ni produce nada, ni bienes ni obras*. Es inútil bajo ese concepto, pues en cada nueva situación, y aun si se juega durante años, el jugador vuelve a encontrarse sin nada y en las mismas condiciones que en el comienzo. Así, los juegos de apuesta o loterías no crean riqueza, sólo la desplazan de una mano a otra.

Esa *gratuidad* es la que lo desacredita, aspecto que permite entregarsele sin preocupaciones y aislarse de las actividades productivas. El jugador se hace a la idea de que no es otra cosa que una fantasía que le distrae y causa agrado, liberándolo de sus presiones y obligaciones, aun a pesar del cuidado que ponga, facultades que requiera o rigidez con que juegue.

Después de realizar estudios y observaciones, expertos de diversas disciplinas concluyen que “debe hacerse del espíritu de juego uno de los resortes principales para que las sociedades desarrollen las manifestaciones más elevadas de su cultura, y el individuo su educación moral y progreso intelectual”.<sup>42</sup>

Es conveniente revisar algunas ideas que se asocian con el concepto de juego, tal como se usa fuera de su sentido propio como metáfora. Si el juego es un resorte de la civilización, no puede ser que sus significados secundarios no resulten descriptivos. En una de sus formas comunes la palabra se emplea para describir también a la totalidad de las figuras, símbolos o instrumentos necesarios para desarrollarlo, o al conjunto de piezas que interactúan juntas. Se habla de un juego de cartas, de un juego de ajedrez, que es el conjunto de elementos necesarios para poder jugarlo. Son conjuntos completos: si una pieza falta no se puede jugar, excepto cuando se anuncie desde un principio y tenga una función, como sucede con el comodín en la baraja o con la ventaja que se brinda de una pieza en ajedrez con la intención de equilibrar el juego.

La palabra francesa *jeu* (juego) describe la manera de interpretar de un artista, músico o actor, es su forma de concebir la obra dentro de parámetros preestablecidos, es el toque personal que le imprime al instrumento, al aplicar el color, al expresar un guión, y que lo distinguen de los demás en su manera de tocar o interpretar un papel. No significa por ese hecho que es menos libre de manifestar su personalidad mediante sus matices o variaciones. Por otro lado, el juego combina y asocia las ideas de límite, libertad e invención. También se identifica con las ideas de suerte y de habilidad, de recursos recibidos de la suerte o de la fortuna y de la inteligencia, que los pone en acción y trata de obtener de ellos el mayor provecho.

En cuanto a la idea de riesgo, el juego implica elementos enredados: el análisis hábil y la evaluación de los recursos, el cálculo de las posibles eventualidades que puedan acontecer, se acompañan a su vez de otra especulación, una especie o forma de apuesta que supone una comparación entre el riesgo aceptado y el resultado o beneficio esperado. De allí expresiones tales como *poner en juego, jugar en grande, jugarse el resto, la carrera, la vida, o incluso la comprobación de que el juego no vale la candela*, en otras palabras el resultado o premio no vale el riesgo por correr.<sup>43</sup>

<sup>42</sup>Idem.

<sup>43</sup>Op. cit., pp. 11-16.

El juego aparece como un concepto complejo en el que se asocia un estado, un elemento favorable o miserable, en el que la suerte es el rey y que el jugador recibe para bien o para mal, sin poder intervenir en la jugada ninguna aptitud para sacar el mejor partido de los recursos poco favorables que le tocó en suerte y que con un cálculo inteligente y arriesgado puede hacer que den dividendos y que el descuido o la negligencia acaban, esto no es otra cosa más que una constante elección entre la prudencia y la audacia que proporciona además una última referencia: la medida en que el jugador está dispuesto a apostar por aquello que se le escapa más que por aquello que domina.

*Todo juego es un sistema de reglas*, que limitan lo que es juego y lo que no, lo que es válido y lo que es prohibido. Se plantean arbitrariamente y son determinantes e inobjektables. Si se violan, el juego acaba y se estropea. Nada las mantiene más que la voluntad de respetarlas. Todo se limita a jugar o no, ya que ninguna sanción en la vida real castiga al infractor o al desleal. El juego aparece como un conjunto de restricciones voluntarias y aceptadas, que crean un orden y permiten su realización.

El juego da lugar a ideas de *amplitud, de facilidad de movimiento, una libertad útil, pero no excesiva*, como cuando se habla del juego de un engrane o una pieza. El juego entre las piezas permite que funcione un mecanismo. Éste no debe ser demasiado, pues la máquina tampoco funcionaría correctamente. Ese espacio calculado impide que se atasque o se desajuste. Entonces significa *libertad* que debe existir para que el mecanismo conserve su adecuado funcionamiento. Además, la maquinaria completa se considera como un juego en otro sentido de la palabra que se describe como *una acción regular y combinada de las diversas partes de una máquina*.

Los significados anteriores muestran en general distintos sentidos que implican ideas de totalidad, reglas y libertad. Las disposiciones psicológicas que manifiestan y desarrollan son los factores de civilidad. Uno asocia la presencia de límites, con la facultad de inventar dentro de ellos. Otro separa los recursos brindados por la suerte y el arte para alcanzar el triunfo con sólo las capacidades personales, que dependen de la disciplina y del esfuerzo propio. El tercero contrapone el cálculo y el riesgo. Mientras que el último invita a crear las reglas necesarias sin otro castigo que no sea su destrucción.

Hay casos en que los límites se borran y la regla se pierde, otros en que la libertad y la invención están a punto de desaparecer. Sin embargo, el juego significa que ambos polos subsisten y que entre ellos se mantiene cierta relación. Propone estructuras abstractas, ideas de ambientes cerrados y protegidos, donde se pueden dar justas ideales. Son modelos de instituciones y conductas que no son aplicables de manera directa a la realidad compleja. En los juegos se ofrecen modelos que constituyen anticipaciones de un universo reglamentado. Esa es la argumentación de Huizinga, que dice que *del espíritu de juego derivan la mayoría de las instituciones que ordenan a las sociedades o las disciplinas que contribuyen a su gloria*.

El derecho se sitúa en esta categoría: el código es la regla del juego social, donde el procedimiento define las jugadas. Se toman precauciones para que todo ocurra de manera clara, precisa, pura e imparcial, propias de un juego. Los debates y el fallo se realizan en una sala de justicia, acorde con un pro-

tocolo convencional, que proporciona la idea de área de juego, lugar limitado en donde se da. Está separado y aislado del resto del espacio mientras dura la partida o la audición, y por fin, su carácter inflexible y formal de las reglas en vigor.

En la política existe una regla de alternancia que lleva uno a uno al poder, y en las mismas condiciones, a los partidos opuestos. El equipo gobernante, que juega correctamente el juego de acuerdo con lo establecido y sin abusar de las ventajas que le da el uso de la fuerza, ejerce ésta sin aprovecharla para aniquilar al adversario o privarlo de la oportunidad de remplazarlo en las formas legales. Sin esto se abre la posibilidad de problemas sociales.

Así sucede también en el terreno del arte y la expresión. En pintura, las leyes de la perspectiva son las reglas que crean hábitos que al final son las leyes de la armonía, la poesía las de la prosodia y de la métrica, y cualquier otra imposición, unidad o canon en la escultura, la coreografía o el teatro, componen igualmente diversas reglamentaciones, que guían y limitan al creador, y que vienen a ser las reglas del juego al que él juega.

Las reglas crean además un estilo fácil de reconocer en el que se concilian y compensan la disparidad de gustos, la prueba de la dificultad técnica y los caprichos del genio. Esas reglas tienen algo de arbitrario y, de encontrarlas extrañas o molestas, cualquiera puede rechazarlas y pintar sin perspectiva, escribir sin rima ni cadencia o componer fuera de los acordes. Igual que en el juego, al hacerlo se contribuye a destruirlas pues esas reglas existen por el respeto que les tiene el jugador o en este caso el artista. Al oponerse a ellas se generan formas que en el futuro se convertirán en las nuevas reglas de otro juego cuyo código será rígido y prohibirá a su vez la fantasía y el ingenio. Todo rompimiento permite el nacimiento de otro sistema, no menos estricto y no menos gratuito.

Incluso la guerra se regula; las convenciones limitan el conflicto a un tiempo y espacio. Empiezan por una declaración que precisa el día y hora en que entra en vigor. Termina mediante un armisticio o una rendición. Las guerras son como una especie de juego: destructor, pero regulado.

Mediante estos ejemplos se aprecia una especie de influencia del principio del juego, y con ella se puede seguir el progreso mismo de la civilización, en la medida en que ésta pasa del caos a la regulación y el orden. El juego inspira o confirma ese equilibrio en que, respetada voluntariamente por todos, la regla no favorece ni lesiona a nadie.

Los juegos de *competencia* se traducen en deportes; los juegos de *imitación* y de *ilusión* en espectáculo. Los juegos de *azar* y de combinación dan origen a desarrollos matemáticos, como el cálculo de probabilidades. La fecundidad cultural de los juegos es enorme. Los psicólogos les conceden un papel fundamental en la afirmación del sí y en la formación del carácter.

Los juegos de fuerza, habilidad y cálculo son ejercicio y entretenimiento. Cada juego desarrolla o afina alguna capacidad motora o intelectual. Por medio del placer o de la obstinación, hace fácil lo que fue difícil o agotador. *El juego no es aprendizaje de trabajo, el juego no prepara para ningún oficio definido; de una manera general introduce en la vida, acrecentando toda capacidad de salvar obstáculos o de hacer frente a las dificultades.*

El juego requiere la voluntad de ganar utilizando al máximo los recursos

y prohibiendo las jugadas no permitidas. Pero exige al jugador aún más: es necesario que acepte el posible fracaso, la mala suerte o fatalidad. El juego enseña a escuchar esa lección del dominio de sí mismo y a extender su práctica a las relaciones humanas; *tal dominio es más fácil en el juego, en donde es de rigor y parece que el amor propio se compromete a cumplir con las reglas. El juego exige atención, inteligencia y nervios. Está demostrado que el juego pone a una persona en un estado de incandescencia.*

También es preciso considerar los juegos de *vértigo, donde el estremecimiento se apodera del jugador*, sobre todo cuando se acerca el desenlace que pone fin a la discreción de su libre arbitrio y hace inapelable un veredicto que sólo de él dependía evitar dejando de jugar. Algunos conceden un valor de formación moral a esa incertidumbre aceptada voluntariamente, a experimentar placer con el pánico, a exponerse a él por voluntad propia. El juego ordena al jugador no descuidar nada para triunfar y al mismo tiempo guardar distancias con respecto al triunfo: la manera de vencer es más importante que la victoria, y considerar la realidad como un juego es llevar a cabo una obra de civilidad.

*El juego es una actividad de lujo y presupone tiempo para el ocio. Quien tiene hambre no juega, además, como no se está obligado a él y como sólo se mantiene mediante el placer de jugar, queda a merced del aburrimiento, de la saciedad o de un cambio de humor. El juego no funda ni produce nada, pues en su esencia está anular sus resultados, desarrolla un respeto a la forma, finalmente, el juego escoge sus dificultades.* Descansa en el placer de vencer el obstáculo, pero un obstáculo arbitrario, casi ficticio, hecho a la medida del jugador y aceptado por él. La realidad no es así.

Las consideraciones anteriores permiten definir el juego como una actividad:

1. *Libre*, a la cual el jugador no podría estar obligado sin que el juego perdiera su naturaleza de diversión atractiva y alegre.
2. *Separada*, circunscrita en límites de espacio y tiempo precisos y determinados por anticipado.
3. *Incierta*, cuyo desarrollo no podría estar predeterminado ni el resultado dado de antemano, por dejarse obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta libertad en la necesidad de inventar.
4. *Improductiva*, por no crear ni bienes, ni riqueza, ni tampoco elemento nuevo de ninguna especie, salvo desplazamiento de propiedad en el seno del círculo de los jugadores, porque se llega a una situación idéntica a la del principio de la partida.
5. *Reglamentada*, sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación, que es la única que cuenta.
6. *Ficticia*, acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente.<sup>44</sup>

<sup>44</sup>*Op. cit.*, pp. 37-38.

## TEORÍAS Y EXPLICACIONES SOBRE EL JUEGO

Diversos autores han definido y explicado al juego según su formación o rama de especialización; enseguida se presentan algunas teorías.<sup>45</sup>

- *Teoría de la energía superflua* (Spencer): “El juego es un gasto de energías que el niño posee en exceso.”
- *Teoría catártica* (Kant): “El juego actúa en acción purgativa de los instintos que pueden ser nocivos para el estado de la civilización.”
- *El juego como estimulante del crecimiento* (Carr): “El juego actúa favorablemente sobre el crecimiento de algunos órganos.”
- *Teoría del ejercicio preparatorio* (Karl Gross): “El juego es un ejercicio de preparación para la vida seria.”
- *Teoría del instinto modificado* (Mack Dougall): “En el juego los instintos se modifican y expresan de una manera diferente que si el individuo actuara con un interés serio.”
- *Teoría del atavismo* (Stanley Hall): “Los juegos son rudimentos de actividades de las generaciones pasadas y en ellos se hace una recapitulación de la historia de la humanidad.”
- *Teoría del ejercicio complementario* (Carr): “El juego conserva y refresca los hábitos nuevamente adquiridos; pueden ser posejercicios en los adultos y preejercicios en los niños.”
- *Explicación de Appleton*: “El juego se halla determinado por la necesidad del niño y por el grado de desarrollo orgánico.”
- *Teoría del entretenimiento* (Lord Kames): “El juego es un recreo, un descanso para el organismo y espíritu fatigados.”
- *Teoría de la autoexpresión* (desarrollada en *Theory of Play* de Mason y Mitchell, y que George D. Butler aceptó como la más válida: “El juego es la satisfacción, el ansia de manifestación de la personalidad que en el fondo es ansia de movimientos, ansia de expresar estados (Hart).”
- *Definición de Webster*: “Ejercicio o serie de acciones con el objeto de divertirse o entretenerse.”
- *Definición de Froebel, Montessori y Decroly*: “Principio fundamental de la educación.”
- *Definición de Joseph Lee*: “Actividad instintiva, orientada hacia un ideal. En el niño es creación (aumento de la vida).”
- *Definición de Dewey*: “Actividad realizada inconscientemente, cuyos resultados la trascienden.”
- *Definición del Diccionario de Educación*: “Actividad placentera, realizada por sí misma, sin referencias a un propósito ulterior o satisfacciones futuras.”
- *Definición de la Enciclopedia de Educación Moderna*: “En el juego lo que cuenta es la actividad en sí, no los resultados.”
- *Explicación de Spencer*: “Dramatización de la actividad del adulto.”
- *Explicación de Wundt*: “Trabajo del niño.”

<sup>45</sup>Juan Carlos Cutrera, *Técnicas de recreación*, Stadium, Buenos Aires, 1991, pp. 50-52.

- *Definición de Johan Huizinga*: “Es una acción libre, que se ejecuta y siente como si estuviera fuera de la vida corriente, pero que puede –sin embargo– absorber completamente al jugador sin que obtenga provecho de ella; por otra parte, esa acción se ejecuta dentro de un espacio y tiempo determinados; se desarrolla según un orden y reglas en las que reina una propensión a rodearse de misterio y a disfrazarse, con el fin de separarse del mundo habitual. Del juego surge la civilización.”
- *Definición de Lagrange*: “Actividad natural y espontánea para la cual todo individuo es impelido cuando le agrada la necesidad instintiva de movimiento”.
- *Definición de Ethel Bauzer Medeiros*: “Forma de comportamiento recreativo que tiende a seguir un patrón, en general formado y diseñado por varios individuos. Acostumbran ser actividades sociales en que los participantes, individualmente o como miembros de un equipo, intentan –por habilidad o suerte– alcanzar determinado objetivo sujetándose a normas que lo regulan.”
- *Definición de Elba C. Cotta*: “El juego tiene como función permitir al individuo realizar su yo, desplegar su personalidad, seguir momentáneamente la línea de su mayor interés en los casos en los cuales no puede hacerlo recurriendo a las actividades serias.”
- *Explicación de Arnold Arnold*: “Para el adulto es un entretenimiento, un momento de descanso y una forma de evadir la rutina diaria; puede ser una película, un pasatiempo o simplemente un rato de ocio. En cambio, para el niño, el juego es un verdadero trabajo. Es el medio por el cual recibe nuevas experiencias y aprende por medio del hacer; y es, sobre todo, su forma de expresarse y de crear todas las cosas maravillosas y fascinantes que el adulto le niega normalmente y por necesidad.”

## EL JUEGO Y LOS JUGUETES COMO FORMAS DE EXPRESIÓN

El juguete es el elemento lúdico universal que se constituye en el agente motivador de la creatividad. El adulto lo toma como excusa para el desenvolvimiento de formas expresivas, mientras que para el niño es el elemento productor de nuevas experiencias.

Con frecuencia los avances tecnológicos no pueden competir con el potencial creativo del hombre. De ahí el desprecio del niño por algunos juguetes, ya que todo lo hace el juguete y al niño sólo le queda contemplar. El ejemplo más representativo son los trenes eléctricos o los carritos de pilas, que al llegar, son admirados por todos, los adultos descubren las maravillas de que están dotados. El niño, por la curiosidad de la novedad, lo defiende y juega con él durante algunas horas o días. Pero al fin, regresa a lo sencillo: cajas, piedras, trozos de madera, su pelota y sus ladrillos. La explicación es sencilla, el niño no se siente motivado por el juguete que todo lo hace solo, entonces no sólo lo desprecia, sino que –a veces– hasta prefiere romperlo para que pase a servir a sus intereses creativos.

## EL JUEGO Y LOS JUGUETES POR EDADES

La edad cronológica determina a grandes rasgos las expectativas de niños, jóvenes y adultos. Se pueden tomar como base los intereses lúdicos de acuerdo con la edad.<sup>46</sup>

*Primeros meses.* Gusto por elementos para morder, oír y ver; descubrimiento de nuevas sensaciones (muñecos, sonajas, figuras móviles).

*Un año.* A la par con las posibilidades de desplazamiento, aparecen elementos que se pueden manipular con cierta justeza (cubos, pelotas y otros juguetes pequeños que permiten ejercicios de aprehensión más finos. Elementos ruidosos como pequeños tambores pueden satisfacer también las ansias lúdicas). El desplazamiento erecto trae el gusto por elementos de arrastre (autos, trenes). El niño empieza a utilizar su cuerpo en su totalidad, se mete en cajas grandes, se sienta en muebles de su tamaño, trepa, e inclusive danza. Su manipuleo se ha afianzado, y le agrada rodar una pelota, recogerla y lanzarla.

*Dos años.* La creatividad imaginativa del niño le posibilita modelar con arena o plastilina, intentar dibujar y pintar, jugar en el agua, unir cubos o clavijas de madera, pintar con los dedos, desarmar y armar cosas. Trepa, se balancea, disfruta las fiestas, comparte con otros niños e imita acciones cotidianas (planchado, barrido, conversación telefónica, etc.).

*Tres años.* Se usan rompecabezas, transporte de empujar (carretillas, carros), tracción (autos) o pedaleo (triciclos). Hay mayor afición por los juegos mecánicos (hamacas, subibajas, toboganes), recortado y pegado, pequeño gusto por canciones y música infantil. Comienza el gusto por observar a los hombres que trabajan, ir de compras y pasear. Le divierten adivinanzas y juegos de acertijos. En el juego con otros es capaz de esperar su turno, pues va entrando poco a poco en la socialización, equilibrándola con la independencia.

*Cuatro años.* Continúa el gusto por imitar situaciones de la vida real (representación o dramatización); el niño comienza a interesarse por la jardinería y el cuidado de los animales. Juega con sogas (saltos), le agrada escribir en murales, pizarras, etc., y comienza a penetrar en el mundo de los números. Los cuentos fantásticos comienzan a apasionarle. Su creatividad también le lleva a fantasear. Gusta ejercitarse en el uso de herramientas. Su psico-motricidad acusa madurez, y se va haciendo "explosivo" en todo lo que sea movimiento, tal vez por sentirse seguro por su facilidad y dominio de movimientos y desplazamientos. Se satisface mucho con juegos de equilibrio y vértigo (conduce su triciclo a alta velocidad y lo domina perfectamente).

*Cinco años.* Al niño le agrada ser participe en la selección de lugares para visitar en paseos familiares o grupales; musicalmente, ya posee habilidad y capacidad suficiente para iniciarse en experimentos de ejecución. Procura introducir complicaciones a la mecánica habitual de sus juguetes móviles. Le agrada trepar, saltar, deslizarse, rodar. En juegos de equipo aún no posee la capacidad para adecuarse a reglas estrictas, más bien trata de autodeterminarlas. Por eso a veces discute y pelea; siempre lucha por adaptarse a la realidad.

<sup>46</sup>Op. cit., pp. 52-56.

*Seis años.* El niño practica juegos de habilidad manual (aros, emboque, trompos), gusta de analizar láminas y figuras. Se disfraza, juega a las carreras, a escondites, persecuciones, juegos con saltos, trepa y salta. Se arriesga a veces desmedidamente; salta muy alto, intentando superarse, pero sin reparar en el peligro. Trepa, se columpia, se lanza despreocupadamente. Se prueba; a veces su actividad lo lleva a tener conflictos con niños de su edad. Cada vez se consolidan más las diferencias en las inclinaciones selectivas de varones y niñas: el varón juega más a la pelota, en tanto la niña salta la cuerda. Es muy importante destacar que pese a la socialización que va alcanzando, aún no adquiere por completo el sentido de equipo, pues puede más su individualidad.

*Siete años.* A esta edad suele sobrevenir un periodo de aquietamiento y celebración en el niño; se comprenden más las relaciones entre niños, se sigue a un jefe o líder, comienza a aparecer el sentido de equipo. Las actividades deportivas individuales (ciclismo, natación) adquieren mayor firmeza. Es más perseverante para lo que anhela. Lucha por lo que quiere y se estabiliza progresivamente.

*Ocho años.* El niño ya adquirió mayor fluidez, equilibrio y coordinación en su evolución física. Se hace valeroso y osado; participa muy interesado en toda prueba de habilidad, destreza y coraje. Ya tiene el sentido de respeto por las leyes y reglas, y las defiende. Gusta mucho de la lectura. En sus juegos imita actos violentos (indios, vaqueros, policías). Colecciona elementos de todo tipo. Gusta mucho de la naturaleza y sus criaturas.

*Nueve y 10 años.* La ciencia, técnica, exploración y aventura son temas que le apasionan al niño; avanza a pasos agigantados hacia la madurez, y tiene gran noción y sentido de la justicia y la disciplina. Le agradan bailes y danzas más formales, y habilidades manuales finas (bordado, tallado). Gusta de la invitación de sus amigos para compartir fiestas, en la que todos son organizadores e invitados a la vez. Existe gran adecuación al aprendizaje motor. Se considera la edad ideal para fincar destrezas. También le interesan las formas deportivas totales. El juego de equipo predomina sobre el juego individual. Es la etapa ideal para la introducción de las formas pre-deportivas.

*11 y 12 años.* Se acentúan las diferencias entre niña y niño; su conducta social varía totalmente de uno a otro; el varón es más impulsivo y aislado que la niña. Existe alejamiento intencional y riñen con frecuencia. La niña es mucho más calmada, y sus inquietudes son más profundas y reales. El varón se inclina totalmente hacia la actividad física en todas sus manifestaciones, inclusive las de equipo. La niña, por el contrario, se preocupa más por la estilización de sus actitudes y aptitudes corporales. Se acentúa el espíritu de cuerpo o camarilla, lo que puede canalizarse muy positivamente hacia los deportes de conjunto. Forma clubes o pandillas. Le apasionan viajes y campamentos. En general, a esta edad se es observador, calculador y detallista, además de planear y orientar comportamientos propios y de sus grupos.

*13 y 14 años.* Es la transición a la adolescencia, etapa muy variable individualmente. Se desarrolla una personalidad especial, condicionada por el sentir que se es, pero aún falta el reconocimiento de la sociedad. Gusto por bailes, reuniones juveniles y actividades que se presten al autoexamen, a la superación y a la competencia. Consolidación de la posibilidad de participación en equipos deportivos.

15 a 17 años. Las ansias recreacionales ya han alcanzado plena madurez; los juegos y competencias que se proponen son serios en su mayoría. El adolescente busca la exaltación de cualidades o capacidades físicas (más los varones) o estéticas (más las jóvenes). El rendimiento es elemento fundamental en la estructura diaria. Hay gran inclinación por las formas rítmicas de baile, pero siempre adecuadas a lo moderno, a lo de última moda, a lo que se usa. A veces hay dificultad para la interrelación varón-mujer. Los juegos sociales de convivencia donde se forman parejas o son compartidos pueden ser muy efectivos.

18 años y más. Entramos aquí a la etapa de la vida en que la suma de incidencias socioculturales crean en el hombre las ansias y expectativas que determinan las que podríamos denominar, en general, necesidades del ser humano. Ahora hay que preguntarse cómo se logra ser individual:

- Experiencias de una vida sana, pura, fresca y alegre.
- Relajación y disminución de la tensión.
- Liberación de la imaginación y fantasía.
- Aventura y juego.
- Nuevas experiencias.
- Manifestación de valores no habituales en su estructura espiritual.

También hay que preguntarse cómo ser social. George D. Butler comenta: "La adquisición constante de pautas interactivas afirman el vínculo permanente de amigos fáciles." Esta denominación corresponde al tipo de amistad no tan exigente ni comprometedor, que surge de diversas alternativas:

- Reuniones sociales.
- Coparticipación en labores comunitarias.
- Viajes extensos (ómnibus, tren, navío).
- Integración de grupos estables (escuelas, trabajo, equipo deportivo, etc.).

Por encima de todas las necesidades parciales descritas, se debe destacar la necesidad general de recreo y disfrute del tiempo libre. De ahí que el enfoque de toda programación recreacional se dirija a la satisfacción global del entretenimiento, relajamiento o bienestar, y que además persiga los objetivos que las expectativas individuales y sociales humanas mantienen vigentes a través de la historia.

Para que los programas de animación sean satisfactorios, es recomendable que se tomen en cuenta todos los elementos presentados, como son las expectativas de los individuos con los que se trabaja, acorde con sus características individuales y como grupo.

## CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

Existen muchas maneras de clasificar los juegos, por ejemplo por su objetivo, áreas en donde se realizan, intención que persiguen, capacidades

que se utilizan o se ponen en juego, entre otros. A continuación se expone la clasificación que el francés *Roger Caillois*<sup>47</sup> utiliza en su libro *Los hombres y los juegos*, en donde cataloga en cuatro tipos perfectamente delimitados a la totalidad de los juegos. Estos cuatro grupos establecen los dominios de los juegos según predomine en ellos el carácter de la competencia, el azar, la representación o el vértigo. Además existen seis posibles combinaciones que son: competencia-suerte, competencia-representación, competencia-vértigo, suerte-representación, suerte-vértigo y representación-vértigo.<sup>48</sup>

Los juegos competitivos (él los denomina *agon*) ponen en competencia a dos o más jugadores con la intención de confrontar sus habilidades y destrezas. Los juegos de azar (*alea*), en cambio, liberan a lo que llamaríamos el factor suerte, el designio del resultado, y aquí pueden existir o no enfrentamientos. Estas formas de juegos (*agon* y *alea*, competición y azar) manifiestan actitudes opuestas y en cierta manera simétricas, pero ambas responden a una misma ley: la creación artificial entre los jugadores de condiciones de igualdad pura, que la realidad niega. Este es un factor de interés general, por lo que hace a la diversificación y universalidad de las posibilidades, todo lo que tiene íntima relación con la democracia, la libertad y la espontaneidad del juego.

A continuación, en la clasificación de Caillois encontramos los juegos de representación (*mimicry*), donde cada persona representa un papel según el juego elegido o asume las características de tal o cual personaje; por último, en los juegos de vértigo (*ilinx*), se provoca en uno mismo un estado de confusión, mareo, miedo o estupor. Ejemplos de cada categoría son los siguientes:

- Juegos de competencia: ajedrez, fútbol, lucha.
- Juegos de azar: ruleta, solitarios con naipes, hipódromo.
- Juegos de representación: adivinar gestos, teatralizar.
- Juegos de vértigo: deslizarse por toboganes, girar velozmente sobre el tacón de un zapato, caminar sobre zancos, la montaña rusa.

Otra clasificación que sólo considera una parte de lo que establece Caillois es aquella en la que el factor predominante en la estructura de cada juego le confiere una característica basada en la ejercitación que contiene. El valor de clasificar los juegos estriba en constituir una ayuda para la organización planificada de programas recreacionales, acorde con las circunstancias, edades, momentos, niveles, etc. Enseguida se da esta clasificación.

- Juegos gimnásticos o fisiológicos: Implican acciones físicas que obligan a una activación determinada.
- Juegos de habilidad: Aquí aparece la ejercitación de destrezas especiales.
- Juegos de ejercitación de la voluntad: Estos juegos pretenden ejercitar la voluntad, para que así se supere lo instintivo, como en la pronunciación de ciertas palabras habituales, la risa, etcétera.

<sup>47</sup> Caillois, *op. cit.*

<sup>48</sup> *Op. cit.*, pp. 39-53.

- Juegos de ejercitación sensorial: Son los juegos denominados de *kim*, mediante los cuales se ejercitan los sentidos del oído, olfato, gusto, tacto, vista, la memoria, la observación retentiva, etcétera.<sup>49</sup>

## EL JUEGO COOPERATIVO: UNA ALTERNATIVA

El juego es el medio natural de los seres humanos cuando son pequeños para el desarrollo personal y el aprendizaje positivo; el juego simboliza su forma de actuar en el futuro dentro del mundo, es un medio ideal para un aprendizaje social positivo, porque es natural, activo y muy motivador. Los juegos implican acción, reacción, sensación y experimentación; si se deforma el juego de las personas premiando la competición excesiva, la agresión física, los engaños y el juego sucio, lo que se hace con ello es deformar su vida.

Con los deportes cooperativos se recupera una antigua forma de ayudar a las personas a que descubran la felicidad y a que sean íntegras. El juego cooperativo nació hace miles de años, cuando los clanes primitivos se reunían para festejar la vida.

El objetivo que se persigue con la alternativa de los juegos cooperativos es sencillo: jugar *con* otros mejor que *contra* otros; se trata de superar retos personales, no superar o aplastar a los otros, liberándose de todas las presiones para gozar con la propia experiencia del juego, debido a que éstos se diseñan para que la cooperación sea necesaria para conseguir los objetivos del juego, mientras se juega se aprende a ser más considerado con los otros, más conscientes de cómo sienten las otras personas y más decididos a trabajar en la búsqueda de lo mejor para todos, además pueden jugarse en cualquier sitio y casi sin ningún material.<sup>50</sup>

Cuando se elige el juego apropiado, los jugadores acaban casi siempre totalmente implicados en él, con un sentimiento de aceptación, contribución cooperativa y un montón de caras sonrientes. El impacto social de los programas que incluyen el juego cooperativo muestran claramente un aumento cuantitativo en la actitud cooperativa en los juegos dirigidos, en el juego libre y en la cotidianidad de los que participaron en estos programas. El aprendizaje de la cooperación también puede mejorar la capacidad para crear o inducir a ello, ya que permite hacerlo en un ambiente menos amenazador, los juegos cooperativos pueden satisfacer el deseo de participar en actividades de tiempo libre divertidas que se ajusten al nivel de destreza personal, motivadas por el mero placer de divertirse.

## LIBERADOS DE LA COMPETENCIA

La característica principal que distingue a los juegos cooperativos de otros tipos de juegos es su estructura interna. Por ejemplo, hay juego en donde la intención es derribar a los compañeros de la manera que sea e

<sup>49</sup>Cutrera, *op cit.*, pp. 57-58.

<sup>50</sup>Terry Orlick, *Libres para cooperar, libres para crear*, Paidotribo, Barcelona, p. 15.

impedirles escalar hasta la cúspide y en el cual sólo existe un ganador; este juego tiene una estructura competitiva que exige que los jugadores actúen unos en contra de los otros y excluye a todos, excepto a uno, de alcanzar el objetivo del juego. Siempre existe una alternativa, y la de este juego en la versión cooperativa se llama "El pueblo de la montaña"; aquí los objetivos estructurales del juego se invierten totalmente. El objetivo es que el mayor número posible de personas comparta la cima de la montaña y las personas juegan juntas para conseguirlo.<sup>51</sup>

Si recordamos lo expuesto con anterioridad, se dijo que el juego es un elemento sociabilizador<sup>52</sup> que afirma y forma el carácter de las personas, sobre todo de los niños y jóvenes. De ahí la importancia que tiene la adecuada selección de los juegos y del lenguaje por utilizar, ya que no es lo mismo por ejemplo matar a un jugador con un globo, que vacunar a un microbio con un globo. La estructura y el lenguaje cambian con lo que la vivencia no genera violencia en todos los que juegan. La intención era que se mojaran y disfrutaran del juego; de las dos formas lo consiguen, sólo que la segunda les libera de la presión de competir, elimina la necesidad de una conducta destructiva y les anima a una interacción beneficiosa y llena de diversión.

## CREATIVIDAD

Los niños son creativos en gran medida porque todavía no han aprendido que el mundo debe mirarse o representarse dentro de ciertos límites o formas predeterminadas. Su visión seguiría desarrollándose si se les diera la libertad de crear y adaptar; al acabar con la curiosidad de los niños, su creatividad y la originalidad de su pensamiento, se corre el riesgo de destruir el futuro de la humanidad.

Sir Herbert Read señala: *La destructividad y la creatividad son fuerzas opuestas... Crear es construir, y construir cooperativamente es poner los cimientos de una comunidad pacífica.* Los juegos jamás deben ser tan estrictos como para obstaculizar la creatividad y la sensibilidad de los participantes. Es necesario mantener a las personas libres, para crear dentro de una verdadera atmósfera cooperativa.

Los juegos en que los jugadores son expulsados o apartados<sup>53</sup> son particularmente brutales, porque castigan a los menos aptos o menos expertos, lo que fomenta la desconfianza y segregación, tanto individual como del grupo. El juego cooperativo elimina la exclusión<sup>54</sup> y rechaza la idea de dividir a los participantes en vencedores y derrotados. La mayor parte de las personas prefieren actividades autocontroladas<sup>55</sup> en las que no tengan que preocuparse por los fallos, la crítica o el rechazo.

<sup>51</sup> *Op. cit.*, p. 17.

<sup>52</sup> Cutrera, *op. cit.*, p. 18.

<sup>53</sup> Orlick, *op. cit.*, p. 18.

<sup>54</sup> *Idem.*

<sup>55</sup> Rafael Menda *et. al.*, *Educación en el tiempo libre*, Instituto Pontificio San Pío X, Salamanca, España, pp. 69, 72, 73, 75 y 76.

Tomemos el siguiente ejemplo: Cuando se juega un deporte por el puro placer de hacerlo, los participantes se atreven a realizar movimientos o jugadas que de otra manera no harían, faltas leves al reglamento son perdonadas y en ocasiones hasta festejadas, se permite que aquéllos menos hábiles participen y se diviertan junto con los demás, frecuentemente la puntuación se pierde y no pasa nada; el resultado: caras felices, alegría y diversión junto con los beneficios de la activación física y la socialización.

Pero qué sucede cuando a alguien se le ocurre hacer una apuesta o se hace un reto, inmediatamente la situación cambia, empieza a sentirse una atmósfera pesada, los errores son recriminados airadamente, al menos hábil se le ignora en el mejor de los casos si no es que se le excluye o aísla, la puntuación es guardada con celo y hasta las intenciones al jugar son otras, sale la maña, la violencia; resultado: angustia, presión, discriminación y frustración. El juego ya no es divertido ni agradable.<sup>56</sup> En esto precisamente radica la importancia de una adecuada selección de los juegos y lenguaje para cada situación. Bien vale la pena detenerse a pensar dos veces el juego que se pretende proponer a las personas con las que se trabaja.

Facilitar a las personas la posibilidad de elegir sea cual fuere su edad, demuestra respeto y les confirma la creencia de que son capaces de ser autónomas. Cuando se les trata como seres responsables, en vez de como objetos, se comportan de manera responsable. Hay que preguntar a los participantes cómo piensan que puede jugarse un juego, cómo puede ser más divertido o cómo asegurarse que nadie sea expulsado o se sienta mal.

A las personas hay que darles libertad para proporcionar ideas, tomar decisiones y elegir por sí mismos.<sup>57</sup> Esto los hace sentirse considerados y les ayuda a aprender a tomar decisiones por sí mismos. Desde este modesto inicio su participación puede crecer hasta un nivel en el que tengan un control total sobre sí y sus juegos. El primer paso consiste en crear una atmósfera de libertad, aceptación y confianza mutua para que las personas puedan expresar sus gustos y preferencias en presencia del animador. Una experiencia temprana de cooperación, creatividad y elección permitirá a más personas cooperar a gusto y de forma sana en la competencia.

## AGRESIVIDAD

Los deportes violentos, juegos y juguetes bélicos, así como otros tipos de violencia real o ritual, trampas y mañas, enseñan lecciones similares que posteriormente se reproducirán en la vida real y futura de las personas, sobre todo si éstas se aprenden en las primeras etapas. Promover la agresión o requerirla en las reglas del juego, enseña a las personas que es perfectamente aceptable golpear, empujar, derribar y hacer cualquier otra cosa que lastime o hiera a los otros seres humanos. ¿Por qué promover la violencia y la agresión en las personas invitándolas a actuar dañando o matando a los otros en

<sup>56</sup>Cuando esto sucede el juego se corrompe perdiendo sus mejores intenciones y beneficios, tal y como lo comenta Caillois, *op. cit.*, pp. 104-105.

<sup>57</sup>Mendía *et. al.*, *op. cit.*, pp. 79-82.

juegos de guerra, asesinatos y similares? ¿Por qué organizarlos en juegos competitivos o ligas que por sus reglas obligan a golpear, empujar o agredir?

A través de la actividad física se libera energía y se provoca fatiga. Sin embargo, si se promueven la agresión física, la trampa o la violencia lo que se consigue es aumentar la posibilidad de esclavizar a las personas a comportamientos destructivos o deshumanizados. A los individuos de las sociedades pacíficas no se les proporcionan juegos violentos o destructivos.

La alternativa es jugar juegos cooperativos, con la posibilidad de tener estructuras competitivas con formas menos opresivas, enseñando a brindar menos importancia al resultado y eliminando el contacto físico agresivo, violento o de naturaleza destructiva, así como involucrar a los individuos en actividades autocontroladas que no se dirijan ni tengan puntuación y elegir conscientemente juegos orientados al éxito en algunas situaciones y juegos "juguetones" en otras.

## CREACIÓN DE MATERIAL DE JUEGO

Algo sensacional les pasa a las personas que crean sus propios juegos y juguetes: son capaces de concebir mil y un objetos creativos con los cuales se pueden entretener y divertir desde el momento mismo de la invención. Este tipo de actividades crean en las personas un sentimiento de autoconfianza, desencadenan los procesos creativos del individuo, así como procesos cooperativos sociabilizadores entre los participantes.

Una gran ventaja de los juegos y deportes cooperativos es que obtienen casi todo lo necesario para su realización de los propios jugadores. Antes de la gran comercialización que se ha dado en los últimos años en casi la mayor parte del mundo, las personas creaban sus propios juguetes, frecuentemente con sus padres o sus amigos. En la actualidad la mayoría de los juguetes se crean en las fábricas. Pero esto no tiene que ser siempre de esta manera, basta con recordar los días de la niñez cuando no se tenían juguetes a la mano o estaban rotos, había que improvisarlos o adecuar los que se tenía cerca. Es importante revivir la capacidad creativa de las personas.

El aire libre es un excelente campo de juego porque está vivo y puede disfrutarse en formas diferentes. Los niños y niñas gustan de investigar, manipular, transformar y crear. Les gusta transformar una cosa en algo diferente. A la inversa, se aburren rápidamente de los materiales o juguetes que pueden usarse sólo de una manera. Tal vez por esta razón los materiales naturales invitan al juego, pues resultan muy gratificantes. Para juegos de interior, la arcilla (o un sustituto como la plastilina) es un excelente material de manipulación con el que casi todos pueden disfrutar.

Un primer paso para ayudar a las personas a crear sus propios materiales es animarlas a descubrir materiales naturales para el juego que puedan encontrar fácilmente en su entorno, como barro, arena, arcilla, troncos, madera, piedras, agua. Incluso materiales de uso normal en casa como cacerolas, tazones, cajas de cartón, ropa vieja, toallas, sábanas, sombreros, zapatos, cuerdas, cuadernos, trozos de madera y papel se pueden utilizar para estimular la creatividad.

Cuando los niños y adultos se juntan para crear y construir áreas de juego comunitarias o material deportivo, tanto el proceso creativo como el producto creado proporcionan experiencias de aprendizaje divertidas y valiosas. Al haber un poco de cooperación en el proceso de creación, el propio material de juego provoca la interacción social cooperativa entre los niños. Al crear material de juego lo importante es recordar que los elementos del juego más sugerentes, duraderos y valiosos no se pueden comprar. Vienen en forma de otros niños y niñas (los compañeros de juego).

## LUDOTECAS

### ¿QUÉ ES UNA LUDOTECA?

El sufijo *teca* literalmente tiene el significado de caja o contenedor. Por tanto, una *biblioteca* significa literalmente caja de libros (lugar en donde se acumulan libros) o contenedor de libros; así como *fonoteca* caja de sonidos o contenedor de sonidos (lugar en donde se acumulan grabaciones, cintas magnetofónicas, discos) y de la misma manera con las demás palabras con significados similares como *hemeroteca* (se conservan periódicos y revistas), *videoteca* (se conservan videocintas), *filmoteca* (películas, documentales y filmes en general), etcétera.

*Ludoteca*, por tanto, significa también caja o contenedor, ¿pero de qué? El otro componente de la palabra es *ludus*, que significa juego, por tanto *ludoteca* significa literalmente caja o contenedor de juegos, y en su sentido más amplio y coloquial es un sitio público o privado en donde, al igual que en los otros lugares se dan servicios de consulta y uso de los artículos que contienen, organizan y prestan para que sean disfrutados por los usuarios de estos servicios. En el caso de la ludoteca el material que se presta a los usuarios son juegos y juguetes.<sup>58</sup> Aunque para ser exactos los servicios propios de la ludoteca van más allá de un simple préstamo como se verá más adelante.

El concepto de crear lugares propios para que los niños en especial y las personas en general disfruten de un espacio adecuado para jugar y recrearse no es nada nuevo, pues los antecedentes se remontan al año de 1934 en la ciudad de Los Ángeles<sup>59</sup> en Estados Unidos, aunque en realidad el concepto se difundió y tomó su real importancia hasta hace poco tiempo. La ONU, por medio de su organismo para la educación, la UNESCO, retoma la idea y la valora en su justa medida, por lo que recomienda y promueve la creación de estos importantes sitios en el mundo entero para el desarrollo de la salud física y mental de los individuos. Sin embargo, como tantas otras cosas en los países hispanoamericanos, el concepto y la aceptación del mismo llega con años de retraso y con la falta de información y profesionalismo para su creación y operación. Por ejemplo, en España las primeras ludotecas se inauguran hasta la década de los ochenta, y en otros países, apenas se empieza a

<sup>58</sup>Demetrio Valdez, *Ludoteca*, Impresora Kavers, México, 1993, p. 11.

<sup>59</sup>*Idem*.

introducir y aceptar el concepto. Algunos aspectos importantes del objetivo de una ludoteca son los siguientes:

- Una ludoteca responde principalmente a la necesidad de contar con espacios de juego adecuados y seguros por la limitación obvia y natural de las grandes ciudades, en donde cada metro de terreno es peleado o defendido enérgicamente, y se destina casi siempre para la construcción de vivienda, comercios o en el peor de los casos para estacionamiento, restringiendo cada vez más las áreas de juego; además, a este fenómeno hay que sumar la inseguridad propia de las grandes urbes. Brindan la oportunidad de que padres e hijos puedan convivir por medio del juego y de los juguetes, logrando de esta manera tan sencilla y humana estrechar los lazos familiares y afectivos.
- Es un lugar ideal para poder jugar y experimentar con infinidad de tipos de juegos y juguetes, que ayudan a conocer las inclinaciones hacia determinados materiales lúdicos.
- Es un sitio ideal para conocer y relacionarse con otros, en un ambiente sano y controlado que ayuda a la socialización de los usuarios, y a tener acceso a formas de juego cooperativo que propician un desarrollo más humano y sano.
- Es un lugar en donde los profesionales en recreación y tiempo libre enriquecen las experiencias de las personas por medio de la estimulación del espíritu lúdico natural en cada ser humano.
- Las ludotecas también son para los adultos, quienes además de obtener los mismos beneficios descritos para los niños, encuentran materiales, juegos y actividades adecuados a su edad y personas con los mismos intereses y ganas de vivir y disfrutar de la vida, además de que estos centros brindan una excelente terapia para la liberación de las presiones de la vida cotidiana.

## ACTIVIDADES EN LAS LUDOTECAS

Si bien la actividad primaria de las ludotecas es el juego tanto libre como organizado, éstas pueden a su vez brindar una amplísima gama de posibilidades adicionales como las siguientes:

- Juegos de mesa o de sociedad: “turista”, “monopolio”, “ajedrez”, “damas”, “go”, “pintamonos”, “estratega”, “maratón”, “nace una estrella”, “dominó”, rompecabezas con distintos grados de dificultad, gatos tridimensionales, juegos de destreza tanto infantiles como para adultos y similares.
- Juegos y juguetes deportivos y predeportivos: raquetas de bádminton, pelotas gigantes, pelotas para todos los deportes, porterías miniatura para pasto y alberca, canastas miniatura para pasto y alberca, manoplas de béisbol, manoplas de velcro, aros, cuerdas, juguetes alternativos para atrapar, discos voladores, juegos de dardos para adultos y para niños, etcétera.

- Juegos y juguetes de construcción: magnetoformas, juegos de bloques de todos los tamaños tipo *lego*, de madera y de hule espuma, desde los más pequeños hasta bloques gigantes en donde los niños se pueden meter en sus construcciones.
- Juegos y juguetes de representación: dentro de esta categoría se incluyen máscaras, titeres, disfraces, maquillajes, escenarios, etcétera.
- Talleres de artes plásticas: lugares de usos múltiples con mesas de trabajo en donde se realizan actividades como modelado, pintura, serigrafía, construcción de juguetes sencillos, elaboración de modelos, maquetas y actividades similares.
- Área de juegos cooperativos: véase la sección sobre juego cooperativo.
- Área de música: con material para escuchar e instrumentos musicales para interpretar bajo tutela en algunos casos o libres, según la edad o experiencia del usuario.
- Área de lectura: con materiales de lectura adecuados al lugar y poblaciones por atender.
- Área de juguetes: especialmente para los niños en donde se les prestan juguetes para su uso personal o colectivo en un área adecuada para ello.

## LUDOTECARIO

Es el profesional especializado que ayuda a los usuarios con la explicación de las reglas de juego de algunos materiales; en otros casos los debe orientar hacia las distintas áreas de juegos y en otros tantos más se convierte en el catalizador de la actividad creadora de los usuarios.

La operación de una ludoteca requiere a su vez de personal especializado, ya que su función y objetivos van más allá del simple préstamo de juguetes o juegos.

El ludotecario se puede reclutar entre los profesionales de la recreación y la animación, tanto de nivel técnico como de licenciatura. Puede considerársele como un animador especializado pues como se acaba de comentar, incita y vivifica la experiencia lúdica de los usuarios, por tanto, aplica los principios y métodos propios de la animación para la realización de su trabajo. Tiene a su vez ciertas funciones administrativas como clasificar y controlar la existencia de los materiales, mantenimiento y préstamo de los mismos, así como la realización de informes sencillos sobre estas actividades y funciones que permitan obtener información de primera mano, útil para la adquisición de nuevos materiales, programación y promoción de actividades entre otras.<sup>60</sup>

## FUNCIONES DE LAS LUDOTECAS

Las funciones que desempeñan las ludotecas son variadas según el tipo de usuario, lugar donde se encuentra y objetivos que persigue. A continuación se presentan algunas de las posibles funciones que pueden cubrir.

<sup>60</sup> *Op. cit.*, p. 61.

## Función pedagógica

Para los niños jugar es una actividad vital, tal como alimentarse adecuadamente o dormir. La ludoteca proporciona un ambiente seguro y sano en donde el menor puede descubrir y comprender cosas acerca de muchos de los objetos que lo rodean, le ayuda a dominar sus angustias, sobrepasar sus dificultades, afirmar su personalidad y madurar en situaciones afectivas para encontrar su sitio dentro de la sociedad.

La ludoteca ofrece además la oportunidad de tener acceso a una buena cantidad de juguetes de calidad, entendido este término como juguetes que favorezcan su más amplio desarrollo físico y mental. No menos importante es que la ludoteca educa y desarrolla la imaginación y el espíritu lúdico del usuario, además de ofrecer la oportunidad de elegir libremente el juego, actividad o juguete que desee, lo que resulta un excelente entrenamiento para la toma de decisiones con todo el valor formativo que ello implica.

En el adulto, la ludoteca permite la elección de actividades creadoras o educativas que le ayudan a utilizar creativa y culturalmente su tiempo libre.

## Función social

Dentro de una ludoteca no existen diferencias entre los usuarios, ya que todos, menores y adultos, tienen el mismo derecho de acceso a cualesquiera de los materiales lúdicos ahí existentes, con la salvedad de tener que aguardar su turno o tener que compartir algunos de ellos. En este sentido, una gran ventaja de la ludoteca es que permite que algunos puedan utilizar juegos o juguetes que por su precio estarían fuera de su alcance.

La relación con el adulto se da cuando este último colabora con el niño en la explicación de las instrucciones e interpretación de las reglas, y durante el desarrollo de algunos de los juegos. Muchas ocasiones, los padres están imposibilitados por razones de trabajo o carencia de tiempo para realizar estas funciones, las cuales el ludotecario puede complementar o bien suplir. La ludoteca es un lugar para disminuir las diferencias socioculturales que existen entre los diferentes usuarios. Tiene un ambiente ideal en donde las personas, sobre todo los menores, pueden encontrar oportunidades para la socialización, al tener que compartir los juguetes con otros compañeros de juego o bien participar de manera cooperativa en algunos tipos de juegos.<sup>61</sup> Además les enseña el disfrutar de los juguetes y sus cuidados.

En el caso de los adultos, la ludoteca les permite encontrar un ambiente informal, en el cual pueden desenvolverse sin las presiones o compromisos sociales que imponen otro tipo de sitios de reunión. Su carácter permite además un intenso contacto social, la creación de grupos de interés y lazos de camaradería y amistad.

Tanto en el caso de usuarios menores como en el de los mayores, la ludoteca es un campo ideal para aprender a respetar lo que es de otros, lo que es de todos y lo que es público, así como para experimentar de manera tan-

<sup>61</sup> *Op. cit.*, p. 13.

gible los valores de estas conductas con las evidentes ventajas para la vida real que trae esta educación. De aquí el gran valor de las ludotecas, ya que despiertan un sentimiento de responsabilidad y de vida social.

## **Función de integración familiar**

La ludoteca puede servir para que una familia se anime a participar en juegos, ya que cuenta con materiales lúdicos, así la familia<sup>62</sup> se une en torno a un juego de mesa o algunos juegos colectivos, lo que permite la comunicación dentro del grupo familiar y mejora, a su vez, las relaciones interpersonales de sus miembros. Desde el punto de vista de los padres y adultos, la ludoteca tiene al mismo tiempo varias funciones que desempeñar, entre las que se citan las siguientes. Viene a ser una escuela en donde pueden aprender cuestiones sobre la educación de sus hijos, pues en ellas pueden recibir información sobre las actividades y preferencias lúdicas que enriquezcan el tiempo libre y ocio de sus hijos. Les permite conocer problemas de socialización o inclusive de escolaridad. Facilita el acceso a la información y conocimiento de juegos y juguetes más adecuados, que ayudan a los menores en su desarrollo, acorde con su edad y necesidades individuales. Por otro lado, sirve como una orientación que ve sus beneficios reflejados en la economía familiar al orientar la futura compra de materiales lúdicos, evitando de esta manera que la vida del juguete sea efímera y acabe olvidado en un arcón.

## **SERVICIOS DE LA LUDOTECA**

A continuación se mencionan las áreas propias de la competencia de una ludoteca.

- *Préstamo de juegos y juguetes.* Este es el servicio medular de la ludoteca, su función principal es el préstamo de material lúdico así como la orientación sobre el uso o las reglas del mismo. Tiene dos secciones, una para menores y otra para mayores. Básicamente contiene juegos de mesa, entretenimientos, rompecabezas y juguetes en general. El préstamo se realiza por medio de un formato que debe llenarse y acompañarse de una identificación, que responda por el material requerido, y deberá utilizarse en el área destinada para este fin.
- *Área de activación física.* Es un espacio amplio, libre de objetos que puedan estorbar el libre movimiento, se destina para la realización de juegos organizados y actividades predeportivas. Tiene su propia ludoteca en la cual se prestan los utensilios para las actividades. Se manejan principalmente pelotas de hule espuma, pelotas gigantes, canastas móviles, aros, cuerdas, manoplas de velcro, raquetas para deportes modificados, redes y materiales similares. En esta área también se organizan juegos tradicionales y organizados.

<sup>62</sup>Op. cit., p. 65.

- *Área de representación.* Foro donde se posibilita a los usuarios el crear sus propias obras de teatro con los escenarios, equipo de luces, disfraces, máscaras y materiales necesarios.
- *Talleres artístico-artesanales.* Esta área cuenta con mesas de trabajo de tipo modular en donde se realizan diversos trabajos de tipo artístico o artesanal, pintura, modelado, serigrafía, *collage*, trabajos con papel y actividades similares.
- *Videoteca.* Un salón en donde se presentan películas, documentales y videos de interés, cuenta con una programación preestablecida.
- *Taller de música.* En este sitio se cuenta con instrumentos musicales para los usuarios, y un especialista les ayuda a iniciarse en el camino de la música.
- *Biblioteca.* Cuenta con materiales escritos como libros, revistas y similares. Tiene una sección para adultos y otra para menores.

## LA LUDOTECA EN EL TURISMO

La existencia de ludotecas en las empresas dedicadas al turismo es una excelente oportunidad de ofrecer servicios diferenciados a los clientes, ya que junto con la animación, amplía las posibilidades de ocupación del tiempo libre de los huéspedes, porque brinda alternativas acordes con sus inquietudes personales. La gran mayoría de los vacacionistas no cargan con juegos para entretenerse en algunos momentos del viaje, o en ocasiones olvidan llevar un libro o los juguetes de sus hijos, en otros casos por cuestión de espacio llevan intencionalmente material deportivo, juegos o juguetes voluminosos. Es aquí en donde la ludoteca ayuda al vacacionista.

No importa el tamaño del sitio de hospedaje ni la localización del mismo, ya que la existencia de una pequeña ludoteca complementa de manera ideal las actividades primarias motivo del viaje; por ejemplo, en un hotel de montaña es un atractivo adicional pues brinda posibilidades de entretenimiento por la noche si no existen más alternativas, o bien, en un día lluvioso, como en un campamento después de realizar un descenso de río, la tarde o velada pueden resultar largas y tediosas si no se tiene algo que ofrecer, ocasiona en muchos casos dar al traste con las experiencias anteriores por la falta de entretenimiento y diversión.

Desde el punto de vista de la animación, la ludoteca puede auxiliar bastante a los programas, pues con el material que en ella se utiliza el animador puede ampliar la gama de actividades o bien, contar con programas alternativos que proponer a los usuarios para días lluviosos tales como torneos de juegos de mesa, torneos de rompecabezas o de juegos de construcción, actividades de representación, juegos de fonomímica, organización de veladas, etcétera.

## LAS ÁREAS DE EXPRESIÓN

El valor recreativo de las actividades de expresión que se utilizan como alternativas de las actividades de animación no se valoran en toda su mag-

nitud y potencial. En algunos casos se emplean simplemente como actividades de relleno o se dirigen sólo a un pequeño sector de la población con la que se trabaja, menores principalmente y en algunos casos mujeres; entonces se relegan a un segundo término sin meditar en su importancia como elementos recreativos, creativos y de autoexpresión, además de ser un excelente medio sociabilizador.

Antes de continuar es necesario establecer algunos conceptos sobre lo que es la *expresión*, que son útiles no sólo para aquellos que tienen la función de animar, sino también para aquellos que deseen tener una nueva e interesante experiencia con su grupo. Asimismo es importante realizar la siguiente aclaración: esta sección sin ser tratada superficialmente, no logra tener toda la riqueza y profundidad que emana de este vastísimo e interesante tema, por tanto es recomendable consultar otras fuentes especializadas para un mayor enriquecimiento, nuestra intención es sentar algunos de los conceptos generales acerca de la expresión y su importancia, con el objeto de sensibilizar a los responsables de diseñar y operar programas de animación, lo que servirá como una guía que les ayude a explotar de mejor manera estas actividades y juegos.

La expresión es algo necesario e innato en el hombre,<sup>63</sup> desde los remotos días de las cavernas hasta nuestra época, el ser humano ha buscado la manera de comunicar sus pensamientos y sentimientos mediante los más variados medios, ya sea por el lenguaje, la danza, el canto, la pintura, etc., además, es algo tan natural en él, que desde su mismo nacimiento es capaz de expresarse, ya sea llorando, moviéndose o gritando como una manifestación de lo que necesita y siente. La expresión es la manera en que el individuo puede llegar a conocer su interior y manifestarlo a los demás, y es a través de ella que logra descubrir a sus semejantes a la vez de poder lograr la socialización con los mismos en paz y armonía.

La expresión es también un medio por el cual el individuo puede obtener una actitud altruista, cuando se manifiesta de una manera gratuita, es decir, no por el afán de lograr un reconocimiento o un premio, o como medio para lograr la aceptación o el reconocimiento de los otros, "sino porque es bello hacer cosas, porque es bello crear alguna cosa, porque es bueno divertirse junto con los compañeros persiguiendo todos un mismo fin".<sup>64</sup>

Como ya se mencionó, el hombre contemporáneo no sabe descansar ni recrearse,<sup>65</sup> las actividades en que se divierte son totalmente pasivas, mecanizadas y despersonalizadas, ya que estas formas no exigen en mayor o menor medida un esfuerzo, reflexión o toma de decisiones con las consecuencias ya descritas. Por estos motivos es que la figura del animador resulta tan valiosa y trascendente, ya que puede orientar y enseñar a las personas a saber escoger, reflexionar, a ser libres, facilitándoles el descubrimiento y reafirmación de su personalidad: "mediante la expresión mostramos a los niños toda la riqueza que hay en el hombre, les enseñamos a dialogar, a contemplar la naturaleza, a los artistas, a los hombres; les enseñamos a tener el gozo

<sup>63</sup>Juan Baixas, *Sierra de Abadía, juegos de expresión*, Don Bosco, Barcelona, 1982, p. 16.

<sup>64</sup>*Op. cit.*, p. 17.

<sup>65</sup>*Cfr. Introducción de este libro.*

de crear algo”,<sup>66</sup> en otras palabras, es un medio ideal para ayudarlos a encontrar su lugar en la realidad de una manera responsable y consciente de su papel social hacia los demás y hacia la naturaleza.

A través de las actividades y juegos de expresión, la sensibilidad puede educarse, lo mismo que el buen gusto, adecuándose éstas según la propia personalidad y experiencia de las personas con las que se trabaja, sin que para lograrlo se tengan que imponer cánones o patrones de belleza socialmente aceptados. “Si el niño observa las obras de arte y él mismo las realiza, adquirirá fácilmente el buen gusto personal del que hemos hablado.”<sup>67</sup>

Mediante las formas de expresión se puede llegar a conocer más acerca de los niños y personas que integran los grupos con los que se labora, lo que facilita la tarea del animador. “En la manera de caracterizar e interpretar papeles o posibles situaciones, cuando se ha alcanzado la expresión sincera y libre, se cumple con una doble función, primero se da solución a posibles problemas como timidez, problemas de comunicación, inseguridad, integración y muchos más, que en el futuro se manifestarán en las etapas adultas”,<sup>68</sup> y en un segundo término, puede librarnos de las cosas inútiles que impiden ser lo que se ha de ser, en otras palabras ayuda a reafirmar la personalidad y forma de ser.

## QUÉ ES LA EXPRESIÓN

No se puede definir el término expresión de una sola manera válida para todas las situaciones o formas, ya que ésta tiene innumerables definiciones y conceptualizaciones, dependiendo de las distintas posturas y disciplinas que la traten. *Juan Baixas* dice: “A la expresión humana equilibrada y depurada la llamamos arte.”<sup>69</sup>

De esta definición se parte para decir que todo artista está estrechamente vinculado a una sociedad y que su obra, por tanto, responde en favor de esa misma sociedad ya sea como una crítica o bien como un testimonio, de manera proporcional a su calidad humana y a su conciencia, es decir, que cuanto más cultivado humanamente sea el individuo, mejor calidad tendrá su obra. Esto es válido para el artista. Sin embargo, el niño o el lego no desean que sus formas de expresión y arte sean un testimonio, ni que sirvan a la sociedad como tal, para el individuo su arte no es utilitario, es gratuito, “por eso es necesario que nosotros le presentemos el arte como entretenimiento”,<sup>70</sup> además, no deben interesar estas manifestaciones de arte como fuente de belleza, sino por su gran valor recreativo, pues sucede que mediante su espontaneidad, se descubre el mundo que nos rodea y toca vivir.

*La esencia de la expresión es la representación;*<sup>71</sup> expresar es presentar nuevamente las cosas o con un enriquecimiento por la interpretación perso-

<sup>66</sup> Baixas, *op. cit.*, p. 18.

<sup>67</sup> *Op. cit.*, p. 19.

<sup>68</sup> *Idem*

<sup>69</sup> *Op. cit.*, p. 11.

<sup>70</sup> *Op. cit.*, p. 12.

<sup>71</sup> *Op. cit.*, p. 14.

nal, por tanto, es de suma importancia enseñar y ayudar a que los menores y adultos se enseñen a representar, y para ello es necesario que aprendan a observar y comunicar esas ideas según su propia personalidad y puntos de vista. No sólo se puede representar por medio del teatro, existen una gran variedad de técnicas que son valiosas fuentes de expresión y que se deben ofrecer:

- *Plásticas*: dibujo, pintura, escultura, manualidades.
- *Corporales*: pantomima, mímica, danza, movimiento.
- *Musicales*: ritmo, cantos, instrumentos, apreciación.
- *Dramáticas*: cuentos, narraciones, poesía, lírica, teatro.

En la realización de actividades de animación se utilizan desafortunadamente sólo algunas de las técnicas aquí enunciadas, por tal motivo es necesario recalcar su valor e invitar a la experimentación de nuevas técnicas, para brindar de esta manera una gama mayor y más completa de actividades y juegos que satisfagan las necesidades de expresión de los participantes tanto individual como colectivamente.

Es importante que tanto los menores como los adultos intenten representarlo todo, desde lo más sencillo como los objetos inanimados, los colores, las formas, los ritmos, etc., hasta lo más complicado, como los sentimientos, los valores, las relaciones y tantas cosas más como nuestra imaginación sea capaz de proponer; es precisamente en ello en donde estriba su gran valor, si se parte del hecho que la expresión es una manifestación profunda de sí mismo.

Con lo anterior se llega a un punto crucial, es decir, la forma de implantar y articular las actividades de expresión en los grupos con los que se trabaja. Se trata que las personas se cultiven por medio de la observación, ya que *observar es aprender, captar, mirar, leer, escuchar, es el enriquecerse del individuo delante del mundo;*<sup>72</sup> resulta valioso observar durante las visitas, las conversaciones, escuchando música, en el cine, en la naturaleza, en los paseos, en las distintas comunidades, en resumen, obtener los mayores beneficios y experiencias de las vivencias al interiorizarlas para posteriormente enriquecerlas por medio de la expresión. Después, *es preciso fomentar la creación*, pues es mediante ella como el individuo se puede dejar llevar libremente por la fantasía, expresando de esta manera su personalidad y forma de ver e interpretar el mundo.

## LAS ACTIVIDADES DE EXPRESIÓN

Para *Baixas*, “las actividades de expresión se pueden dividir en dos grupos: las libres y las dirigidas”.<sup>73</sup> Las primeras se refieren a aquellas actividades y juegos en los que se deja en total libertad al individuo para realizar lo que desee, sin un tema, ni modelo, ni imposiciones.

Este primer grupo de actividades y juegos son relativamente fáciles de realizar, ya que basta con proporcionar los materiales necesarios, por ejem-

<sup>72</sup> *Op. cit.*, p. 21.

<sup>73</sup> *Op. cit.*, p. 22.

plo, dibujo libre, cantos, narraciones y lecturas de cuentos. Las segundas, las dirigidas, se refieren a los juegos y actividades grupales, sin que por esto limiten la espontaneidad, su aplicación más común es en grupos numerosos y también en aquellos individuos que no han adquirido el hábito de la libre expresión, así como en grupos que nunca hayan tenido experiencias artísticas. Ejemplos de estas actividades son fiestas, reuniones, tardeadas y desde luego veladas.

En este punto una pregunta lógica es, ¿cómo iniciar a los participantes en las actividades y juegos de expresión? Nuevamente se vuelve a encontrar la misma constante que en las secciones anteriores, la participación del animador a través del papel y actitudes que asuma como facilitador es crucial, tal como apunta Michel Small: *Es tarea nuestra, de los educadores, el jugar el juego y establecer las reglas poco a poco.*

Con lo anterior quiere establecerse que cada uno de los animadores debe conocer lo más ampliamente posible las necesidades según la experiencia que tengan los participantes en las actividades propuestas. Esto tiene el propósito de adecuar las mismas según las circunstancias y tipo de población (experiencias previas, edades, perspectivas, gustos y preferencias).

Algunas de las reglas más importantes a las que se hace referencia y que proporcionan el marco adecuado para la realización de las actividades y juegos de expresión son las siguientes.

- a) *La espontaneidad.* Es la manera de expresarse rápidamente, pero no quiere decirse con esto que sea en poco tiempo, sino sin trabas de ninguna clase. No puede existir una creación auténtica sin espontaneidad. Esta aptitud se logra mediante una práctica constante y ensayos continuos que permitan al individuo alcanzarla.
- b) *La libertad.* Si lo que se pretende es que las actividades posean un valor educativo y recreativo, es imperante crear una atmósfera de total libertad para que la autoexpresión pueda aflorar, en otros términos, “crear en un ambiente de tranquilidad, orden, calma y respeto, un lugar en el que el participante se sienta a sus anchas”.<sup>74</sup> Como una regla fundamental en la realización de juegos y actividades de expresión es de suma importancia evitar burlas, bromas de mal gusto, exhibicionismo o algún tipo de actitudes semejantes que puedan entorpecer los brotes de expresión. Para que exista un verdadero goce de la libertad debe crearse una amplísima gama de actividades en donde el participante pueda hallar su modo particular de expresión que más le satisfaga, en donde pueda optimizar su creatividad y sus habilidades personales.
- c) *La técnica.* “Es necesario que el niño acepte los imperativos técnicos de la pintura, del modelado, etc., sin tener que soportarlos como imposiciones.”<sup>75</sup> Esto hace referencia a que los participantes *deben descubrir y experimentar* de manera individual las técnicas particulares de cada una de las formas de expresión, para que sean capaces de lle-

<sup>74</sup> *Op. cit.*, p. 27.

<sup>75</sup> *Op. cit.*, p. 28.

gar a dominarlas, en otras palabras, al realizar cualquier trabajo, éste presentará los problemas técnicos propios de su elaboración, si el participante no obtiene el éxito esperado consultará al facilitador, con el objetivo de que no se preocupe demasiado en primera instancia por la técnica, más que por el trabajo y la satisfacción que le genera esto. La labor del animador durante la práctica de estas experiencias consiste simplemente en orientar y simplificar la técnica propia que exige cada modalidad de los trabajos realizados.

## EXPRESIÓN ORAL

Algunas de las teorías modernas sobre la evolución del hombre plantean que uno de los principales detonantes del desarrollo evolutivo del ser humano fue su capacidad para elaborar herramientas gracias a su pulgar oponible que le permitía realizar funciones de pinza, así como la capacidad de comunicar algo a sus demás congéneres. Esta necesidad de comunicación permitió el desarrollo de sistemas codificados para expresar ideas, sentimientos y todo aquello que sabemos que se puede comunicar a otros.

La expresión oral es una de las formas más antiguas y además recreativas de comunicación humana. La charla informal siempre es gratificante, sobre todo si se tienen buenos interlocutores y un tema agradable e interesante. Si es cierto que todo el mundo habla, también lo es el hecho que no todo el mundo sabe hacerlo de manera adecuada cuando se trata de expresar ante un grupo de personas. Para el animador resulta una excelente herramienta de trabajo, de hecho éste consiste en transmitir ideas a las personas de una manera clara y atractiva. Para los usuarios es una alternativa de expresión y recreación. La pregunta obligada es: ¿cómo narrar?, ¿cómo hacer para que una historia o bien una conversación resulte atractiva?

Existen algunos elementos de carácter técnico que resultan útiles cuando es necesario hablar en público o se realiza una narración anecdótica, fantástica o real. La persona que pretende hablar en público debe hacerse escuchar fácilmente y sin esfuerzos, y para ello necesita que su voz sea fuerte y clara, y de ser posible buscar la forma de ser escuchado con placer por parte de los escuchas. Veamos algunas características.

### La voz

*Potencia o intensidad.* Es la fuerza o volumen del sonido y su capacidad de proyección. Debe ser suficiente para llenar el auditorio o para que todos los presentes alcancen a escuchar lo dicho por el orador. Se puede variar para captar la atención del público o hacer interesante alguna parte de la narración, simplemente bajando o subiendo la potencia.<sup>76</sup>

*Timbre.* Es el factor que caracteriza a una voz, aunque puede ser modificado. Los instrumentos musicales requieren de una caja de resonancia en

<sup>76</sup>André Conquet, *Cómo aprender a hablar en público*, Nova Terra, España, 1975, pp. 42-44.

donde pueda vibrar el sonido. De la misma manera, al hablar se utilizan diversas cajas de resonancia que es importante aprender a diferenciar y aprovechar. Las cajas naturales que se utilizan para obtener una mayor gama de timbres son la voz de cabeza, cuello o pecho. Para aprender a diferenciarlas y dominarlas, se hacen ejercicios colocando una mano en estas regiones mientras se habla, se pone atención a las vibraciones que se producen y se trata poco a poco de dominar la dirección y caja que se desean utilizar, lo que enriquece los matices de la narración. Una buena manera de mejorar el timbre de la voz es mediante la relajación del cuello, una buena postura que extiende en toda su longitud a las cuerdas vocales y le da espacio a la laringe.

*Articulación.* Es la manera instintiva en que funcionan labios, lengua y dientes al hablar. Es frecuente que el movimiento mecánico que se efectúa al estructurar una serie de palabras lleve a la persona a pronunciarlas de manera inadecuada, lo que ocasionará una pérdida de sílabas, terminaciones y nitidez, por lo que habrá confusiones. Una forma de contrarrestar este problema es simplemente abriendo la boca un poco más de lo normal al pronunciar las palabras. También resulta un excelente ejercicio leer en voz alta exagerando las consonantes.

*Respiración.* La forma de respirar y de mantener suficiente aire en los pulmones condiciona en gran medida la potencia, el timbre y la articulación de la voz. Por tanto, es preciso cuidarla en el momento de hablar ante un auditorio, administrando de la mejor manera posible la cantidad de aire que reservamos.

*Tono.* Es la característica de una voz en cuanto lo agudo o grave del sonido al hablar. Hay que buscar un tono intermedio agradable.

## Manera de hablar

Muchas personas no se dan cuenta de la manera que tienen de hablar, algunos lo hacen tan lentamente que duermen a la audiencia, y por el contrario, hay otros que parecen lanzar las palabras con la velocidad de una metralleta que literalmente dejan al público aturdido tratando de comprender lo que se les acaba de decir. Por lo general, estos comportamientos son reflejo del miedo natural que implica pararse frente a las personas para hablar. Es importante tener consciencia de estas actitudes para corregirlas. Una manera de evitar caer en estos vicios es mediante la variedad en la modulación, en los tonos y en el ritmo.

*Modulación.* Es la manera de enriquecer las palabras y las frases mediante la aplicación de distintos registros de la voz (altos-bajos), que impiden la monotonía que caracteriza a muchos oradores. Este es el efecto del trenecito; si alguna vez ha viajado en tren, habrá escuchado el sonido común que hay cuando la rueda golpea la unión de las vías, lo que produce un “traca traca” característico, que después de oírlo por un tiempo adormece al pasajero. Esto mismo sucede con una charla sin cambios de registros en la voz, produce un adormecimiento por monotonía en el escucha. Por el contrario, una voz con cambios frecuentes en sus tonos invita a ser seguida y escuchada.

*Variación de los tonos.* Es darle matices diversos a las palabras como tono dinámico, tono sugestivo, tono reflexivo, etc. Si no existe esta riqueza en los tonos, todas las palabras que se digan tendrán poco impacto en el oyente, confundiéndolo por no comprender la intención de lo que se habla.

*Variación de ritmo.* Es dar el tiempo necesario entre palabra y palabra. Momentos de silencio y de sonido es lo que le brinda colorido a una narración o charla, así no se satura al auditorio con un solo tramo, sino que se permite un respiro entre las palabras, lo que les da dinamismo e intensidad.

En resumen, el buen orador es aquel que:

- Habla lo bastante fuerte para ser oído por todos.
- Habla lo bastante lento para poder ser seguido.
- Articula y pronuncia correctamente.
- Encanta a su auditorio halagando su oído por el cuidado que pone en permanecer en su registro natural, y asimismo emplea inflexiones para subrayar su pensamiento además de tener en cuenta el ambiente de su auditorio.

## Narraciones

*Creación de imágenes.* Cuando se narra una historia es necesario que se impregne de imágenes coloridas que la enriquezcan y permitan que las personas ingresen al mundo propio que crea la narración. Las imágenes son más fáciles de comprender que una simple palabra fría y abstracta, además de que ayudan a comprender e interiorizar las situaciones o conceptos que se pretenden comunicar. La idea es crear cuadros en la mente de las personas. Nunca hay que olvidar el poder de la imaginación.<sup>77</sup>

*Personajes.* En toda historia existen personajes con los que la persona se identifica y llaman su atención. Es recomendable que en ella intervengan varios personajes, pero sin ser demasiados; un buen número es aquel que no rebasa los 10. Durante el desarrollo de la historia habrá que darles vida en las aventuras y anécdotas que acontecen; sus características y rasgos propios deben quedar claros para que no se presten a confusión alguna. En el supuesto caso de que el personaje llegue a estorbar en el desarrollo de la historia, es conveniente darle una salida lógica y coherente.

*La acción.* El uso de la voz es importante a la hora de narrar historias, si bien en una novela es necesaria una detallada descripción del entorno donde se da la acción, así como las actitudes, pensamientos y sentimientos de los personajes. En el caso de la narración de historias basta una inflexión para transmitir las ideas e ir a lo esencial de las acciones. Con esto no se quiere decir que las acciones se relaten como si se tratara de un telegrama, debe existir una relación natural entre cada una de las acciones que desemboquen en la siguiente. Una buena recomendación para no confundir el orden cronológico de los acontecimientos es evitar hacer saltos hacia atrás para recor-

<sup>77</sup>José J. Gómez Palacios, *Aralar, mitos, poemas y leyendas*, Edebe, España, 1982, pp. 15-16.

dar hechos pasados, por supuesto esto no es un dogma, si es necesario regresar, habrá que hacerlo.

*La postura.* El buen relator cuida siempre la postura y las actitudes que asume con su cuerpo. De poco sirve el saber modular la voz, el tono, el timbre y la potencia si esto no se acompaña de una buena postura. La forma de presentarse ante las personas es importante, los ademanes deben ser justo los necesarios. Es cuestión de técnica, tener una buena estabilidad, ya sea sentado de manera perpendicular a la silla, es decir, bien sentado, o en el caso de estar de pie, bien apoyado con el cuerpo recto en una postura natural. Tanto en el primer caso como en el segundo, la cara se da al auditorio, con la boca dirigida hacia ellos para que los sonidos lleguen de manera directa y no por un rebote en el piso o en una pared.<sup>78</sup>

Las manos se mueven de manera natural, para llegar a subrayar algún punto o darle énfasis a las palabras. El lenguaje del cuerpo es muy importante para todos aquellos que pretenden expresarse ante otros. Algunos consejos que nos han legado grandes maestros de la oratoria con respecto a los gestos son:

- Se acentúan o disminuyen según las necesidades.
- Deben hacerse completos, nunca a medias.
- Evocan a las palabras o preceden a las siguientes.
- Evitar los gestos simétricos.

Por último, el control de los ademanes es importante, existen varios movimientos o gestos que se hacen de manera involuntaria, ya sea por los nervios naturales o simplemente por inconsciencia del orador. Vale la pena poner atención en los movimientos que se realizan cuando se afronta a un auditorio, con el fin de detectarlos y controlarlos.

*La mirada.* No hay nada más molesto para un oyente que observar la mirada perdida del orador, no sabe si es que no le importa lo que dice, o si está allí a la fuerza, o está contemplando una lámpara a punto de caer o qué cosa pasa. En más de una ocasión he escuchado el mal consejo que consiste en recomendar no ver jamás al oyente. Esto es un grave error, ¿cómo poner énfasis en las palabras si no se dirigen a una persona?, ¿cómo impactarlas o llegar a ellas sin verlas a los ojos? Si no se establece ese vínculo con los oyentes, ¿cómo es posible la comunicación?<sup>79</sup>

Una muestra maravillosa de esto último nos la regala Cicerón en su obra *De Oratore*: “En la fisonomía, son los ojos los que desempeñan el papel preponderante. Es el alma, en efecto, la que anima todo nuestro actuar, y el espejo del alma en la fisonomía, como su intérprete, son los ojos, pues son la única parte del cuerpo que, en todas las pasiones, pueden hacer comprender tantas expresiones diferentes, y es cosa cierta que nadie, con los ojos cerrados, puede producir el mismo efecto.”

Otro gran maestro, Le Faucheur, dice: “Porque ellos le miran todo el tiempo que usted habla. Y os miran antes incluso de que usted hable.”<sup>80</sup> Este

<sup>78</sup> Conquet, *op. cit.*, pp. 36-40.

<sup>79</sup> Cutrera, *op. cit.*, pp. 39-41.

<sup>80</sup> Conquet, *op. cit.*, p. 36.

es el motivo por el cual el orador debe formarse en sí mismo una fuerte idea del sujeto de su pasión, y así esa pasión conmoverá infaliblemente y aparecerá enseguida en sus ojos... y pasará incluso a los ojos y a los espíritus de los otros<sup>7</sup>.

Para terminar, aquí hay algunas reglas que son útiles para la comunicación oral:

- Cuando se habla, se hace con todo el cuerpo, no sólo con la voz.
- Los gestos deben ser naturales y significativos.
- Los cuatro gestos básicos son: índice extendido, puño cerrado, palmas levantadas y recogidas.
- La impresión de entrada es esencial; hay que estar atentos a:
  - La vestimenta.
  - La compostura general.
  - La fisonomía.
  - El autocontrol (manos y gestos).
  - Mirar a los oyentes (buscar el contacto).<sup>81</sup>

## ARTES ESCÉNICAS

Hablemos un poco de teoría dramática. ¿Qué es una estructura dramática? La estructura es ante todo un sistema de acciones que involucran cambios de equilibrio que forman y le dan movimiento a un texto dramático. Pero, ¿por qué dramático? La palabra *drama* significa conflicto, acción, y son estos elementos los que resultan indispensables y necesarios en cualquier guión que quiera ser representado.<sup>82</sup>

Ahora, ¿qué debe entenderse por una acción? Una acción es movimiento, actividad, desarrollo y crecimiento en progresión de sucesos y acontecimientos. Estos movimientos están ligados a la intensidad gradual y evolutiva, por lo que cada acción da entrada a la que sigue, además de aportar cuando menos un elemento nuevo e importante para el desarrollo de la historia que se pretende contar. Cada acción debe ser el resultado de una anterior y base de la siguiente. Es a su vez lo que le confiere vida, lo que le da una unidad a los acontecimientos, es también la que crea la ilación lógica y temporal y da forma a las situaciones que se desarrollan.

¿Qué es el conflicto? Es simplemente la base que sostiene el texto. Lucha entre los sentimientos, entre los valores. Es sin duda alguna la base del drama y la guía de la acción. ¿Por qué se cuenta una historia? ¿Qué se quiere decir? ¿Nos va a hacer reír, llorar o recapacitar? A una serie de sucesos o cualquier suceso largo o complejo es a lo que se le conoce con el nombre de historia o anécdota. Cualquier película, fotonovela, telenovela, corrido y canción, caricatura, etc., cuentan una historia.

Cualquier suceso puede ser largo y aburrido, o ágil, entretenido y divertido. Si se dice simplemente: "Fui al mercado", es un suceso; "Caminé cinco

<sup>81</sup> *Idem.*

<sup>82</sup> Gómez Palacios, *op. cit.*, p. 18.

cuadras, fui llenando la canasta con frutas y verduras, después caminé hasta el puesto de carne y había mucha gente, pero por fin me atendieron y con la canasta llena me fui a mi casa”, éste también es un suceso, pero como es evidente, no hay nada que lo vuelva interesante, no hay “conflicto”. Sin embargo, si se cuenta la misma historia en otra forma y se dice: “Iba a tomar un melón cuando una mano se apresuró a tomarlo. Volví la mirada y vi a una mujer, que había visto dos veces antes en el mercado y que me gustaba mucho, así que...” O tal vez: “En el momento que pagaba, dos jóvenes armados aparecieron gritando: ¡esto es un asalto!” La irrupción de un elemento sorpresivo, de conflicto, es lo que da el interés a una historia. El autor debe seleccionar su material y así sintetizar una serie de elementos significativos y ponerlos en la obra. Estos elementos son:

1. Los aspectos más importantes de la historia.
2. Sus situaciones más complicadas.
3. Crisis, clímax y consecuencias.<sup>83</sup>

Estos elementos constituyen una estructura tradicional con exposición, nudo y desenlace o planteamiento, desarrollo y conclusión.

Toda historia exige en su planteamiento la presencia de uno o varios personajes. Ahora bien, ¿qué es un personaje? Tanto las acciones, la situación o las diferentes emociones y temperamentos van a estar al servicio de un propósito: el desarrollo de un carácter, que debe ser lo más cercano a un auténtico ser humano de la vida real, debemos conocerlo profundamente, saber en qué momento ese carácter puede volverse impredecible, qué concepto tiene de la libertad, cuándo se vuelve sorprendente, etcétera.

También existen los denominados personajes “tipo”, que son personajes con un comportamiento predecible y que tiene una sola característica en su personalidad, son celosos, avaros, enamoradizos, valientes, coléricos, etc. Aunque se sabe que el mundo no se da de manera tan tajante en buenos y malos, avaros y generosos, generalmente el teatro o la telenovela los muestra así. Quizá porque no se han descubierto las motivaciones del personaje o del texto dramático.

Los buenos autores han dejado como legado una buena cantidad de personajes establecidos, pero no por ello quiere decir que sean personajes “tipo”, sino más bien muestran un arquetipo, por ejemplo, Macbeth representa la ambición, Otelo, los celos, Romeo y Julieta, a los jóvenes enamorados, el Quijote, al caballero idealista, Peer Gynt es el soñador que se engaña a sí mismo, etc. Se puede así simplificar el carácter de los personajes, pero el interés que tienen y en el que se puede profundizar, no es el carácter en sí mismo, sino los rasgos del carácter que se ponen en juego en cada situación, el grado de energía y vitalidad con que se enfrentan a determinadas circunstancias y que este carácter sea verosímil, es decir verdadero y congruente.

La manera en que cada personaje va a enfrentar las diferentes situaciones, cómo las resuelve y por tanto, la trayectoria que tenga de principio a fin de la obra es lo que va a determinar el género dramático del que se trata. Se

<sup>83</sup>SECTUR, *Manual del participante del curso de animación turística*, Cuernavaca, Morelos, 1993.

sabe que existen dos géneros básicos: la tragedia y la comedia; la primera nos hace llorar, mientras que la segunda reír, pero también existen otros géneros. A manera de ejemplo, tomemos una misma situación que se resuelve de maneras diferentes: existe una pareja en la que los dos se aman; de pronto, uno traiciona al otro, ¿qué sucedería según la perspectiva de cada uno de los géneros?

- Venganza. El traicionado mata a su pareja o a ambos. Se suicida y mata a los hijos. Es una tragedia.
- Uno descubre la traición y hace sentir avergonzada a su pareja; la humilla para que pida perdón. Es una comedia.
- Juzga al traidor por sus errores. Trata de descubrir sus propios errores para saber en qué fracasó la relación. Reconocen una culpa compartida. Se habla sobre la posibilidad o imposibilidad de reformar la relación. Es una pieza.
- A través del engaño se hace un análisis de la pareja, de su situación social, de las circunstancias que pueden originar la traición y de sus consecuencias. Es una obra didáctica.
- El que ha traicionado se lanza a recobrar el amor perdido. Se supera para volverse digno del amor o se da cuenta que el otro no merece el amor. Es una tragicomedia.
- El traicionado se ofusca, sufre, llora, grita, agrade, mata, suplica, ofende o paga con la misma moneda. Se divorcia o se resigna, calla y perdona. Es un melodrama.
- Se dejan guiar por su instinto, se vuelven incoherentes, grotescos, se vuelven burla e inspiran temor. Su engaño se torna ridículo o no se dan cuenta y siguen el engaño siendo felices. Es una farsa.<sup>84</sup>

La caracterización implica actuación y para ello se tienen dos vías para llegar a actuar: la vivencia y el formalismo. La vivencia es un método propuesto a fines del siglo XIX en Rusia por Stanislavski, y consiste en recurrir a la experiencia personal para saber cómo se reaccionó emotivamente y tratar así de recrear la vivencia y utilizarla en el escenario. Por ejemplo, si se tiene que representar la muerte del padre, se recurre a todas las experiencias que se hayan tenido sobre la muerte, se analiza lo que se ha sentido, si se ha llorado o no, cómo se ha reaccionado y se trata de repetirlo. Es un trabajo a partir de la emoción, se trabaja de dentro hacia afuera. Se aísla una parte de la experiencia que puede servir actoralmente. Es la capacidad de autosugestión la que produce la emoción.

La escuela formal, propuesta por Diderot en su libro *La paradoja del comediante*, adopta la forma del sentimiento que quiere representar. Estudia fría e intelectualmente cómo se da ese sentimiento en los otros y en sí mismo. En el mismo ejemplo anterior, el actor estudiará ya sea en libros o por medio de la observación, qué pasa y cómo reaccionan o han reaccionado las personas que han perdido a su padre, estudia gestos, voz, reacciones y los va controlando. Una diferencia con el otro método es que en éste hay una con-

<sup>84</sup> *Idem.*

tención emotiva, se actúa de afuera hacia adentro, las actitudes mentales se van adecuando al grado de intensidad que requiera la situación. La imaginación del actor es la que hace que la emoción se vuelva verdadera.

En los programas de animación las artes escénicas son una excelente alternativa de actividades, pues además de ser una fuente real de autoexpresión, son una manera de socialización y fuente pura de entretenimiento y recreación. Estas actividades deben abordarse de una manera simple, proporcionando las bases técnicas mínimas y permitiendo el fácil acceso a las mismas.

Távick Reynaud dice lo siguiente: "Lo más conveniente para el niño es la expresión, su juego dramático, es decir, su propia vida expresada por el movimiento, por la actitud, por todo lo que le alegra, le encanta o le emociona. Y esto es muy diferente del teatro, en donde el actor ha de violentarse para entrar en la psicología del personaje y asimilar el texto que le ha sido asignado."<sup>85</sup>

Lo más importante es que la persona *interiorice* su trabajo, lo madure y sea capaz de dotarlo con su cariz personal, y no por el contrario, reducirse simplemente a memorizar textos y a ser dirigida. Es preferible facilitarle cuentos, historias, leyendas o mitos, acciones, etc., para que pueda crear libremente a partir de sus propios libretos, sus vestuarios y sus propias escenografías; el animador le orienta, le ayuda a concentrarse, a tomar decisiones, a evitar caer en estereotipos, apoyo que le ayuda a autoexpresarse.

## EXPRESIÓN CORPORAL

Las *actividades* proporcionan a los participantes un espacio ideal en el cual expresarse por medio de los movimientos sincronizados, gestos o danzas. En estos espacios puede *expresar libremente* sus sentimientos, estados de ánimo, se puede aprovechar para educar el ritmo en movimiento, o bien desarrollar el canto, etc.<sup>86</sup> En algunas actividades existen momentos y espacios precisos en donde poder ejecutar movimientos de coordinación psicomotriz, en conjunción con el espíritu creador y la sensibilidad del sujeto, sin caer en posturas rígidas o convencionales.

Es importante que el animador no pierda de vista el carácter recreativo educativo que se debe imprimir a estas actividades, ya que lo que se pretende no es montar un ballet o una comedia musical, sino *dotar de un ambiente de sencillez y espontaneidad en donde el individuo pueda expresarse con los demás, de que descubra nuevas expectativas y le quede ese agradable sabor de lo creado a través de una forma eminentemente participativa.*

"Por otro lado se tiene el baile, cuyos valores pedagógicos son sumamente importantes en el desarrollo de las actividades, tanto por sus elementos sociabilizadores como por los de autoexpresión, además de sus valores culturales y folklóricos."<sup>87</sup> Vigo<sup>88</sup> recomienda la utilización de los bailes folklóricos y los de cuadrillas (*square dances*) por su alegre ritmo y su relativa facilidad,

<sup>85</sup> Baixas, *op. cit.*, p. 35.

<sup>86</sup> Manuel Vigo, *Manual para dirigentes de campamentos organizados*, Stadium, Argentina, 1984, p. 230.

<sup>87</sup> Baixas, *op. cit.*, pp. 55-56.

<sup>88</sup> Vigo, *op. cit.*, pp. 228-229.

además de involucrar a todos, incluso los más tímidos no tienen problemas para superarlo participando activamente para convertirse de esta manera en protagonistas, por lo que superan así actitudes negativas a la vez que logran explayar su personalidad.

Como un último comentario al respecto es conveniente señalar la necesidad de preparar cuidadosamente los juegos y actividades que se realizarán durante la animación, para que realmente sean útiles para los participantes; es de gran ayuda que el animador se informe o consulte con expertos en la materia con el objeto de ofrecer una mayor calidad en estas actividades tan interesantes y valiosas.

## LA MÚSICA

*Quizá sea la música el medio que más incite a la expresión; en cuántas ocasiones nos encontramos silbando o tarareando alguna canción, más aún bailando o moviéndonos al compás de algún ritmo contagioso en determinadas circunstancias y lugares (lo mismo cuando estamos alegres o tristes, solos o acompañados, y muchos ejemplos más). No existe pueblo o cultura que no cante o haga música, y por tanto tampoco existe sujeto alguno que no sea sensible a ella (inclusive individuos con deficiencias auditivas son sensibles a las vibraciones de sonido que produce la música), aunque no posean un talento especial.<sup>89</sup>*

Acorde con estas premisas, la música y los cantos son muy importantes como parte del programa de animación, tanto por sus valores como medio de expresión, como por la sensación de comunidad que generan por convivir y participar junto con los otros. “Este es un enriquecimiento positivo del espíritu humano y un placer inmensurable para toda la vida.”<sup>90</sup>

A través de la música se enseña a valorar la propia riqueza cultural y los valores, además, por su universalidad, es una forma para acercar a los pueblos. Para que la música y los cantos que se realizan cumplan sus funciones *educativas* como medios *expresivos-recreativos*, deben contar con las siguientes características:

- a) El grupo debe tener las canciones apropiadas para cada ocasión, de modo que pueda expresar sus estados de ánimo cantando o haciendo música.
- b) Las canciones deben adecuarse a las voces de los participantes.
- c) Las canciones deben tener el grado de simplicidad o dificultad que la experiencia y estado de ánimo del grupo puedan apreciar.
- d) El grupo debe crear, expresándose por medio de canciones que manifiesten sus vivencias en oportunidades específicas.<sup>91</sup>

Desde el punto de vista pedagógico, la música y los cantos que se interpretan en las actividades de animación *adquieren un mayor valor cuando*

<sup>89</sup>Op. cit., p. 227.

<sup>90</sup>Idem.

<sup>91</sup>Op. cit., pp. 227-228

*participan en ellos todos los asistentes, por tal motivo es importante enseñar a la vez de estimular a cantar de una manera entonada, acoplada, todo sin perder de vista el buen gusto. No se trata de formar grandes intérpretes, sino más bien de invitar a dejar las actitudes pasivas como simples espectadores para pasar a convertirse en actores.*

## ARTES PLÁSTICAS

Las artes plásticas han sido el resultado de la evolución y el desarrollo del ser humano, pues existen manifestaciones de estas actividades tan antiguas como el hombre mismo. Fruto de la necesidad del hombre de expresar sus sentimientos o estados de ánimo, en frecuentes ocasiones las artes plásticas sobrepasan al simple lenguaje verbal por medio de manifestaciones estéticas que han perdurado con el devenir del tiempo y las sociedades.<sup>92</sup>

Cuando se habla de artes plásticas se hace referencia al mundo de la pintura, el grabado, el modelado, la escultura, el tallado y un sinfín más de representaciones que el ser humano ha realizado. Su valor estriba en las posibilidades que abren al individuo para disfrutar y perfeccionar formas de expresión personal, además de desarrollar sus capacidades de observación, imaginación, sensibilidad y sobre todo de creatividad. Las artes plásticas crean canales para que por este medio el hombre pueda exteriorizar sus sentimientos, ideas, emociones y formas de concebir el mundo que le rodea.

A continuación se describen algunas de las técnicas más comunes y variantes de artes plásticas que se pueden utilizar como parte de los programas de animación.

### Pintura

Es una de las formas más antiguas de expresión plástica, que nace de la necesidad de perpetuar una imagen o concepto, a la vez de comunicarlo a los semejantes. Pintar es una de las primeras acciones del ser humano en su niñez, además de ser un medio importante de expresión. Para que ésta pueda darse de manera agradable y beneficiosa, es necesario contar con los materiales necesarios, de lo contrario se corre el riesgo de que la actividad se convierta en una experiencia frustrante y pierda sus valores implícitos.

Como ya se comentó ampliamente en este capítulo, lo más importante es el trabajo y la creatividad por encima de una técnica demasiado rígida que impida que ésta aflore. Es en ese sentido que las técnicas aquí expuestas permiten el acceso a formas de expresión plástica sin que en éstas existan demasiadas presiones ni convencionalismos para que las personas logren realizar trabajos que les satisfagan. La actitud del animador, como siempre, debe ser la de un orientador y facilitador de experiencias, que favorezcan la libre expresión sin imposiciones de materiales, técnicas, colores o motivos, puede sugerir, pero no realizar el trabajo de la persona, puede enseñar el uso de los

<sup>92</sup>Baixas, *op. cit.*, p. 37.

materiales y herramientas, pero no pulsarlos por el individuo, puede enseñar el uso de los elementos técnicos para tal o cual trabajo, pero no imponerlos. Es así como se logra obtener el ambiente de aceptación, colaboración y convivencia indispensable para cualquier trabajo creador, y sólo bajo estos términos la actividad se puede considerar como recreativa y liberadora.

## Estampado

Es una técnica muy antigua, viene de tiempos remotos y prácticamente todas las culturas la han practicado. También se le conoce con el nombre de *impresión*. Consiste en utilizar diversos objetos de origen natural o fabricados *ex profeso*, para transferir sus formas o figuras a casi cualquier material: tela, cartón, cristal, madera, etcétera.

Para lograr el estampado se utilizan objetos que por una parte contienen relieves y en algunas otras huecos, aunque existen otras técnicas más sofisticadas que utilizan pantallas y grabados mecánicos como el caso de la serigrafía y la litografía. Para efectos prácticos cualquier objeto que deje algún tipo de marca funciona bien.

El procedimiento es similar para todos los medios que se pueden utilizar como clichés; es necesario un material que actúe como receptor del estampado, que puede ser cartón, cartulina, tela de algodón, etc. Se requieren algunos recipientes que contengan la pintura vinílica (es la más adecuada para estos trabajos por sus características: fácil de utilizar, segura y sencilla de desmanchar). El objeto que se utiliza como sello, o bien los dedos, se mojan en la pintura para aplicarlos sobre el material que se va a estampar, y así se crean formas, conjuntos o lo que dicte la imaginación del individuo. Como posibles sellos se pueden realizar estampados con manos, estropajo, hojas naturales, verduras, cuerdas, papel estrujado, canicas, formas geométricas, etcétera.

## Crayones de cera

Son barras de cera de colores y los preescolares los usan frecuentemente por ser seguros, pues aparte de ser un material blando que evita que los menores se puedan lastimar con ellos, no son tóxicos. Tal vez sea este hecho por el que con frecuencia se les desprecia como material para adultos. Sin embargo, la riqueza de su colorido y facilidad de adaptación los hacen ideales para un sinnúmero de trabajos interesantes y entretenidos. A continuación se mencionan algunas de esas posibilidades.

*Esgrafiado.* Es el resultado de combinar los crayones con otros materiales como la tinta china o la cera líquida para zapatos. Los colores se aplican sobre una superficie de cartón, con colores alternados, sin dejar espacios sin cubrir excepto el negro, se cubre con una ligera capa de talco que sirve como fijador para la tinta china, con la que se pintan todos los trazos. Hay que permitir que la tinta seque completamente para poder continuar con la segunda etapa. Ya seca la tinta, se raspa con algún objeto puntiagudo lograrán-

dose un atractivo efecto al ir apareciendo por debajo de las raspaduras los colores que se hicieron con el crayón.

*Encáustica.* También se le conoce con el nombre de crayola derretida. Se prepara un sencillo dibujo a lápiz sobre una cartulina; posteriormente, con ayuda de una vela, se van derritiendo las puntas de los crayones y se aplican sobre el dibujo cuando aún están semiderretidos. El efecto que se logra es muy llamativo. Existen variaciones sobre esta técnica como lo es el dejar gotear la cera sobre el papel, o bien dejarla caer de punta sobre el mismo, o tal vez con ayuda de un popote soplar a la gota aún líquida sobre la superficie, es válido experimentar con la técnica. Otra variación interesante es en lugar de derretir el crayón con el calor de la vela, mojarlo en petróleo logrando interesantes efectos.

## Collage

Esta palabra proviene del francés y significa engomado o encolado. Se aplica el nombre de *collage* a las representaciones gráficas en las que intervienen elementos y materiales que normalmente se consideran como artísticos, y que logran enriquecer la composición del artista ya sea por la textura, colores o formas que complementan la creación.

Básicamente se distinguen dos tipos de *collage*: el papel *colle*, que utiliza elementos planos como cartulinas, papel, etc., y el que incluye todo tipo de objetos con volumen como latas, madera, tela, etc., sin restricción alguna. Tanto para uno como para otro la libertad es absoluta, pues esto es precisamente lo que le da valor a esta técnica expresiva. En la elaboración de *collages* se pueden utilizar técnicas o materiales mixtos, pintura, material de desecho, recortes de papel o de tela y tantas cosas como dicte la imaginación del individuo.

## TÉCNICAS DE RECREACIÓN

Como ya se dijo, la animación turística es una rama de especialización de la animación sociocultural, que pretende desencadenar procesos de expresión, comunicación y creación. También se hizo referencia a las principales áreas de expresión que se manejan en la animación. Ahora toca el turno a las actividades de recreación, que sin ser en sí mismas animación, son el resultado de ejercer la práctica de ésta. A continuación se presentan los principios de la recreación de la *National Recreation Association*, organización que surgió en la década de 1930 en Estados Unidos, según afirma Cutrera en su libro *Técnicas de recreación*.<sup>93</sup> La sencillez de estos principios resaltan su importancia, validez y vigencia a pesar de los años que han transcurrido desde entonces. Vale la pena reparar en ellos cuando se realicen actividades recreativas en los procesos de animación turística, con la intención de brindarles un mayor valor.

<sup>93</sup>Cutrera, *op. cit.*

## LOS 19 PRINCIPIOS DE LA RECREACIÓN

1. Todo niño necesita tomar parte en juegos y actividades que favorezcan su desarrollo, y que han causado placer a través de la historia: trepar, correr, rodar, andar, nadar, bailar, patinar, jugar con pelota, cantar, ejecutar instrumentos musicales, teatralizar, hacer cosas con sus propias manos, trabajar y jugar con palos, piedras, arena y agua, construir, modelar, criar animales domésticos, conocer de jardinería y de la naturaleza, hacer experimentos científicos sencillos, participar en juegos de equipo, realizar actividades en grupo, tener aventuras y expresar su espíritu de camaradería, siendo camaradas de otros.<sup>94</sup>
2. Todo niño necesita descubrir qué actividades le brindan satisfacción personal. Debe ayudársele a que adquiera las habilidades esenciales en ellas. Algunas deben ser de tal naturaleza, que pueda continuar practicándolas en su vida adulta.
3. Toda persona necesita poseer ciertas formas de recreo que ocupen poco espacio y puedan cumplirse en pequeñas fracciones de tiempo.
4. Toda persona necesita conocer bien cierto número de juegos de interior y al aire libre, que le resulten tan agradables que nunca haya un momento en que no sepa qué hacer.
5. Toda persona debe ser ayudada a adquirir el hábito de hallar placer en la lectura.
6. Toda persona necesita conocer bien algunas canciones para poder cantar cuando así lo desee.
7. Toda persona debe aprender a hacer algo bello con las líneas, colores, sonidos y el uso armonioso de su propio cuerpo.
8. Toda persona debe aprender a tener costumbres activas; a respirar "a todo pulmón" al aire libre y al Sol. Dado que el fin de la vida es vivir y no negociar, nuestras ciudades deberían planificarse más para vivir que para trabajar y comerciar con ellas. El sol, el aire, los espacios libres, los parques y los campos de juegos abundantes son esenciales para una vida con satisfacciones permanentes.
9. Hay que animar a cada persona a que tenga uno o más pasatiempos.
10. Es de gran importancia enseñar el ritmo a las personas, ya que sin ritmo el hombre está incompleto.
11. Casi un año de cada 10 se utiliza en comer. Debe tratarse que esta décima parte de la vida humana esté iluminada por el juego de la inteligencia para que la comida no sea una función fisiológica apresurada, sino una oportunidad para ejercer la camaradería y desarrollar la personalidad. *Comer debe ser un acontecimiento social, y en el hogar algo así como una verdadera ceremonia cordial e íntima.*
12. El descanso, el reposo, la reflexión y la contemplación son por sí mismos formas de recreación y nunca deben remplazarse por formas activas.
13. Las actividades recreativas más importantes son aquellas que la persona domina de un modo más completo, en forma tal que pueda perderse en ellas, dándoles todo lo que tiene y todo lo que es.

<sup>94</sup>Op. cit., pp. 28-38.

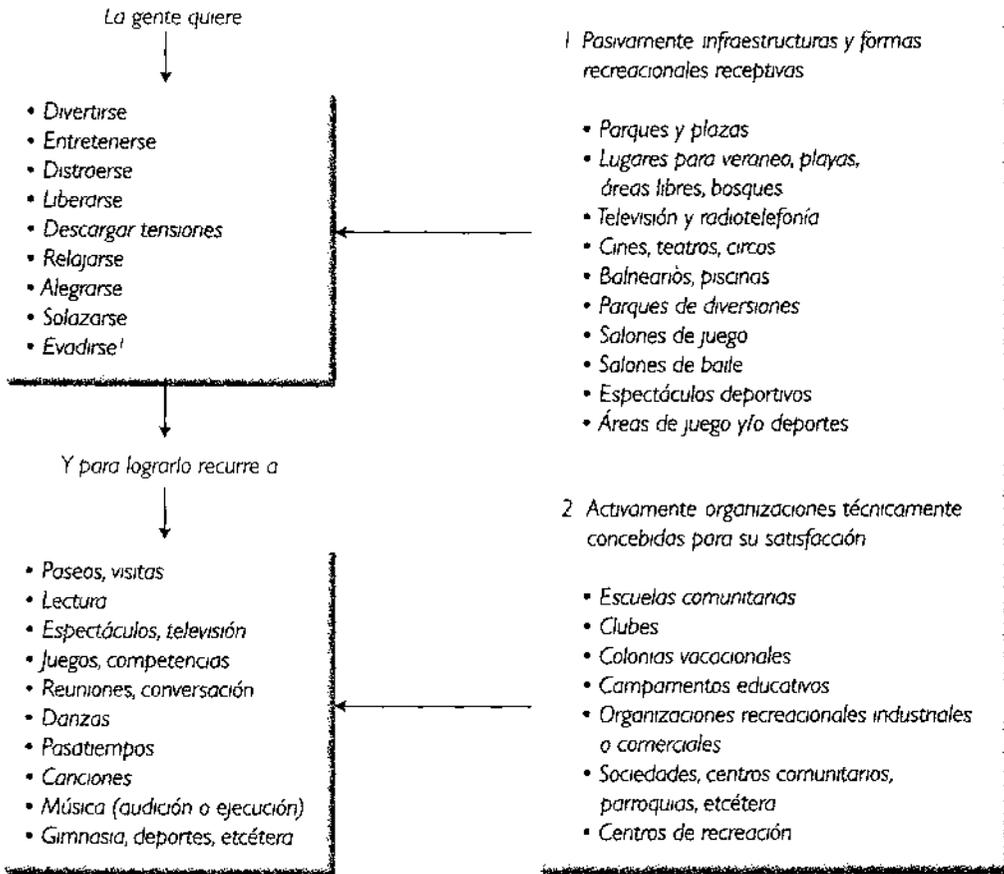
14. La satisfacción suprema del recreo sólo se obtiene por medio de alguna autorrealización, de cualquier clase que ésta sea.
15. Las formas de recreación del adulto, a menudo –pero no siempre– deben permitir el empleo de una parte de las capacidades que no se usan en el resto de la vida.
16. La persona sólo triunfará en su vida recreacional, en la medida que la forma de actividad que elija cree en él un espíritu de juego y un sentido del humor, que en cierto modo se trasmite en sus horas de trabajo, ayudándole a hallar placer en los pequeños acontecimientos de la vida.
17. Los juegos felices de la niñez son esenciales para un crecimiento normal. Las personas normales suelen haber sido niños que jugaron bien y alegremente. Y siguen conservando más fácilmente esa normalidad, si conservan esos hábitos infantiles de juego.
18. Participar como ciudadanos en la creación de una mejor forma de vida que todos podamos compartir es una de las formas más permanentemente satisfactorias de la recreación.
19. Para que hombres, mujeres y niños vivan mejor estas formas de vida, la experiencia ha demostrado la necesidad de que haya una acción en el nivel de grupo social o comunidad. (Para esto se necesita una persona preparada (líder de juego y recreación) y una comisión asesora o consejo directivo honorario.

La persona y la comisión anteriores tendrán la responsabilidad de pensar, planear y *trabajar*, para ofrecer oportunidades que encaucen en el mejor uso de las horas libres de todos, con la idea de que:

- El programa de recreación de la comunidad debe continuar durante todo el año.
- Debe haber subsidios suficientes, provenientes del gobierno provincial, municipal o privados.
- Toda comunidad necesita campos de juego, parques y centros de recreación con la misma urgencia con que necesita calles y sistemas de desagües.
- Toda comunidad debe dar oportunidad para que sus niños, una vez que han terminado la escuela, puedan continuar con sus actividades musicales, teatrales y otras formas de recreación especializada de que han gozado en sus días escolares.
- Los programas de recreación de la comunidad deben comprender un amplio margen de intereses o gustos, y diversos grados de energía mental y física.
- Toda comunidad necesita personas preparadas y ejercitadas en la conducción de la recreación, tantas como las que se utilizan para la educación.
- Para que la recreación sea satisfactoria y además de exitosa, tanto para el individuo como para la comunidad, debe planearse cuidadosamente.

La figura 2.2 presenta las necesidades populares y la acción comunitaria.<sup>95</sup>

<sup>95</sup>Op. cit., p. 38.



<sup>1</sup> Debemos tomar en cuenta de que aquello que la gente quiere constituye una necesidad vital cuya carencia es enfermedad grave cuya escasez es dolencia y cuya existencia sólo debidamente cumplida es verdadera salud!

Fig. 2.2

## TÉCNICAS DE CONDUCCIÓN

Existen algunas técnicas básicas que pueden aplicarse directamente en el trabajo de animación de grupos. Las que aquí se presentan son sólo algunas de ellas. Algo importante que vale la pena señalar es el hecho de que no se trata de fórmulas mágicas con las cuales se obtienen los resultados. Por el contrario, algunas de ellas son tan obvias que parece trivial el que se les haya incluido en esta lista, pero es en esa misma sencillez en donde se encuentra su valía. El trabajo que se desempeña al aplicar estas técnicas debe acompañarse de sólidos conocimientos en el desarrollo de habilidades y destrezas, así como de una excelente actitud del animador, solas no funcionan, se requieren constancia, preparación y ganas de realizar este maravilloso trabajo

que es el ser animador. Hecho el apunte se revisarán algunas de estas técnicas de animación.

## Animación de actividades

Para que una actividad pueda considerarse como recreativa, debe ser ante todo libre y espontánea. En otras palabras, no es concebible que estas actividades se realicen por obligación o presión, ya sea de los animadores o por compromiso social de alguna índole. Esta característica exige por parte del animador una actitud correcta de respeto y comprensión de las necesidades de los usuarios, en cuanto al uso de su tiempo libre y goce de su ocio.<sup>96</sup>

La particularidad de este tipo de trabajo con grupos de menores o de adultos es que éstos realizarán las actividades que les proponga el animador, no porque éste imponga su voluntad, sino sólo por su propio gusto. Esto quiere decir que las personas del grupo cantarán la canción que se les proponga o jugarán tal o cual cosa, pero sólo porque así lo quieren. Entonces, lo que debe lograrse al conducir actividades de animación es que las personas que integran el grupo quieran hacer las actividades que se les proponen.

Para lograrlo es fundamental la labor cotidiana del animador en la aplicación de algunas técnicas adecuadas con el propósito de animar, que unidas al carisma o don de gente especial que caracteriza al profesional de la animación, le permitan la conquista psicológica y anímica del grupo, para que respondan de manera satisfactoria a las propuestas que para su beneficio haya desarrollado.

Por ejemplo, en el ejército los militares responden a la voz de mando generalmente por temor, y en algunos casos por convicción. Por el contrario, en la animación como en la recreación la persona responde a la voz de invitación, que le llena y le hace sentir el deseo de participar en las actividades que se le proponen. Este es el objetivo que persigue un animador, partiendo de la base de la capacitación personal, del valor implícito y de las características benéficas de las actividades que va a realizar.

## La actitud positiva

Una actitud positiva al encontrarse frente a un grupo es la mejor manera de iniciar el trabajo. Las personas son sensibles a las intenciones y actitudes de la persona que se ubica ante ellas. Si el animador se encuentra ahí por mera obligación o simplemente porque es su forma de ganarse la vida, y sus acciones no están guiadas por el interés real en beneficio de las personas y la satisfacción de sus necesidades como un servidor que es, su trabajo está condenado al fracaso.<sup>97</sup>

Aquel que quiere desempeñarse como animador profesional debe estar plenamente consciente de las bondades de su trabajo y la importancia que

<sup>96</sup> *Op. cit.*, p. 40.

<sup>97</sup> *Idem.*

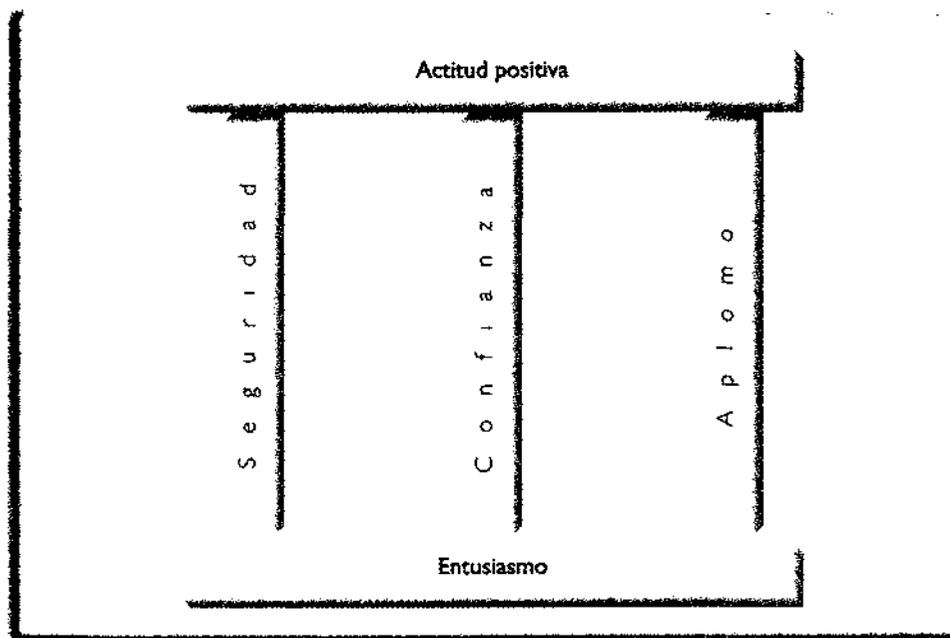


Fig. 2.3

éste tiene para las personas a las que sirve; significa estar enamorado de la función que se realiza, para obtener de ella un resultado efectivo. Debe poner en su trabajo amor, corazón, cariño, lo que puede sintetizarse en una explícita y fácil acción de contagio y transmisión a las personas, es decir, simplemente debe mostrar *entusiasmo*.

Si se toma el entusiasmo como sinónimo de cariño a la labor que se desempeña y a las personas a las que se sirve animándolas, se debe procurar apoyar sobre tal base los pilares que sostienen a la actitud positiva del animador. El profesor argentino Juan Carlos Cutrera, en su libro *Técnicas de recreación*, propone que para alcanzar esa actitud positiva se deben construir tres pilares que son: seguridad, confianza en sí mismo y aplomo, teniendo como base el entusiasmo. A continuación se abunda sobre el significado de cada uno de estos tres pilares (véase fig. 2.3).<sup>96</sup>

*Seguridad.* La seguridad se obtiene a través del conocimiento, con el dominio de las capacidades técnicas que posee el animador, así como con la plena certeza y arraigo de sus valores. Esta se transmite enseguida al grupo, lo mismo que la inseguridad cuando no se tiene una idea clara de lo que se hace o comenta, cuando existe la improvisación o se carecen de las destrezas necesarias para las labores. El animador debe transmitir a cada uno de los individuos del grupo con el que trabaja la seguridad de saber qué es lo que hace, que lo puede realizar y que lo quiere realizar.

*Aplomo.* Es la manera de comportarse delante de un grupo, la manera de mirar, caminar o de expresarse verbal o corporalmente. Es conocer los

<sup>96</sup>Op. cit., p. 41.

terrenos que se pisan. Como la misma palabra lo indica, *a plomo*, es decir que cae de manera vertical, no se mueve, que mantiene una línea recta. La persona que carece de aplomo es inmediatamente detectada por el grupo. Como se observa, tiene mucho que ver con la seguridad descrita en el punto anterior y con la confianza en sí mismo del próximo punto. La seguridad ayuda a saber dónde y cómo se pisa, da vigor a la postura y a la mirada, mientras que la confianza en sí mismo permite al animador saber que lo puede hacer.

*Confianza en sí mismo.* Es tener el control de uno mismo, sobre la propia persona, estar convencido de la capacidad que se tiene y de las ganas de hacerlo. Superar las dudas y temores naturales, que por ser naturales no deben negarse, por el contrario, tener la capacidad de dominarlos y aprovechar esa adrenalina en beneficio de todos. El saber que se tienen los conocimientos y destrezas necesarios brinda confianza en uno mismo. Como es evidente, los tres pilares se interrelacionan y complementan.

La actitud positiva tiene diversas formas de manifestarse ante el grupo. Ésta se trasmite a través del gesto, el movimiento y la palabra.

*El gesto.* El rostro es la parte del cuerpo que las personas observan con más atención. La variedad de movimientos y expresiones del rostro humano no tiene comparación con ningún otro ser vivo. Tiene la capacidad de comunicar sin necesidad de un lenguaje verbal. Para el animador es un excelente e incomparable modo de contactarse con la gente y transmitirle el entusiasmo necesario para las actividades de animación. El gesto es reflejo de la calidez del animador, debe ser cordial, amable, pero nunca falso, nada hay más desagradable que una sonrisa fingida, el gesto debe ser natural y expresivo. En el rostro se encuentran además los espejos del alma: los ojos. La mirada debe ser el canal para establecer la comunicación con cada uno de los participantes, la mirada influye en la captación de la atención, cuando es viva trasmite emociones y sentimientos. El animador debe poner especial atención en hacer el gesto adecuado para las palabras que expresa y la mirada debe reforzar sus intenciones. Vale la pena regresar a las páginas anteriores y revisar lo concerniente a las habilidades para hablar en público.

*El movimiento.* Frecuentemente sucede que un orador dice algo en sus palabras, pero sus brazos, manos y cuerpo en general dicen otra cosa. Es importante que el animador tenga un lenguaje corporal que manifieste esa actitud positiva que lo caracteriza. La soltura en los movimientos del cuerpo, seguros y confiados, demuestran al observador que se tiene dominio de lo que se hace y esa seguridad se trasmite; en el caso contrario, los movimientos rígidos y mecánicos demuestran inseguridad, temor y falta de control de la situación. Por último, la gesticulación da fuerza a las palabras, subraya las intenciones del animador y enriquece los mensajes.

*La palabra.* La palabra debe ser cálida, personal, invitadora, las cualidades técnicas deben emplearse para que sea rica en matices, tonos y modulación, con la justa potencia para ser oídas por todos (véase la sección de expresión oral). La forma de expresarse se debe cuidar, la forma más correcta es sugerir en vez de ordenar o utilizar un tono ofensivo, más bien es necesaria una palabra sencilla e invitadora. En animación es importante cuidar las personas que se utilizan al hablar, por ejemplo cambiar los “ustedes” por un “nosotros” o el “yo voy” por un “vamos”. Se dice que en la manera de pedir está el dar.

## El contagio afectivo

Dentro de este proceso es importante destacar que en la animación aparecen varios factores característicos propios del grupo y de su relación con el animador, que pueden aprovecharse en beneficio de todos.<sup>99</sup>

En todo grupo existe un proceso natural que pasa por varias etapas, su formación, integración, madurez y, dependiendo del tipo de grupo de que se trate, su disolución. En el transcurso de la integración se dan algunas dinámicas internas que unen al grupo alrededor de fines comunes; en el deporte, por ejemplo, es alcanzar un resultado o una anotación, en los grupos de trabajo es alcanzar una meta de ventas, etc. Es en esta etapa que se da un fenómeno interesante para efectos de la animación, que se conoce con el nombre de contagio afectivo.

Este fenómeno se produce de manera natural y espontánea entre los integrantes de un grupo de cualquier naturaleza, al realizar una misma actividad, con un mismo fin. Su manifestación externa son los lazos de afecto que brotan entre el grupo; los miembros se apoyan mutuamente, se abrazan, festejan el logro, juegan y comparten sus acciones, y en muchas ocasiones resulta que no se conocían con antelación, es una especie de unión espiritual entre todos los integrantes del grupo que van en pos de un fin común. Este fenómeno alcanza inclusive al animador, quien lo debe aprovechar para obtener los mejores dividendos de su labor de animar.

Es necesario que el animador contagie a cada uno de los miembros del grupo con las ganas que imprime a su labor de animación, para ello debe poner especial atención en proyectar su energía y ánimo en todo lo que dice y hace. Su personalidad, carisma y todo él deben radiar sobre el grupo ese gusto por las cosas que se proponen. Aquí más que nunca esas cualidades personales mencionadas en secciones anteriores se ocupan para animar a los participantes a que disfruten las experiencias.

Otro detalle por considerar en los procesos de animación es que en los grupos, sin importar la edad, siempre hay un equilibrio entre tímidos y extrovertidos. Éstos serán los que acaten primero las indicaciones, en especial en actividades de gran expresividad (canciones, hurras, orquestas informales, etc.). El empuje activo de ellos hará que los demás se integren hasta que todos, sin excepción, encaren la tarea. Es lógico que el más dinámico contagie siempre al más retraído. Rara vez se da el caso inverso para actividades expresivas. Por ello es conveniente que se detecte desde el principio de las actividades quiénes son los más dispuestos, para buscar en ellos el apoyo necesario para salir adelante.

## Cómo pararse frente al grupo

Cuando se deba realizar una actividad frente a un grupo, desde una simple explicación o una actividad de animación, deben tomarse en cuen-

<sup>99</sup> *Opd. cit.*, p. 42.

ta detalles en cuanto a la ubicación del animador que serán benéficos para su tarea.<sup>100</sup>

1. A espaldas del animador *no debe haber ningún objeto móvil, ni excesivamente iluminado, ni de colores llamativos*. Ello produciría una distracción física y psicológica de los participantes, lo que reduciría la eficacia.
2. El animador *se debe ubicar y colocar frente al grupo, de modo que nadie quede al margen de su campo visual*. De ser posible, todo el grupo debe ubicarse dentro de un ángulo de 90°, cuyo centro apunte directamente al frente.
3. *Si algunos integrantes deben estar fuera de esos 90°, nunca deben quedar a espaldas*. En este caso *es necesario dirigir la mirada, y señalar con las manos a ambos extremos del grupo*.
4. *El grupo debe constituir un bloque unido*. No es conveniente que un pequeño subgrupo se halle apartado, aunque esté dentro de los 90°.
5. Si hay sol, algún reflector u otra forma de iluminación directa, *se debe procurar que su luz caiga hacia el animador, en forma ligeramente frontal oblicua. Nunca hacia el grupo*.
6. Al aire libre, cuando se puede elegir la ubicación, se toma como fondo algún árbol de tronco grueso o algún cerco tupido o pared.
7. *Dentro de un gimnasio, el animador se ubica en un rincón o contra una pared, y el grupo sentado al frente*.

## Técnicas de atención

Jamás debe intentarse callar a la gente gritando más fuerte que ella o pidiendo a otros que griten; tampoco se suenan silbatos ni se hacen estridencias.<sup>101</sup> La forma ideal es:

1. Ubicarse de pie, sobre un elemento elevado a la vista de todos (una silla, una mesa, un pilar, un cajón).
2. Desde allí golpear suavemente las manos, aplaudiendo mientras se sonríe mirando a todos aquellos que nos miran, y al mismo tiempo que damos los golpes de manos colocamos el dedo índice frente a la boca como señal de "silencio".
3. Una vez que poco a poco, por efecto de la comunicación intergrupal, vaya habiendo silencio, actuamos inmediatamente desde allí, sin perder un instante. Cualquier fracción de espera vana hará que se inicie de inmediato nuevamente el bullicio.
4. No enojarse. Todo se logra con una sonrisa.

## Cómo dirigir canciones

En las actividades de animación y recreativas es necesario que el grupo quiera participar. Para ello *se debe iniciar siempre con la presentación*. Ésta

<sup>100</sup> *Op. cit.*, p. 43.

<sup>101</sup> *Op. cit.*, p. 44.

consiste en motivar al grupo a participar, agregando una pequeña referencia histórica del contenido de la canción, o bien comentando algo de lo que dice el tema o el gusto que causa. En cuanto a las canciones, no es conveniente, desde el punto de vista recreativo, cantarlas íntegramente antes de enseñarlas. Psicológicamente, es más efectivo que *se presenten pequeños fragmentos que se repiten hasta su aprendizaje, para luego agregar otros hasta el final*.<sup>102</sup> La experiencia muestra que *recreacionalmente* esto es conveniente por las siguientes razones:

1. El grupo recibe un “número artístico” del conductor, que lo da como propio, logrando que se participe del texto de la canción, y todos la comparten.
2. Para enseñarla se necesita ser entonado, tener buena voz y timbre agradable, pues de otro modo no se transmite el gusto por la canción. Con este sistema el grupo nos sirve de apoyo para la continuidad, creándose el clima de expectativa por lo que vendrá.

No es conveniente que los integrantes del grupo tengan en sus manos la letra anotada, ya que así se impide la concentración de las miradas en el animador, perdiendo eficacia la acción conjunta y el contagio afectivo. Puede remplazarse sí, por el texto de la canción anotado al frente, en caracteres legibles para todos. Entonces la vista se centra en el animador, que señala las partes que se van cantando.

Existen otros sistemas para el aprendizaje de canciones; uno de ellos consiste en dividir al grupo en varios subgrupos, y a cada uno enseñarles un fragmento. Luego la canción se canta en su totalidad, pero como “actores” de cada parte los subgrupos. La repetición del sistema produce el aprendizaje total. Esto puede dar lugar también a la ejecución de un juego competitivo entre los subgrupos, que es un incentivo más para el aprendizaje.

## Técnicas para conducir juegos

Dependiendo del juego por conducir se establece una serie de normas, donde el juego “tipo” es el conocido sistema de relevo de patio, gimnasio o aula de clases.<sup>103</sup> Se sugieren los siguientes pasos:

1. *Presentación* (incentivación). Su necesidad ya se explicó cuando nos referimos a la presentación de canciones. Tanto en éste como en aquel caso es importante mencionar el nombre de la actividad (en aquél, el título de la canción; aquí, el nombre del juego).
2. *Ubicación* (formación). Es constituir los bandos o equipos, e instalarlos debidamente formados en el lugar de comienzo.
3. *Explicación*. Debe ser clara y lo más sintética posible. Al formularnos mentalmente un esquema de la explicación de un juego, debe-

<sup>102</sup> *Idem.*

<sup>103</sup> *Op. cit.*, p. 45.

- mos ubicar en primer lugar el objeto de acción del mismo. Es decir, aclarar en primer lugar cómo se gana, cómo se obtienen puntos o cómo termina la actividad (ejemplo: “Este juego consiste en ver qué equipo consigue correr en menor tiempo esta distancia, relevándose sucesivamente unos y otros, para ello...”).
4. *Demostración*. Siempre que sea posible, es conveniente ratificar lo explicado con una demostración a cargo de un alumno, deteniéndose en los más difíciles del juego para que todos los capten bien. Eventualmente la demostración puede ser hecha por nosotros mismos.
  5. *Preguntar: ¿Alguien tiene dudas?* Esta pregunta es fundamental para el desarrollo del juego. Nunca debe omitirse. Al recordar lo que se mencionó al hablar de la constitución psicológica de los grupos, no se puede desconocer que existen niños y jóvenes tímidos, que pese a no haber comprendido la explicación, prefieren callar, permaneciendo con su duda. Ello complica el desarrollo del juego. De ahí que una vez que se formula la pregunta, se responde a todos, en voz alta, reiterando bien fuerte la duda que se planteó. Nunca se contesta directa y únicamente a quien tiene la duda.
  6. *Comienzo*. Tras un breve suspenso y habernos asegurado que todo está en orden, formularemos una señal bien clara que evite cualquier clase de titubeos.
  7. *Control-aliento-entusiasmo-participación*. Estos son algunos de los puntos más importantes para el éxito en la conducción de juegos. Una vez comenzada la acción, se debe dar aliento a los grupos participantes, voces de impulso y ayuda a nuestro entusiasmo. Debemos “divertirnos como locos”. Nuestra forma de participación entusiasta en la actividad contagiará al grupo en su dinámica. Una actitud contraria deprime a los competidores y hace que éstos pierdan todo interés en el juego. Se recuerda que debe haber jueces.
  8. *Final*. Una sonora voz de ¡alto! , al tiempo que señalemos a los vencedores, será la forma ideal de marcar el final del juego, concretándose los objetivos.
  9. *“Premio” a los ganadores*.<sup>104</sup> Todo ser humano posee ansias que la ciencia se ha ocupado de definir y que le son ineludibles. Entre ellas figura el ansia de reconocimiento. Siempre que realizamos un esfuerzo, de cualquier clase que fuere por lograr algo, nos satisface, necesitamos que alguien lo vea y lo apruebe. Por eso se hace necesario destacar el esfuerzo de los ganadores, brindándoles un pequeño aplauso, dirigiéndoles los reflectores, tratándose de niños, haciendo que los derrotados lleven en hombros a los ganadores, etcétera.
  10. *Complementariamente*.<sup>105</sup> Es importante recordar que el éxito de las actividades de animación y recreativas que se proponen depende casi en su totalidad de la actitud del animador, su técnica y habilidad para darse cuenta si en algún momento las cosas no funcionan bien. Por eso es necesario aplicar a tiempo la frase que dice: “Matar el

<sup>104</sup> *Op. cit.*, p. 46.

<sup>105</sup> *Idem*.

juego antes que muera”, que quiere decir que se debe concluir rápidamente un juego (poniendo, claro está, una excusa valedera, nunca porque sí) si se ha observado que no es satisfactorio, debiendo borrarlo absolutamente del caudal de posibilidades futuras para los participantes. De lo contrario, al decaer el entusiasmo del grupo este juego morirá. En esto tiene mucho que ver la labor selectiva de las actividades para la debida adecuación de los juegos a los grupos que se anima.

## TÉCNICAS DE PARTICIPACIÓN SOCIAL

La práctica de la animación requiere técnicas que faciliten la labor de los responsables de la animación de los grupos, por tal motivo se presenta a continuación un conjunto de ellas que son excelentes para la dinámica de los grupos con los que trabaja.

### CONCEPTO DE DINÁMICA GRUPAL

La dinámica de grupos es el movimiento de los grupos en función de un propósito. Tiene básicamente dos formas de manifestación:

- a) Interna.
- b) Externa.<sup>106</sup>

### Dinámica interna

Está determinada por la influencia de las características propias de los individuos que forman el grupo, tales como habilidades, intereses, deseos, frustraciones, etc., es decir, por su propia personalidad que reflejan dentro del grupo mismo.

A partir de estas características se generan por la interacción de los individuos otras más que son propias del grupo:

- Sentimientos.
- Identidad del grupo y del individuo con el grupo y de éste con el individuo.
- Dimensión del grupo.
- Actividades.
- Esquemas de conducción.
- Definición de papeles.
- Normas de operación.
- Control del grupo sobre sus miembros.
- Evaluación grupal.

<sup>106</sup>Instituto de Educación para Adultos, *Las técnicas participativas en la educación de adultos*, Manual para la actualización de la enseñanza de adultos, SEP, México, 1982, p. 1.

- Papeles para la productividad grupal.
- Participación.
- Fines del grupo y del individuo (objetivos y metas).
- Aptitudes para las relaciones humanas.
- Comunicación.
- Heterogeneidad.<sup>107</sup>

La no integración y la integración de todas estas características determinan la dinámica interna.

## Dinámica externa

La determinan los factores que desde fuera del grupo influyen en su acción y afectan los intereses de sus integrantes, los objetivos, medios y actividades que se proponen. Estos factores son:

- Los valores y esperanzas de la comunidad.
- Los valores institucionales.
- Las afiliaciones y controles de los grupos básicos (primarios).
- La competencia intergrupal.
- El prestigio y el estatus.

La dinámica de los grupos se interesa por investigar los procesos por los cuales la conducta individual se modifica en virtud de la experiencia del grupo, y trata de poner en claro por qué ocurren ciertas cosas en los grupos, por qué éstos se comportan como lo hacen y por qué los miembros del grupo reaccionan como lo hacen.<sup>108</sup>

## LOS GRUPOS

La base para clasificar la conducta humana como conducta de grupo es la interacción, pues es la propiedad que todos los pequeños grupos tienen en común. En todas las definiciones de los grupos pequeños se afirma, de modo implícito o específico, que para que un grupo se pueda considerar como tal, tiene que producirse interacción dentro de él. *La mera proximidad física, de no existir una mutua influencia, no crea un grupo.*

## Tipos de grupo

Los grupos pueden clasificarse con diferentes criterios, como lo son: dimensión, grado de interacción entre los miembros, nivel de solidaridad, grado de intimidad, objetivos del grupo, etc. A continuación se presenta la siguiente clasificación basada en el tipo de relación que se establece entre los miembros:

<sup>107</sup> *Op. cit.*, p. 137.

<sup>108</sup> *Op. cit.*, p. 138.

- a) *Grupo primario*. Es aquél en el que todos los miembros interaccionan directamente, cara a cara, son conscientes de la existencia del grupo y de su pertenencia a él, y de la presencia de otros miembros. Se hallan ligados por “lazos emocionales, cálidos, íntimos y personales”, poseen una solidaridad inconsciente basada más en los sentimientos que en el cálculo. Ejemplo de este tipo de grupo es la familia.
- b) *Grupo secundario*. Es aquél en que los integrantes mantienen relaciones frías, impersonales, más formales. El grupo en este caso, no es un fin en sí mismo, sino un medio para lograr otros fines. Las relaciones se establecen más bien mediante comunicaciones indirectas; tal es el caso de las empresas, instituciones, clubes, barrios, pueblos y ciudades.
- c) *Grupo cuasiprimario*.<sup>109</sup> Si bien en un principio este grupo puede pasar por la etapa de formación de un grupo secundario, las relaciones entre algunos o todos sus integrantes evolucionan para convertirse en un grupo cuyas características se asemejan en buena medida a las de los grupos primarios. Esto frecuentemente sucede con el círculo de amigos, la pandilla, el equipo, etcétera.

## CARACTERÍSTICAS DEL GRUPO

Las características de un grupo tal y como las concibe la dinámica de grupos son las siguientes:

- Una asociación definible; una colección de dos o más personas, identificables por un nombre o tipo.
- Conciencia de grupo; los miembros que se consideran como grupo tienen una percepción de unidad, una identificación consciente de unos y otros.
- Un sentido de participación en los mismos propósitos; los miembros tienen el mismo objeto modelo, o metas e ideales.
- Dependencia recíproca en la satisfacción de necesidades; los miembros necesitan ayudarse mutuamente para lograr los propósitos que se tienen como grupo.
- Acción recíproca; los miembros se comunican unos con otros.
- Habilidad para actuar en forma unitaria; el grupo puede comportarse como un organismo unitario.<sup>110</sup>

## FUNCIÓN QUE DESEMPEÑAN LOS INTEGRANTES DE UN GRUPO

Cada uno de los miembros que integran un grupo manifiesta determinadas conductas que lo hacen desempeñar una o varias funciones específicas

<sup>109</sup> *Op. cit.*, p. 139.

<sup>110</sup> *Idem.*

dentro de él. Estas funciones que adoptan los miembros del grupo se denominan papeles, los cuales varían según la situación social en que actúa el individuo, según el tipo de actividad que realiza, el tipo de trabajo asignado y el tipo de relación o comunicación con los demás miembros del grupo. En términos generales, los papeles que se presentan en un grupo se clasifican en:

a) Papeles positivos:

- Aclarador.
- Interrogador o crítico.
- Opinante.
- Informador.
- Orientador.
- Armonizador.
- Animador.
- Activador.
- Iniciador.<sup>111</sup>

b) Papeles negativos:

- Agresor.
- Dominante.
- Obstructor.
- Dependiente.
- Sumiso.
- Discriminador.
- Juguetón.
- Aislado.<sup>112</sup>

## Descripción de los papeles positivos

- *Aclarador*. Es aquel individuo que realiza una exposición racional del tema o idea sugerida e intenta deducir los resultados de cualquier idea o sugestión adoptada por el grupo.
- *Interrogador o crítico*. Es aquella persona que pone en duda la practicidad, la lógica, los hechos o el procedimiento de una sugestión o tema de discusión del grupo.
- *Opinante*. Externa su opinión atinadamente sobre una sugestión hecha y hace hincapié en su propuesta de cuál debe ser el punto de vista del grupo, principalmente con base en los hechos o información pertinente.
- *Informador*. Expone hechos o sus propias experiencias que se relacionan con el problema a que se enfrenta el grupo.
- *Orientador*. Trata de guiar al grupo señalando los pasos necesarios para solucionar los problemas que se presentan con el objeto de que se llegue a

<sup>111</sup>Instituto de Educación para Adultos, *op. cit.*, pp. 140-141.

<sup>112</sup>*Idem*.

un resultado satisfactorio. Define la posición del grupo en relación con sus objetivos, los puntos en que se aparta de éstos o hace preguntas respecto a la dirección que toma la discusión.

- **Armonizador.** Es el mediador entre las diferentes posiciones y opiniones de los participantes, intenta conciliar desacuerdos y reduce la tensión en situaciones conflictivas.
- **Animador.** Demuestra compañerismo y solidaridad con los demás elementos del grupo; de diversas maneras indica comprensión y aceptación de otros puntos de vista, ideas y sugerencias.
- **Activador.** Incita al grupo a una acción o decisión. Lo estimula para realizar actividades de mayor alcance o de calidad superior.
- **Iniciador.** Propone al grupo nuevas ideas o formas de considerar los problemas, que pueden ser en relación con sugerencias para un nuevo objetivo del grupo, una nueva forma de enfrentar alguna dificultad, un nuevo procedimiento o una nueva forma de organizar al grupo para realizar una tarea futura.

## Descripción de los papeles negativos

- **Agresor.** Esta persona actúa de diversas maneras: menosprecia el estatus de otros, desaprueba los valores, capacidades o acciones de los demás, ataca al grupo o problema que se esté tratando, evita las contribuciones de otros, etcétera.
- **Dominante.** Intenta manipular a los demás o lograr alguna ventaja sobre el grupo valiéndose de la adulación, las promesas condicionadas, las alianzas, etc. Adopta la posición de un estatus superior alardeando de sus propias cualidades y afirmando que tiene gran experiencia o que ha logrado grandes cosas. Hace preguntas constantemente y aprueba o desaprueba la actuación de los demás en tal forma que le permite mostrar su aparente superioridad.
- **Obstructor.** Este individuo tiende a ser negativo, está siempre en desacuerdo, se opone más allá de toda razón, obstruye, desanima o entorpece cualquier acción que el grupo desea emprender.
- **Dependiente.** Es una persona indefensa que necesita obtener respuestas de simpatía de otros miembros del grupo manifestando inseguridad, confusión personal o subestimándose.
- **Sumiso.** Es un seguidor pasivo de las acciones del grupo, aceptando sin discusión las ideas de los otros.
- **Discriminador.** Esta persona se siente en un nivel superior y funda su seguridad emocional en la aceptación de los demás, sólo acepta a las personas que le son simpáticas por considerar que de alguna manera están en su nivel. Repudia a las que considera inferiores, por lo que crea una división perjudicial para el grupo.
- **Juguetón.** Es un individuo que no asimila los procedimientos del grupo y por ello asume conductas evasivas, de cinismo y otras formas de conducta inapropiadas más o menos estudiadas.
- **Aislado.** Se muestra indiferente y lejano. Esta actitud se debe en gran medida a su incapacidad de ser sociable por lo que no puede desempeñar papeles constructivos para el grupo.

## LAS TÉCNICAS PARTICIPATIVAS

Las técnicas participativas son medios basados en la teoría de la dinámica de grupo, que se emplean en diferentes situaciones para que la actividad de éstos se lleve a cabo con menor esfuerzo y mayor ahorro de recursos.

En la búsqueda de un nuevo tipo de educación, las técnicas de dinámica de grupo buscan la integración tanto del aprendizaje en el aula como el que se da en la realidad social, pues el verdadero aprendizaje es aquel que transforma la vida, no sólo el que acumula conceptos en la mente. Constantemente se comprueba que sólo se aprende bien aquello en lo que tenemos posibilidad de ser creativos.

Las técnicas participativas ofrecen muchas posibilidades, entre ellas tenemos que:

- Se inyecta mayor vitalidad a un grupo.
- Se incita a los educandos a un servicio a la comunidad.
- Se aprovecha mejor el potencial individual.
- Se facilita el trabajo en grupos numerosos.<sup>113</sup>

No todas las técnicas son adecuadas para resolver todos los problemas que el grupo puede plantearse, algunas son más adecuadas que otras en función de las tareas y los objetivos que se pretenden alcanzar. Es por esto que el éxito de un grupo en la consecución de sus metas depende en gran medida de la elección oportuna de la técnica grupal adecuada a cada momento. Para seleccionar la técnica es necesario considerar los siguientes aspectos:

1. *Los objetivos del grupo.* Existen técnicas muy precisas en función de los diferentes objetivos.
2. *El tamaño del grupo.* Es un factor importante, puesto que muchas técnicas sólo pueden aplicarse en grupos muy numerosos.
3. *Disponibilidades físicas y materiales.* Algunas técnicas requieren un local adecuado, un megáfono, video y televisor, etc., y es importante preverlo antes de elegir la técnica de apoyo.
4. *Madurez del grupo.* Es un factor determinante, ya que algunas técnicas suponen más dirección por parte del facilitador que otras. Cuanto mayor sea la madurez del grupo más se le facilitará el empleo de técnicas más participativas.
5. *Nivel de conocimiento de la técnica por parte del facilitador o de los miembros del grupo.* Es necesario que el facilitador tenga seguridad en cuanto al manejo de la técnica, pues de lo contrario, es posible que no se llegue al resultado esperado.
6. *Características personales de los miembros del grupo.* En la elección de la técnica se deben tomar en cuenta:
  - Edad de los participantes.
  - Grado de instrucción.

<sup>113</sup> *Op. cit.*, p. 142.

- Práctica en la misma.
- Actitudes personales previas.<sup>114</sup>

Las técnicas de participación social pueden clasificarse a su vez en dos grandes grupos, con base en su intención primaria, pues también es cierto que algunas de ellas pueden cumplir dos o más funciones según la intención y/o criterio con el cual se eligió para determinada situación o momento. Estos dos grandes grupos son:

- Técnicas de integración.
- Técnicas de enseñanza-aprendizaje.

En los cuadros 2.3 a 2.17 se describen algunas técnicas de integración y de enseñanza-aprendizaje.<sup>115</sup>

**Cuadro 2.3. Técnicas de integración y de enseñanza-aprendizaje.**

<i>Técnicas de integración</i>	<i>Técnicas de enseñanza-aprendizaje</i>
1. Técnicas de integración	Lectura
a) Atención	Lectura comentada
b) Rompehielo	Técnica expositiva
2. Técnicas de comunicación	Simposio
	Mesa redonda
	Panel
	Seminario
	Técnica demostrativa
	Estudio de casos
3. Técnicas de detección de liderazgo	Escenificación
	Debate
	Discusión en grupo
	Corrillos
4. Técnicas de toma de decisiones	Phillips 66
	Entrevista colectiva
	Lluvia de ideas ( <i>brain storming</i> )
	Mezcla o creatividad
	Valores
	Gestalt
	Psicodramatizaciones

<sup>114</sup>Op cit, pp 142-143

<sup>115</sup>Op cit, p 153

**Cuadro 2.4. Lectura comentada.**

Descripción	Procedimiento	Desarrollo	Ventajas	Limitaciones	Recomendaciones
Consiste en la lectura dirigida de un documento	El instructor reparte el documento informativo	1. Introducción Lectura dirigida	Proporciona mucha información en poco tiempo	No es recomendable para el área psicomotriz o afectiva	Combine con otras técnicas
	El instructor señala a un participante que comience la lectura	Síntesis	Poca elaboración por parte del instructor	No se ejercita la información en forma óptima	Utilice al comenzar los cursos
	El instructor detiene la lectura por párrafo para hacer comentarios	Comentario	Útil en grupos numerosos	No cubre todas las condiciones de aprendizaje	Prepare y seleccione la información
	Según los párrafos el instructor selecciona la cantidad de lectores				Supervise la comprensión
	Al término de la lectura se pide al grupo sus conclusiones				Haga preguntas

Evaluación del aprendizaje			
Variable	Grados		
	B	R	M
Identifica necesidades de capacitación			
Estimula la motivación	X		
Presenta objetivos	X		
Proporciona información	X		
Ejercita la información			X
Participa en la evaluación			

Criterios de selección			Material didáctico
Objetivo	Tiempo	Participantes	
Área cognoscitiva	Escaso	Hasta 50 personas	Básico: documento informativo Complementario: otros

**Cuadro 2.5. Técnica expositiva.**

Descripción	Procedimiento	Desarrollo	Ventajas	Limitaciones	Recomendaciones
Técnica centrada en el instructor, consiste en dar información al grupo, además de limitar la participación grupal	Se proporciona la información del curso oralmente  En ocasiones se apoya su exposición con material didáctico, previa selección  Al final de la exposición se solicita al grupo haga preguntas de lo expuesto	1. Introducción Antecedentes Panorama general  2. Objetivo Destacar la importancia en relación con el participante y sus necesidades  3. Información Presentar los contenidos propios de la sesión  4. Síntesis Resumir	Se adapta a grupos grandes  Permite concentrar grandes cantidades de información en poco tiempo  Permite utilizar todos los materiales didácticos  Puede complementar a otras técnicas didácticas	Su función básica se da para el área cognoscitiva  Conduce fácilmente al verbalismo  No se ejercita la información  No permite evaluaciones estructuradas	Combine con otras técnicas  Verifique que sus objetivos sean realmente del área cognoscitiva  Utilice material didáctico  Realice al principio un guión

Evaluación del aprendizaje			
Variable	Grados		
	B	R	M
Identifica necesidades de capacitación			
Estimula la motivación	X		
Presenta objetivos	X		
Proporciona información	X		
Ejercita la información			X
Participa en la evaluación			

Criterios de selección			Material didáctico
Objetivo	Tiempo	Participantes	
Abarca el área cognoscitiva	Escaso Información; amplia	Grupo grande	Se utilizan todos los materiales didácticos

**Cuadro 2.6. Simposio.**

Descripción	Procedimiento	Desarrollo	Ventajas	Limitaciones	Recomendaciones
Técnica que consiste en breves exposiciones sobre un mismo tema que un equipo hace ante un grupo	<p>Presentar generalidades del tema, aspectos por desarrollar y secuencia</p> <p>Presentar a participantes y orden de intervención</p> <p>Fijar tiempo de exposición</p> <p>El instructor sirve de conductor</p> <p>Al final se hace un resumen invitando al grupo a preguntar, ampliar datos, etc., sin permitir debates</p>	<p>1. Organización</p> <p>Dividir el grupo en equipos</p> <p>Asignar temas</p> <p>Elaborar cronogramas</p> <p>Explicar la técnica</p> <p>2. Desarrollo</p> <p>Introducción</p> <p>Exposición</p> <p>Discusión en grupo</p> <p>Síntesis</p>	Mucha información en poco tiempo con la participación del grupo sólo al final	<p>No se utiliza para todas las áreas de la conducta</p> <p>No permite hacer una evaluación formal</p> <p>Puede presentarse que algún participante se exceda en su tiempo asignado</p>	<p>Combine con otras técnicas</p> <p>Dé instrucciones precisas a los expositores</p> <p>Verifique sus objetivos</p> <p>El instructor relaciona las exposiciones</p> <p>Si el grupo insiste en la discusión puede organizarse ahí mismo un foro</p>

Evaluación del aprendizaje	Grados		
	B	R	M
Variable			
Identifica necesidades de capacitación			
Estimula la motivación	X		
Presenta objetivos	X		
Proporciona información	X		
Ejercita la información	X		
Participa en la evaluación			

Criterios de selección			Material didáctico
Objetivo	Tiempo	Participantes	
Área cognoscitiva y afectiva	Breve, de 5 a 7 minutos	Grupos grandes hasta de 50 personas	Todo tipo de material didáctico

**Cuadro 2.7. Entrevista colectiva.**

Descripción	Procedimiento	Desarrollo	Ventajas	Limitaciones	Recomendaciones
Técnica centrada en que un o unos especialistas sean entrevistados por uno o más miembros del grupo acerca de un tema	<p>Dividir en corrillos</p> <p>Se pide a cada corrillo elaborar preguntas dirigidas a los especialistas</p> <p>Se presenta al entrevistado quien expone un breve resumen del tema</p> <p>Un participante comenta las conclusiones del tema</p>	<p>1. Introducción</p> <p>Presentar el tema</p> <p>Presentar a los especialistas</p> <p>Exponer la forma de trabajo</p> <p>Dividir en corrillos</p> <p>2. Discusión en equipos</p> <p>3. Preguntas y respuestas</p> <p>4. Síntesis</p>	<p>Se aprovechan los conocimientos de un especialista</p> <p>Puede ser muy ágil e interesante, dependiendo de la habilidad del entrevistado y los entrevistadores</p> <p>Permite preguntas agudas, agresivas o sutiles</p>	<p>Depende demasiado de la habilidad de las personas</p> <p>Puede caerse en lo obvio</p> <p>Puede caerse en juegos de palabras</p> <p>Puede provocar un ambiente de fricción que requiere de habilidad de manejo</p>	<p>Escoja a los entrevistadores</p> <p>Que los integren libremente</p> <p>Seleccione bien el tema</p> <p>Seleccione las preguntas con cuidado</p> <p>Nombre un moderador</p>

Evaluación del aprendizaje				Criterios de selección			Material didáctico
Variable	Grados			Objetivo	Tiempo	Participantes	
	Identifica necesidades de capacitación				Abarca el área cognoscitiva	De 45 a 60 minutos	Grupo grande
Estimula la motivación		X					
Presenta objetivos	X						
Proporciona información		X					
Ejercita la información	X						
Participa en la evaluación							

**Cuadro 2.8. Mesa redonda.**

<i>Descripción</i>	<i>Procedimiento</i>	<i>Desarrollo</i>	<i>Ventajas</i>	<i>Limitaciones</i>	<i>Recomendaciones</i>
<p>Consiste en la presentación y discusión de un tema por un grupo de expertos ante un auditorio. Los expositores pueden participar en forma individual o por parejas</p>	<p>Explicar tema y mecánica Se presenta a los ponentes Fijar tiempos (15 minutos) El ponente plantea su tesis durante su tiempo El instructor modera Al final de cada ponencia se pide la intervención de los participantes Al final de las ponencias el moderador hace un resumen, precisa ideas de los ponentes, presenta contradicciones notorias y rinde conclusiones</p>	<p>1. Introducción Presentación del tema Presentación de ponentes 2. Exposición 3. Discusión de expertos 4. Discusión de grupo Preguntas del auditorio, a veces verbal, pero si son extensas se hacen por escrito 5. Resumen</p>	<p>La información es selecta, ya que los ponentes son expertos  Puede utilizarse para grupos numerosos  Se conocen diferentes puntos de vista sobre un mismo tema</p>	<p>No se utiliza el área psicomotriz ni afectiva  Cuando el grupo es muy amplio la participación del grupo es restringida  Máximo cinco ponentes</p>	<p>Combine con otras técnicas  Seleccione con cuidado al moderador (experto)  Seleccione con cuidado el tema, sus aspectos fundamentales y los especialistas ponentes</p>

<i>Variable</i>	<i>Grados</i>		
	B	R	M
Identifica necesidades de capacitación			
Estimula la motivación	X		
Presenta objetivos	X		
Proporciona información	X		
Ejercita la información	X	X	
Participa en la evaluación			

<i>Criterios de selección</i>		
<i>Objetivo</i>	<i>Tiempo</i>	<i>Participantes</i>
Área cognoscitiva	Dos horas Información amplia	Grupo numeroso

<i>Material didáctico</i>
Varios

**Cuadro 2.9. Seminario.**

Descripción	Procedimiento	Desarrollo	Ventajas	Limitaciones	Recomendaciones
Consiste en la tesis individual que se presenta ante un grupo pequeño, con el objeto de analizar la información y obtener nuevas conclusiones	Hacer equipos de 5 a 12 Seleccionar temas y subtemas para cada equipo El equipo planea su reunión de trabajo Seleccionado el tema se verifica el consenso de todos para la agenda de trabajo El equipo nombra moderador y secretario para hacer notas y conclusiones El equipo presenta sus conclusiones al terminar Después de debatir las conclusiones de los equipos se llega a conclusiones El instructor realiza una evaluación final	1. Organización Presentar objetivos Asignar temas Elaborar cronograma Explicar la técnica Explicar técnicas de investigación de campo y documental Entrega de trabajos  2. Desarrollo Introducción Estudio Discusión Síntesis Réplica Condiciones Evaluación  3. Evaluación	Participa todo el grupo  La forma de evaluación es estructurada y democrática	No se utiliza el área psicomotriz  Debe utilizarse para grupos con cierto nivel y preparación profesional	Realice con cuidado cada fase de la técnica  No maneje esta técnica si no ha manejado previamente otras técnicas de discusión grupal  Sea el moderador al menos en la primera sesión

Evaluación del aprendizaje	Grados		
	B	R	M
Variable			
Identifica necesidades de capacitación			
Estimula la motivación	X		
Presenta objetivos	X		
Proporciona información	X		
Ejercita la información	X		
Participa en la evaluación	X		

Criterios de selección			Material didáctico
Objetivo	Tiempo	Participantes	
Área cognoscitiva y afectiva	Suficiente para el estudio	16 o menos, o un grupo grande dividido en dos  Debe ser homogéneo	Básico: tesis individual (documento informativo)  Complementario: todo tipo de material didáctico

**Cuadro 2.10. Panel.**

<i>Descripción</i>	<i>Procedimiento</i>	<i>Desarrollo</i>	<i>Ventajas</i>	<i>Limitaciones</i>	<i>Recomendaciones</i>
Un grupo de personas dialogan frente a un auditorio en torno a un tema y tratan de explicar todos los enfoques posibles para que la audiencia tenga una idea completa del tema	<p>Presentar el tema Presentar expositores</p> <p>El instructor modera y hace preguntas que orienten al auditorio, distribuye y coordina el orden de las participaciones, y al finalizar permite al grupo preguntar para aclarar algún tema</p> <p>Termina cuando los expositores consideran agotado el tema</p>	<p>1. Introducción Presentación de objetivos Explicación de la técnica</p> <p>2. Diálogo</p> <p>3. Discusión</p> <p>4. Síntesis</p>	<p>Permite obtener conclusiones en poco tiempo</p> <p>Participa todo el grupo en la discusión</p> <p>Se presentan varios puntos de vista</p>	<p>No se utiliza el área psicomotriz ni la afectiva</p> <p>El grupo de expertos debe ser de cinco</p>	<p>Seleccione con cuidado a los expositores</p> <p>Estudie cuidadosamente el papel de moderador</p> <p>Prepare con antelación el tema y sus aspectos fundamentales</p>

<i>Evaluación del aprendizaje</i>	<i>Grados</i>		
	<i>B</i>	<i>R</i>	<i>M</i>
<i>Variable</i>			
Identifica necesidades de capacitación			
Estimula la motivación	X		
Presenta objetivos	X		
Proporciona información	X		
Ejercita la información	X		
Participa en la evaluación			

<i>Criterios de selección</i>			<i>Material didáctico</i>
<i>Objetivo</i>	<i>Tiempo</i>	<i>Participantes</i>	
Área cognoscitiva	Suficiente para la discusión Información: adquirida previamente	Grupo numeroso	Básico: documento informativo, pizarrón  Otros

**Cuadro 2.11. Técnica demostrativa.**

Descripción	Procedimiento	Desarrollo	Ventajas	Limitaciones	Recomendaciones
Técnica centrada en los participantes, a los que se les demuestran los objetos sobre cuyo manejo se va a capacitar	<p>Presentar el objeto en cuyo procedimiento se va a capacitar</p> <p>Dividir en equipos</p> <p>Nombrar a las personas que demostrarán el objeto en el equipo</p> <p>Fijar tiempos</p> <p>Invitar a cada equipo a que participe para ejercitar la información</p> <p>Evaluación sobre el objeto</p> <p>El instructor hace un resumen</p>	<p>1. Introducción</p> <p>Presentación de objeto</p> <p>Explicación de la técnica</p> <p>Demostración</p> <p>Ejercitación</p> <p>Evaluación</p> <p>Resumen</p>	<p>Participa el grupo directamente</p> <p>Permite conocer resultados inmediatos</p> <p>Permite la ejercitación de la información</p>	<p>El número de participantes es reducido</p> <p>No abarca directamente el área cognoscitiva ni afectiva</p>	<p>Combine con otras técnicas</p> <p>Tenga el material listo para la demostración</p> <p>Seleccione el material por demostrar</p> <p>Divida el grupo en equipos</p>

Evaluación del aprendizaje	Grados		
	B	R	M
Variable			
Identifica necesidades de capacitación			
Estimula la motivación	X		
Presenta objetivos	X		
Proporciona información	X		
Ejercita la información	X		
Participa en la evaluación	X		

Criterios de selección			Material didáctico
Objetivo	Tiempo	Participantes	
Área psicomotriz y en menor grado la cognoscitiva	El necesario para la demostración	Grupo reducido	<p>Básico objetos por demostrar</p> <p>Complementario uso directo</p>
	Información amplia		

Cuadro 2.12. Estudio de casos.

Descripción	Procedimiento	Desarrollo	Ventajas	Limitaciones	Recomendaciones
<p>Técnica centrada en los participantes</p> <p>Es una descripción de circunstancias y elementos que componen una determinada situación o hecho</p> <p>Consiste en la reflexión crítica y comentarios que realizan los integrantes de un grupo sobre un hecho, que previamente les fue descrito e ilustrado</p>	<p>Presentar al grupo un esquema detallado de un caso real (puede ser oral o escrito, en película, etc.)</p> <p>Dividir al grupo en equipos</p> <p>Pedir a cada equipo que mediante la técnica de corridos o Phillips 66 concreten los elementos del caso</p> <p>Pedir al grupo que se coloque de frente</p> <p>Anotar las conclusiones</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introducción</li> <li>2. Comunicación del caso</li> <li>3. Análisis del caso</li> <li>4. Concentración de respuestas</li> <li>5. Discusión dirigida</li> <li>6. Conclusiones</li> </ol>	<p>Propicia el análisis y el intercambio de ideas</p> <p>Estimula la participación</p> <p>Da soluciones diferentes para una misma situación</p> <p>Entrena al participante en situaciones similares a las de la realidad</p>	<p>Tanto el instructor como los participantes deben ser hábidosos</p> <p>La información reducida no permite un conocimiento amplio del caso</p>	<p>Prepare las actividades tomando en cuenta los objetivos por alcanzar, las experiencias del grupo y los casos que se puedan analizar objetivamente</p> <p>Incluya en el documento la mayor cantidad de datos</p> <p>Enfoque la hoja de respuestas hacia aspectos fundamentales</p>

Evaluación del aprendizaje	Grados		
	B	R	M
Variable			
Identifica necesidades de capacitación	X		
Estimula la motivación	X		
Presenta objetivos	X		
Proporciona información			
Ejercita la información	X		
Participa en la evaluación			

Criterios de selección			Material didáctico
Objetivo	Tiempo	Participantes	
Área cognoscitiva	Una hora Información escasa	De 10 a 15	Básico documento informativo, cuestionario

**Cuadro 2.13. Escenificación.**

Descripción	Procedimiento	Desarrollo	Ventajas	Limitaciones	Recomendaciones
Consiste en la representación de casos específicos por parte de un número determinado de participantes para analizar, discutir y obtener conclusiones	<p>Presentar un caso real, tema o problema</p> <p>Pedir a dos o más individuos que asuman los papeles de los personajes del caso</p> <p>El resto es observador, toma notas, analiza las posibles causas y posibles consecuencias</p> <p>Al final del ejercicio se pide contestar en forma personal un cuestionario sobre lo escenificado</p> <p>Elaborar conclusiones</p>	<p>1. Introducción</p> <p>Presentar objetivos</p> <p>Explicar la técnica</p> <p>Asignación de papeles</p> <p>Instrucciones</p> <p>Registro de observaciones</p> <p>2. Escenificación</p> <p>Desarrollarla</p> <p>3. Discusión en grupo</p> <p>Análisis y discusión de las observaciones</p> <p>Elaborar conclusiones</p> <p>4. Síntesis</p>	<p>Técnica formativa</p> <p>Participa el grupo</p> <p>Permite analizar puntos de vista</p> <p>Centrada en el grupo</p> <p>Permite obtener conclusiones en poco tiempo</p> <p>Sintetiza información</p> <p>Forma actitudes</p>	<p>No cubre todas las condiciones de aprendizaje</p> <p>Dificultad en la elaboración de los documentos</p> <p>No cubre la información en forma óptima</p>	<p>Combine con otras técnicas</p> <p>Verifique que intervengan en los objetivos del área afectiva</p> <p>Que los participantes se apropien del papel</p> <p>Elabore un guión de observaciones</p>

Evaluación del aprendizaje				Criterios de selección			Material didáctico
Variable	Grados			Objetivo	Tiempo	Participantes	
	Identifica necesidades de capacitación				Área afectiva y psicomotriz	60 a 90 minutos	De uno a 30
Estimula la motivación	X						
Presenta objetivos	X						
Proporciona información		X					
Ejercita la información	X						
Participa en la evaluación							

**Cuadro 2.14. Debate dirigido.**

Descripción	Procedimiento	Desarrollo	Ventajas	Limitaciones	Recomendaciones
Sobre la base de una preparación previa y específica de una lectura, tema, problema, etc., se desarrolla una discusión informal, conducida por el instructor	<p>Presentar el tema</p> <p>El grupo prepara sus preguntas sobre un tema, lectura, problema, etc.</p> <p>Si el grupo es grande se divide de 12 a 15 individuos</p> <p>Comenzar la discusión, si son varios equipos realizan la propia por turno</p> <p>El instructor modera</p> <p>Nombrar un secretario para hacer notas y resumen</p>	<p>1. Introducción</p> <p>Presentar objetivos</p> <p>Presentar expositores</p> <p>2. Información</p> <p>Presentar tema</p> <p>3. Discusión</p> <p>Debate</p> <p>4. Síntesis</p>	<p>Permite la participación del grupo</p> <p>Propicia la investigación</p> <p>Se sacan conclusiones en un tiempo escaso</p> <p>Presenta discusiones, puntos de vista</p>	<p>No abarca las áreas afectiva ni psicomotriz</p> <p>Sólo se utiliza en grupos homogéneos</p> <p>No cubre toda la información</p>	<p>Seleccione con cuidado y anticipación el tema y los expositores</p> <p>Cuide su papel de moderador</p> <p>Elabore un guión del interrogatorio</p>

Evaluación del aprendizaje			
Variable	Grados		
	B	R	M
Identifica necesidades de capacitación			
Estimula la motivación	X		
Presenta objetivos	X		
Proporciona información	X		
Ejercita la información	X		
Participa en la evaluación			

Criterios de selección			Material didáctico
Objetivo	Tiempo	Participantes	
Área cognoscitiva	Escaso Información: amplia	Grupo numeroso dividido en equipos de 12 a 15	<p>Básico: documento informativo</p> <p>Otros: audiovisuales</p>

Cuadro 2.15. Corrillos.

Descripción	Procedimiento	Desarrollo	Ventajas	Limitaciones	Recomendaciones
Es una técnica centrada en el grupo, consiste en dividir al grupo en equipos pequeños para deliberar en forma rápida y sacar conclusiones precisas sobre una información proporcionada. Esta técnica propicia la participación del grupo y permite utilizar toda clase de materiales didácticos.	Plantear el problema, tema, pregunta, etc. Organizar equipos de cinco a seis personas Nombrar un moderador y secretario por corrillo Conceder tiempo adecuado al tema Pedir al grupo colocarse al frente Pedir las conclusiones El instructor presenta las conclusiones definitivas acordes con las opiniones emitidas	1. Introducción Presentar panorama Explicar procedimiento Presentar objetivo Destacar su importancia Dar las instrucciones 2. Estudio Lectura de información Decisión Resolver el cuestionario Obtener conclusiones 3. Discusión en grupo 4. Síntesis	Participa todo el grupo Abarca dos áreas de conducta Unifica criterios Ayuda a la motivación Obtiene diferentes puntos de vista Facilita la comunicación Ejercita la información	No alcanza objetivos del área psicomotriz La información es mínima Heterogeneidad del grupo No hay evaluación formal	Prepare el material informativo Combine con otras técnicas Elabore y utilice todo el material apropiadamente Equipos máximo de siete No se utilice con grupos de más de 50 personas

Evaluación del aprendizaje				Criterios de selección			Material didáctico
Variable	Grados			Objetivo	Tiempo	Participantes	
	B	R	M				
Identifica necesidades de capacitación		X		Área cognoscitiva y afectiva	Regular, entre media hora y una hora  Información: poca (mínima)	Grupo numeroso desde dos hasta 50	Básico: tarjeta de corrillos, cuestionario, documento informativo  Otros: uso directo, auditivos, proyectables, audiovisuales
Estimula la motivación	X						
Presenta objetivos	X						
Proporciona información	X						
Ejercita la información							
Participa en la evaluación							

**Cuadro 2.16. Phillips 66.**

Descripción	Procedimiento	Desarrollo	Ventajas	Limitaciones	Recomendaciones
Técnica centrada en el grupo, que consiste en dividirlo en equipos de seis, con objeto de obtener conclusiones en un lapso de seis minutos a partir de información previamente dada	Plantear el problema Dividir en equipos de seis Nombrar moderador y secretario por turno Pedir a cada miembro exponer su idea en un minuto dándose un total de seis minutos  El secretario lee las conclusiones El instructor escribe las conclusiones en el pizarrón y sintetiza	1. Introducción  Presentar panorama Presentar objetivo Destacar su importancia Dar instrucciones  2. Discusión  En equipos  3. Discusión en grupo  4. Síntesis	Permite tener conclusiones en poco tiempo  Permite la participación de todo el grupo  Sintetiza la información  Los costos son mínimos	No se utiliza el área psicomotriz	Alargue el tiempo cuanto sea necesario  No improvise preguntas  Cerciórese de que el grupo tiene la información previa  Deje que los grupos se integren libremente

Evaluación del aprendizaje	Grados		
	B	R	M
Variable			
Identifica necesidades de capacitación			
Estimula la motivación	X		
Presenta objetivos	X		
Proporciona información			
Ejercita la información	X		
Participa en la evaluación			

Criterios de selección			Material didáctico
Objetivo	Tiempo	Participantes	
Área cognoscitiva y afectiva	Escaso, reducido  Información: previamente adquirida	Grupo numeroso desde dos hasta 50	Básico: tarjetas, pizarrón  Otros: láminas

Cuadro 2.17. Mezcla de recursos.

Descripción	Procedimiento	Desarrollo	Ventajas	Limitaciones	Recomendaciones
Se utiliza para trabajos amplios, teóricos o prácticos en los cuales se busca combinar y aprovechar distintas experiencias, con personas de formación e información diferente	Exponer el tema Acorde con el tema formar equipos de trabajo Tener el número de equipos según el número de personas Enumerar a las personas según el número de equipos Agruparlas según su número Todos fungen como secretarios Se enumera de nuevo dentro del equipo y se forman nuevos equipos Cada integrante expone lo que vio en el anterior El instructor modera	1. Introducción  Presentar panorama Dar instrucciones  2. Discusión en equipo  3. Discusión en grupo  4. Síntesis	Permite la participación del grupo  Permite discusiones y puntos de vista diferentes  Ayuda a modificar la verticalidad y la unilateralidad del poder  Fomenta la conciencia colectiva	Su función básica está dada para el área cognoscitiva, no se utiliza para el área psicomotriz	Alargue el tiempo cuando sea necesario  Cerciórese de que el grupo tenga la información adecuada  Deje que los grupos se integren libremente

Evaluación del aprendizaje				Criterios de selección			Material didáctico
Variable	Grados			Objetivo	Tiempo	Participantes	
	B	R	M	Área cognoscitiva	60 a 90 minutos	Grupo hasta de 50 personas dividido en equipos de siete	Básico: documento informativo
Identifica necesidades de capacitación				Información: amplia y abundante			
Estimula la motivación	X						
Presenta objetivos	X						
Proporciona información	X						
Ejercita la información	X						
Participa en la evaluación							

## PEDAGOGÍA Y ANDRAGOGÍA DEL OCIO

Todos aquellos que de alguna manera están involucrados en procesos educativos en algún momento de su labor se cuestionan sobre qué es educar y qué es la pedagogía. Los procesos educativos se dan generalmente en el seno de una sociedad que determina ciertos parámetros y condiciones en las cuales se dan, además tienden a regenerar el mismo sistema que los engendró, en el afán de perpetuarse y formar un hombre ideal, desde luego bajo los preceptos de éste.

Así, en la sociedad capitalista la educación coherente a este sistema es la que encuentra un equilibrio entre las aspiraciones individuales y las exigencias de la comunidad. Bajo ese tenor las instituciones sociales extienden su influencia sobre el individuo para crear hombres "socialmente adaptados y útiles", que encuentren su lugar dentro del engranaje económico y social. Así sucede desde las primeras etapas de desarrollo del individuo en las que se va preparando para una vida de trabajo y producción, con periodos para consumir y regenerar el propio sistema que le formó.

La responsabilidad del animador tiene su punto más alto precisamente en este tópico, pues como se ha mencionado en reiteradas ocasiones el tiempo libre del individuo es el más valioso con el que puede contar, aunque es también el más vulnerable en cuanto a su susceptibilidad a los condicionamientos y actitudes consumistas. ¿Debe el animador seguir reproduciendo o bien dando las condiciones para que esto continúe? ¿Simplemente es un agente reproductor o es un educador que busca la transformación de la calidad de vida de las personas al influir positiva, creativa y culturalmente en su tiempo libre?

Una nueva pedagogía y andragogía pueden ayudar a realizar ese ideal de una sociedad más sensata y justa, utópica para unos pero alcanzable para otros. Hay algunos intentos en este sentido, aun cuando estas experiencias están ampliamente condenadas por los pedagogos tradicionales.<sup>16</sup> Es aceptado por la mayoría que existen distintos momentos e instancias educativas además de la familia, la escuela o las sesiones convencionales de educación. Están también la educación formal, y otras tantas de igual valor y de no menos importancia como la educación no formal, informal e incidental.

La celeridad con que se vive actualmente, aunada a la problemática social y económica, distancia a padres e hijos, lo que genera el antagonismo y enfado entre los miembros de la familia. Si a esto se le suman los problemas del entorno y de las grandes aglomeraciones urbanas como la carencia de áreas verdes, de juegos o convivencia familiar, grandes distancias para trasladarse al campo, etc., el problema se agudiza.

Por otro lado, el sistema de valores alterado donde sólo cuenta el individualismo, la competencia desleal, la corrupción, el despotismo, el materialismo y el autoritarismo son los grandes móviles que empujan a la mayoría. Se puede pensar en la escuela como un refugio ante estas problemáticas en donde se tiene la posibilidad de encontrar un equilibrio y la razón de ser. Sin embargo, esto no es así, el individuo es tan sólo uno más entre una enorme

<sup>16</sup> Joseph Ma. Puig et al., *La pedagogía del ocio*, Lacres, España, 1987, pp. 59-62.

muchedumbre, uno más dentro de la clase de 40 o 50 y un número en el complejo escolar de 800, 1000 alumnos o más.

Una alternativa es cambiar el medio educativo. Esto para muchos es claro, al mismo tiempo que educadores son militantes sociales, colaboradores sindicales y políticos que se esfuerzan por poner sus actos y su vida en armonía con su propio comportamiento. Otro problema aparte es el educador, ya que su conceptualización la irá transmitiendo a los individuos. Es prácticamente imposible educar en una forma neutral, aséptica, creyendo que la personalidad del educador no va a influir sobre los individuos.

He aquí la relevancia que adquiere una buena formación técnica y humana de los animadores, pues ellos son precisamente esos educadores para el tiempo libre que dejarán su huella en los usuarios, de ahí su responsabilidad ética y profesional de ejercer una influencia que despierte las capacidades creativas y humanísticas de los individuos.

## EL TIEMPO LIBRE LIBERADOR

El ocio es una realidad y no un problema de tercera categoría, por el contrario, ocupa un lugar destacado dentro de las prioridades de una sociedad, pues como ya se señaló es en él donde pueden aflorar las cualidades humanas para mejorar la calidad de vida individual y colectiva.<sup>117</sup>

En la actualidad, los sociólogos de la sociedad posindustrial hacen referencia de manera insistente a la llamada civilización del ocio, resultado de la importancia que el tiempo libre ha adquirido en la vida social y el problema que plantea su empleo. Hoy día hay menos horas de trabajo y por tanto un mayor volumen de tiempo libre. Nunca antes en toda la historia de la humanidad se ha hablado tanto de fines de semana y de vacaciones como en la actualidad. La cuestión es, ¿cuál es la estructura y contenido de este tiempo libre?, en otras palabras, ¿cómo está constituido y qué cantidad es la que lo conforma?

Al principio se mencionó cómo se educa al ser humano para responder ante múltiples situaciones que le presentan las obligaciones cotidianas, mas no sucede de la misma manera ante la problemática especial que plantea la libertad del tiempo libre y que debe resolver de alguna manera.

El tiempo libre puede dedicarse a actividades culturales y racionales que liberen al individuo del tedio de un trabajo mecanizado, o de situaciones tensas o frustrantes, que le induzcan a dedicarlo a actividades que lo lleven a una degradación de su ser. Las formas de utilización del tiempo libre pueden ser tan variadas, complejas, ventajosas o perjudiciales como individuos existen. Y es que el ocio no es una técnica, ni tampoco una realización concreta, el ocio es una actitud personal, una actitud libre.

El tiempo libre se opone al trabajo como conquista sobre éste. Permite recuperarse y distraerse; el ritmo impuesto por la vida moderna mantiene a las personas en un estado de fatiga y frustración permanente, es necesario restablecer el equilibrio físico y psicológico. El ruido, las vibraciones, la iluminación, la atmósfera afectan a la persona. Es el alto costo que se tiene que

<sup>117</sup>Mendia, *op. cit.*, p. 21.

pagar por la civilización moderna. A la fatiga física, se añade la fatiga ligada a los procesos de adaptación y los cambios impuestos por el ritmo de vida; la diversidad de situaciones por las que pasa una persona en un día la conducen fácilmente al agotamiento.

La función del tiempo libre según Dumazedier es restablecer el equilibrio, regresar al individuo a su integridad. Sus funciones principales son:

- Descanso.
- Diversión.
- Desarrollo.

Por medio de estas funciones, el hombre se libera de un trabajo automatizado, lo que le brinda la oportunidad de dedicarse a sus gustos y aspiraciones, además de posibilitarle una participación social y mantener relaciones humanas con sus congéneres. Entonces es importante el tiempo libre en la vida de las personas y la posibilidad de que este tiempo se aproveche para una educación auténtica y trascendente que mejore la calidad de vida individual y colectiva. Se requiere por tanto de una pedagogía especial, una forma de educar concreta y específica para este valioso tiempo humano. Con frecuencia sucede que por el interés de aprovechar al máximo el tiempo libre, se cae en una contradicción. Los errores más graves que se dan en la utilización del tiempo libre son los siguientes:

1. *Utilitarismo*.<sup>118</sup> Creer que en el tiempo libre hay que hacer cosas útiles y productivas, como en el tiempo de trabajo, actividades prácticas que tengan una utilidad inmediata. Se olvida que el ocio tiene un valor en sí mismo que no debe contaminarse por ningún motivo y mucho menos de índole económica.
2. *Directivismo*.<sup>119</sup> Por él se pretende encauzar el comportamiento del individuo en su tiempo libre. A causa de este directivismo el tiempo libre pierde por tanto su carácter de ser libre y liberador.
3. *Exceso organizativo de actividades (activitis)*.<sup>120</sup> Produce que este tiempo esté tan programado como el trabajo y en vez de ser un vehículo de liberación, encadena al hombre, convirtiéndolo en un consumidor de tiempo libre. La persona es fácilmente atraída por programas muy sugestivos que encauzan sus gustos, necesidades y preferencias (creadas desde luego), de tal manera que sus acciones no responden a sus verdaderas inclinaciones. Hasta que descubre en el mejor de los casos que una vez más ha sido manipulado y encasillado en comportamientos no elegidos por él.
4. *Comercialización del tiempo libre*.<sup>121</sup> Son entidades encargadas de organizar el tiempo libre: fútbol, salas de juego, cines, teatros, etc., ofreciendo productos tan elaborados y terminados que limitan o impiden toda participación activa, creadora y crítica del individuo.

<sup>118</sup> Op. cit., p. 22.

<sup>119</sup> *Idem*.

<sup>120</sup> *Idem*.

<sup>121</sup> *Ibidem*.

La educación no debe crear muletas de dependencia, por el contrario, debe permitir una autonomía cada vez mayor que desarrolle el ejercicio de la libertad, la autodeterminación y el autocondicionamiento del tiempo propio. Lo que da sentido y justifica al tiempo libre es algo que no se puede organizar, disponer ni dirigir, que no viene dado de antemano, es decir, que no sea heterodeterminado ni heterocondicionado.<sup>122</sup>

Se puede decir entonces que una pedagogía y andragogía del tiempo libre procura:

1. Despertar el interés del individuo.
2. Posibilitar que esos intereses se plasmen en realizaciones concretas.
3. Conseguir que el hombre participe plenamente en la organización de su tiempo libre.
4. Que en la relación con los demás, se cree un clima propicio para el enriquecimiento personal y el de unos valores personales, sociales y religiosos.
5. Que el hombre, el niño, se sienta con una actitud libre en todo momento.
6. Darse tiempo libre, mediante el tiempo libre y para el tiempo libre.

## LA EDUCACIÓN EN EL TIEMPO LIBRE

No puede concebirse el tiempo libre como un bien social o personal si no se utiliza de una manera racional, cultural y creativa. Desgraciadamente el aumento en el volumen del tiempo libre ha traído mayor frustración y un estancamiento en el desarrollo individual y colectivo por alcanzar mejores niveles de calidad de vida por una mala estructuración del mismo. Frente al aumento de tiempo libre, se ha observado un incremento en las distracciones despersonalizadoras, enajenantes y comercializadas, tales como el cine, la televisión, los deportes, etcétera.

Pocos individuos son los que salen de la rutina de estas formas de estructuración del tiempo libre. Escaso es el número de los que poseen intereses organizados o de grupo, y muy pequeño el de quienes pertenecen a instituciones u organismos que estimulen el desarrollo de su carácter o promuevan el bienestar común. En general, las personas contribuyen poco a las artes como creadores o consumidores y todo lo que leen suele ser con un carácter de distracción.

La manera de emplear el tiempo libre es diferente según:

- La edad.
- El sexo.
- La raza.
- La juventud rural o urbana.

Como resulta evidente, los grupos menos favorecidos tienen menos posibilidades de encontrar volúmenes y contenidos adecuados para su tiempo

<sup>122</sup>Dumazedier, *op. cit.*, pp. 104-105.

libre. Por recreación se designa toda clase de distracción fuera del trabajo. La determinación de una actividad como recreación o trabajo no depende de la actividad en sí, sino de la razón o finalidad que fundamenta la acción y que hace que el individuo se entregue a ella.

Según Dumazedier, para que el tiempo libre sea liberador, tiene que reunir las tres condiciones esenciales que son: descanso, diversión y desarrollo. Pensando concretamente en los turistas, ¿su tiempo libre reúne estas condiciones?

La vida cotidiana transcurre entre la casa, el trabajo, la escuela y la calle. La vida familiar y social tiene ya una función y programas definidos. Las actividades que se realizan en las horas libres suelen ocuparse en entretenimiento y formas pasivas de diversión, televisión, algunas formas lúdicas, visitas a parientes o amigos, juegos, etc. Las razones por las que interesa proporcionar una pedagogía y andragogía para el tiempo libre son:

1. Dar una activación física que suministre una ejercitación que quizá no se logre de otra manera. El juego, los deportes modificados y los predeportes están estrechamente asociados con el desarrollo muscular, la coordinación de movimientos, la asimilación, la desasimilación y otras funciones vitales.
2. La recreación en grupo favorece las relaciones sociales, se aprende a vivir en cooperación y a conducirse dentro del grupo social.
3. Dar lo necesario para un sano desarrollo mental, por medio de actividades compensatorias y liberadoras que tienden a un equilibrio.
4. Desarrollar el potencial humano y creativo que ayuden a alcanzar una mejor calidad de vida.<sup>123</sup>

Como educadores del tiempo libre y para el tiempo libre se debe conocer cuáles son los deseos y necesidades del individuo, para poder ayudarle a buscar y encontrar respuestas adecuadas a su estructura y contenidos de tiempo libre. El conjunto deseo-necesidad es un impulso interior que se quiere satisfacer y que es preciso satisfacerlo para que produzca en la persona el equilibrio ansiado; éstos se pueden dividir en los siguientes:

- Fisiológicos:

- Supervivencia.
- Naturaleza (agua, aire, sol, campo).
- Movimiento.
- Reposo.
- Ritmo.

- Psicológicos:

- Intelectuales: conocer, investigar, buscar la verdad.
- Afectivos: amar, ser amado, poseer a alguien.

<sup>123</sup>Mendia, *op. cit.*, pp. 23-24.

- Seguridad: física, económica, afectiva.
  - Personales: de ser él, de participar, de crear, de expresarse.
  - Espirituales: engloban a todos los demás, les dan sentido.
- De ocio:
    - Necesidad de libre actividad.
    - El ocio es subjetivo y personal; depende de un conjunto.
    - Aunque estemos en tiempo libre, si el sujeto tiene que realizar ciertas actividades obligatorias, que no acepta plenamente, la actitud de ocio desaparece.

## ACTIVIDADES DEL OCIO. SUS VALORES

- *Valor personal.* Desenvolverse en un clima de libertad, de posibilidades de elección, de afirmación, de realización personal, de relación con los otros, de creación en grupo.
- *Valor social.* Clima libre no significa anarquía. Pueden realizarse muchas actividades con un valor social. La relación entre los miembros del grupo crea una dinámica que desarrolla la capacidad de crear relaciones sociales.
- *Valor de gratuidad.* La persona no hace las cosas por una recompensa, o una buena nota, lo hace porque quiere y porque le gusta, y esto es un valor.

Todo lo que aquí se menciona es lo que se denomina el espíritu del ocio, luego habrá que buscar realizaciones concretas que respondan a estos deseos y necesidades que desarrollen estos valores. Los programas de animación y el turismo son formas concretas de las muchas posibilidades para la educación personal mediante el tiempo libre, por el tiempo libre y para el tiempo libre.

## TRES MODELOS DE LA RELACIÓN PEDAGÓGICA Y/O ANDRAGÓGICA

### El modelo carismático

Max Weber califica de carismático el dominio fundado en la entrega fuera de lo corriente, que basa su fuerza coercitiva en el carácter sagrado, el heroísmo o la ejemplaridad de una persona. En este modelo el educador es el centro de la relación educativa.<sup>124</sup>

La tipología es la siguiente:

- La trascendencia sacerdotal: el acto de enseñar reviste un carácter sagrado.
- La trascendencia de la persona moral: autoridad moral.
- La trascendencia del don pedagógico: relación educativa.

<sup>124</sup> *Op. cit.*, p. 53.

- La trascendencia del compromiso: idealismo ferviente.
- La trascendencia de la gestión cultural: profesor de humanidades.

## El modelo de ajuste

Se preocupa esencialmente de ajustar su intervención a las necesidades y posibilidades del alumno. Se centra en el conocimiento del mismo.<sup>125</sup>

La tipología es la siguiente:

- *El maestro psicólogo.* La observación de los alumnos, la detección de sus intereses y sus aptitudes, la determinación de su tipo caracterológico, la información sobre el medio familiar y su marco de vida, proporcionan los datos que se consideran necesarios para una enseñanza individualizada.
- *El maestro psicopedagogo.* La actividad didáctica apela constantemente a la psicología: la elección de objetivos, proceso y contenido, método de control, etc., se definen con referencia a los mecanismos psicológicos que intervienen en el alumno.
- *El maestro agente cultural.* La educación se define como el conjunto de acciones que tienden a facilitar la asimilación de los modelos culturales característicos de un tipo de sociedad por el individuo, para que los integre a la vida real.

## El modelo de liberación

El educador deja de presentarse como alguien que puede proyectar su personalidad, o como quien dispone de una técnica basada en un saber racional. Se presenta como alguien que ayuda a liberarse de los diversos obstáculos.<sup>126</sup>

El modelo se enfoca en la relación que se establece entre educador y educando.

La tipología es la siguiente:

- *Implicación personal.* Se inspira en el psicoanálisis, especialmente de Carl Rogers. La condición principal para el establecimiento de una relación positiva reside en una actitud hacia sí mismo, la congruencia, que es conciencia y aceptación de sentimientos. Su presencia se manifiesta como persona y no como una exigencia escolar, se podrá aceptar a los demás tal como son, ponerlos en contacto con los problemas, presentarse como un recurso disponible, abriendo así el camino para su creatividad.
- *La relación en el grupo.* Está fundamentada en la psicología de los grupos de Moreno y Lewin. La situación educativa es una situación de grupo y es interesante comprenderla como tal, más allá de las inte-

<sup>125</sup> *Idem.*

<sup>126</sup> *Op. cit.*, p. 54.

racciones individuales que en ella se desarrollan. La relación educativa no se capta como la relación del maestro con el grupo de alumnos constituido frente a sí mismo, sino como un sistema de relaciones que se desarrollan en el grupo maestro-alumno.

- *La dimensión institucional.* La originalidad de la pedagogía institucional es encontrar la institución a partir de la base de la práctica educativa. La institución constituye el marco en que se desarrollan los intercambios y que da pie a una acción instituida al nivel de la clase, mediante la cual podrá mejorarse el sistema de comunicaciones y actividades. Para esto último se tienen dos direcciones:
  - Para seguidores de Freinet consiste en multiplicar los tipos de intercambio y actividades para que la escuela se convierta en un lugar de palabra y un camino abierto para múltiples identificaciones.
  - En otra línea de autogestión y no de directividad, el papel educativo del maestro implica la devolución del poder a manos de los alumnos. El maestro ya enseña, se convierte en analista de los procesos de aprendizaje; de este modo ayuda al grupo a educar a sus miembros, es decir, a hacerlos autónomos y creadores.

3



## Ecoturismo

### TURISMO Y ECOLOGÍA

Durante mucho tiempo, las especies animales, vegetales y su hábitat se consideraron materia prima inagotable, sin concebir que estos recursos naturales tenían un límite, al cual estamos llegando, por lo que cada vez más las sociedades del mundo entero, incluyendo la mexicana, tienen conciencia de la importancia y belleza de la biodiversidad del planeta, y adquieren responsabilidades y compromisos para conservarla.

Afortunadamente muchos de estos procesos son aún reversibles en varios países incluyendo México, que cuenta con una extraordinaria riqueza natural. Muchos mexicanos ya saben que en nuestro territorio hay una gran diversidad de flora y fauna, que somos uno de los 10 países considerados como poseedores de megadiversidad y ocupamos el primer lugar en reptiles y el cuarto en plantas superiores y anfibios (muchas de esta especie son endémicas).<sup>1</sup> En un poco más de 1 % de la superficie continental del mundo tenemos 10 % de la flora y fauna del planeta. Nos enfrentamos a un gran reto, que es el de preservar para las futuras generaciones toda esta belleza que podemos disfrutar.

Durante muchos años estos eran temas de preocupación de unos cuantos en México. Hoy día son parte de la política del Estado y están contenidos en el Plan Nacional de Desarrollo. Resulta difícil comprometerse y responsabilizarse con lo desconocido, por lo que debemos tener bases teóricas

<sup>1</sup>SECTUR, *Estrategia nacional de ecoturismo para México*, México, 1994, pp 19-20.

y conocimiento de la problemática en los distintos lugares para poder participar en este cambio de una manera más adecuada.

## ECOLOGÍA

El término *ecología* proviene de la raíz griega *oikos* que significa casa, y la raíz *logos* que significa la ciencia o el estudio de; Ernesto Haecke, el gran zoólogo alemán, lo publicó por primera vez en 1870. Literalmente hablando, la ecología se refiere al estudio de los pobladores de la Tierra, microorganismos, plantas, animales y el género humano, quienes conviven como componentes dependientes entre sí. La ecología no sólo tiene relación con los organismos, sino también con flujos de energía y ciclos de la materia en el continente, los océanos, el aire y las aguas continentales, por ello también puede considerarse que estudia la estructura y función de la naturaleza, entendiendo que la humanidad es parte de esta última.

Hasta hace poco, la ecología se consideró en círculos académicos como una rama de la biología, y junto con la biología molecular, la genética, la biología del desarrollo y la evolución, se incluyó a menudo en un paquete curricular de biología avanzada. En este contexto se consideró a la ecología como una biología del ambiente. No obstante, ahora el énfasis ha cambiado al estudio de los sistemas del medio ambiente, la familia íntegra por decirlo así, un enfoque que concuerda con el significado de la raíz de la cual proviene. Así la ecología ha avanzado de ser una división de las ciencias biológicas hasta ser una ciencia principal interdisciplinaria que agrupa a las ciencias biológicas, físicas y sociales.

Desde el nacimiento de la ecología –asunto con el que Lamarck y Darwin tuvieron mucho que ver– los ecólogos de todo el mundo han logrado sembrar la semilla de la preocupación y el interés por la preservación de los sutiles y complejos equilibrios que tienen como escenario el medio natural. Parece ser que la mayoría de la gente que vive en las sociedades industriales ha perdido de vista la posibilidad de disfrutar de la naturaleza, lo cual se ha traducido en un deterioro constante del medio, en una contaminación irracional del agua, aire y tierra.

Pero en honor a la verdad, hay que insistir que el deterioro del medio natural no sólo es responsabilidad del gobierno, industriales o asociaciones dedicadas a la conservación del medio, sino que nos concierne a todos.

El turismo está caracterizado por una profunda transformación en el nivel mundial. Es un hecho que el turista busca un contacto más estrecho con la naturaleza, la cultura, las tradiciones etc. Dentro de este cambio, el turismo activo, especializado, de aventura, tiene un ritmo de crecimiento más dinámico, por lo que el ecoturismo ha cobrado una importancia creciente. Sin embargo, no se sabe a ciencia cierta de qué se trata y no se cuenta con una definición precisa de qué es lo que debe entenderse por ecoturismo.

El turismo se ha convertido en la industria civil más importante del mundo, ya que representa anualmente una actividad de 3.5 billones de dólares, según el Consejo Mundial para los Viajes y el Turismo (WTTC, por sus siglas en inglés, 1992). La industria de los viajes emplea actualmente a

unos 127 millones de personas (uno de cada 15 empleados en todo el mundo). Se pronostica que el volumen de la actividad turística se duplicará para el año 2005. Se estima que en 1993 hubo aproximadamente 500 millones de turistas internacionales (contra sólo 25 millones en 1950) y que la industria turística actualmente genera más de 65 millones de empleos, lo que representa asimismo 25 % del comercio mundial. Según la Organización Mundial de Turismo (OMT, 1994) se espera que para el año 2000 haya 661 millones de turistas internacionales.<sup>2</sup>

El sector turístico basado en la naturaleza y en las áreas naturales protegidas (ANP) es aquel que ha presentado un constante aumento en su demanda por parte de los viajeros del mundo, éste incluye a ecoturismo, algunas modalidades de deportes modificados o al aire libre, modalidades como las rurales, culturales y étnicas, aventuras controladas, turismo cinegético,<sup>3</sup> náutico, etc. Su prestación requiere verdaderos profesionales en todos los niveles que garanticen un adecuado desarrollo de los servicios, para que puedan emerger todos sus beneficios socioeconómicos y hacia el manejo sustentable de los recursos.

Mientras surgen el ecoturismo y otras formas especializadas de turismo, en forma simultánea se presenta en los últimos años una decadencia en cuanto a ciertas manifestaciones de turismo masivo, sobre todo el llamado de sol y playa. Hay indicios de que el modelo turístico masivo de "sol y playa" se está agotando en el mundo entero.<sup>4</sup>

Como resultado del creciente interés en la problemática ambiental y sus terribles consecuencias en la cultura, sociedad y economía por parte de los países más desarrollados, ha crecido el interés por buscar servicios relacionados con una naturaleza más íntegra, misma que pueden encontrar sobre todo en las ANP y en algunos países en vías de desarrollo que cuentan con considerables extensiones sin afectar tan dramáticamente. Por otro lado, la reducción de los espacios y las fronteras por parte de los medios de comunicación electrónicos, así como la falta de renovación de los destinos tradicionales en cuanto a sus ofertas poco diferenciadas, han creado la necesidad por conocer nuevas y diferentes culturas y espacios. Otro impulsor más de estas modalidades es una creciente demanda de actividades físicas y de salud que se contraponen al descanso pasivo de las ofertas convencionales.

El gran reto -y riesgo- de este momento es no volver a caer en los errores del pasado, que convirtieron a muchas playas vírgenes, puertos y aldeas pintorescos del litoral en paisajes insípidos y degradados. Sería lamentable que ahora se dirigiese la mirada al interior de muchos países con la mentalidad de hacer un negocio rápido y fácil que significa la imposición de patrones de un turismo barato, artificial y vulgar. En este inicio de siglo, en el nivel mundial, el turismo tiene que convertirse en un fenómeno de desarrollo sustentable que ayude a preservar justamente los valores, tanto naturales como culturales, que constituyen la base del atractivo turístico, y a ofrecer nuevas

<sup>2</sup> *Op. cit.*, p. 7.

<sup>3</sup> Modalidad turística basada en la cacería controlada y reglamentada, que se subdivide en varias categorías como la fotográfica, de rastreo, cobro de piezas, etcétera.

<sup>4</sup> SECTUR, *op. cit.*, p. 7.

opciones socioeconómicas a las poblaciones locales, sobre todo en ciertas áreas rurales marginadas.<sup>5</sup>

Muchas veces el desequilibrio ecológico ocasionado al ambiente por la actividad turística extensiva e irregular puede revertirse, sin embargo, el daño a la identidad cultural es casi siempre irreparable. Las áreas naturales con sus paisajes, flora y fauna así como las manifestaciones socioculturales se convierten en parte de la oferta diferenciada turística.

El turismo sustentable aporta múltiples beneficios en términos sociales y económicos así como en indicadores de desarrollo humano a las regiones y comunidades de una localidad o un país por la captación de divisas, creación de autoempleos y empresas locales, así como por propiciar la paz, la tolerancia, una cultura de la generosidad, el mutuo entendimiento entre los individuos y los pueblos, formas de vida diferentes y concepciones diferentes de las mismas. Además desarrolla un sentido de responsabilidad ambiental. Para ello es preciso contar con estructuras administrativas apropiadas, así como lineamientos adecuados de planeación, diseño y construcción de equipamiento turístico, con el fin de que el turismo beneficie y no degrade al entorno natural. Además, la capacidad de carga necesita definirse en relación con los objetivos de manejo de cada área, y se tendrán que diseñar estructuras administrativas y físicas apropiadas que mantengan el número de los turistas dentro de dicha capacidad de carga.<sup>6</sup>

Los desarrollos turísticos inapropiados pueden causar una grave degradación ecológica en las áreas naturales y producir efectos difícilmente prevenibles en las tierras o aguas circundantes. Por tanto, debe encontrarse un balance entre la satisfacción del turista y los requerimientos de conservación. Los conflictos surgidos alrededor del mundo con respecto a las áreas naturales, incluyendo las protegidas, y las necesidades humanas, involucran cada vez más al fenómeno turístico. El reto estriba en cómo asegurar que las comunidades locales obtengan una parte apropiada de los beneficios del turismo, a la vez que conserven su patrimonio cultural y natural.<sup>7</sup>

Si se continúa con el modelo de turismo convencional concentrado en la oferta y masificado en la demanda, estandarizado en la prestación de los servicios y sin verdaderos mecanismos de control, sobre todo en las áreas naturales protegidas y en la incursión masiva de turistas a comunidades sensibles (cultural y socialmente hablando) sobrevendrán daños irreparables en dichas áreas y comunidades, que han sido manifestaciones de la diversidad biológica y sociocultural del mundo, así como fuentes importantes o alternativas de ingreso y bienestar para las comunidades, las regiones y las naciones.

Para evitar y reducir los impactos negativos ocasionados por el turismo convencional se logra mediante la adecuada preparación de los recursos humanos locales y de la sensibilización y concientización de las comunidades receptoras, los prestadores de servicios, y de los turistas mismos. Este enfoque se conoce en el mundo entero como turismo ecológico o ecoturismo, o sea, un turismo sustentable, por contemplar los elementos del desarrollo humano sustentable en sus principios y fundamentos, así como en

<sup>5</sup> *Op. cit.*, p. 8.

<sup>6</sup> *Op. cit.*, p. 9.

<sup>7</sup> *Op. cit.*, p. 10.

sus alcances y dimensiones. El término ecoturismo, así como su definición preliminar, fueron acuñados en 1983 por Héctor Ceballos Lascuráin.

La UICN (Unión Mundial para la Naturaleza) define al **ecoturismo** como: "Aquella modalidad turística ambientalmente responsable consistente en viajar o visitar áreas naturales relativamente sin disturbar con el fin de disfrutar, apreciar y estudiar los atractivos naturales (paisaje, flora y fauna silvestres) de dichas áreas, así como cualquier manifestación cultural (del presente y del pasado) que pueda encontrarse ahí, mediante un proceso que promueve la conservación, tiene bajo impacto ambiental y cultural; propicia un involucramiento activo y socioeconómicamente benéfico de las poblaciones locales."<sup>3</sup>

Lo anterior significa que la definición del ecoturismo incluye un componente normativo. "Sólo a través del establecimiento de los lineamientos estrictos y de su cumplimiento se podrá garantizar que el ecoturismo no se convierta en un agente dañino para el patrimonio natural o cultural de un país o región."<sup>4</sup>

## TERMINOLOGÍA EN ECOTURISMO

*Ecología*: proviene de la raíz griega *oikos*, que significa casa y la raíz *logos*, que significa la ciencia o el estudio de; el gran zoólogo alemán Ernesto Haeckel la publicó por primera vez en 1870. La ecología se refiere al estudio de los pobladores de la Tierra, es decir, microorganismos, plantas, animales y el género humano, quienes conviven como componentes dependientes entre sí.

*Población*: conjunto de organismos de la misma especie que ocupan un área más o menos definida, que comparten determinado tipo de alimentos y que, si se reproducen sexualmente, realizan un intercambio de genes.

*Comunidad*: es una entidad formada por varias poblaciones agrupadas en un área determinada.

*Ecosistema*: una compleja trama formada por la suma total de elementos físicos y seres vivos que actúan recíprocamente (el bosque es más que un conjunto de árboles). Una comunidad de organismos autosostenible, plantas y animales junto con su ambiente inorgánico.

*Biosfera*: porción del globo terráqueo en la que los ecosistemas pueden funcionar (es el conjunto de ecosistemas).

*Biotopo*: lugar de vida, medio físico en que se asientan tales organismos.

*Mecanismos homeostáticos*: acciones de verificación y equilibrio que amortiguan las oscilaciones (se rompen si sale un elemento del ecosistema y va a otro donde no encuentra regulaciones para él.)

*Especie*: grupo de organismos con características morfológicas, fisiológicas, de comportamiento y bioquímicas comunes, que son capaces de tener descendencia fértil.

*Hábitat*: el lugar donde vive un individuo o donde un organismo puede sobrevivir.

<sup>3</sup>Op. cit., p. 11.

<sup>4</sup>Op. cit., p. 11.

*Nicho ecológico*: el papel funcional y la posición de un organismo en una comunidad.

*Biótico*: relativo a la vida.

*Abiótico*: todo elemento del ambiente que no es viviente.

*Materia*: algo que ocupa un lugar en el espacio y tiene masa.

*Energía*: capacidad para realizar un trabajo.

*Productores*: son aquellos seres capaces de captar la energía luminosa y utilizarla para elaborar alimento, mediante síntesis, a partir de sustancias inorgánicas (también llamados autótrofos).

*Consumidor primario*: es aquel que degrada, asimila y desintegra las sustancias orgánicas requeridas en los procesos vitales, empleando las sustancias elaboradas por los autótrofos (también llamado heterótrofo).

*Consumidor secundario*: es aquel que depende directamente del consumidor primario.

*Consumidor terciario*: es aquel que depende del consumidor secundario.

*Desintegradores*: hay de dos tipos, los saprozoos y los saprofitos.

*Desintegradores saprozoos*: son animales que se alimentan de carroña, restos y excreciones de animales y vegetales.

*Desintegradores saprofitos*: se trata de bacterias y hongos que obtienen materia orgánica de los cadáveres y en general de restos orgánicos de cualquier índole. Los saprofitos cumplen un papel importantísimo porque además de su contribución decisiva en la eliminación de cadáveres, reintegran al medio físico una serie de elementos y compuestos que son indispensables para la iniciación de nuevos ciclos de vida.

## ELEMENTOS DE UN ECOSISTEMA

- Plantas ————— Productores (autótrofos).
  
- Animales └─── Consumidores primarios (heterótrofos).  
└─── Consumidores secundarios.  
└─── Consumidores terciarios.
  
- Desintegradores └─── Saprozoos (moscas).  
└─── Saprofitos.

## TIPOS DE ECOSISTEMAS

Entre los tipos de ecosistemas que hay están los mares, estuarios, ríos, arroyos, lagos y lagunas, desiertos, tundras, pastizales y bosques.

## NICHO ECOLÓGICO

Saber si un organismo es productor, consumidor o desintegrador nos brinda una información valiosa, pero insuficiente. Necesitamos saber de

qué se alimenta cada especie, con qué otras especies compite por alimento, agua, espacio, etc., a qué organismos beneficia y a cuáles perjudica. Estos datos nos sirven para establecer el nicho ecológico de la especie estudiada.

Nicho ecológico se refiere a la función que desempeña un organismo determinado en la comunidad biótica. Es fácil darse cuenta que dos especies pueden vivir en un mismo hábitat pero ocupar nichos ecológicos diferentes. Por otra parte, no es extraño que dos especies distintas ocupen no sólo el mismo hábitat, sino también el mismo nicho ecológico. Sin embargo, tal situación no suele ser muy duradera porque normalmente culmina cuando una de las especies se adapta y la otra se extingue.

De lo anterior, podemos definir un nicho ecológico como la función que desempeña una especie que tiene fuentes alimenticias determinadas y que a su vez es utilizada como alimento por otras especies y actúa de manera peculiar sobre el medio y los organismos que coexisten con ella.

## LÍMITES Y EXTENSIÓN DEL ECOSISTEMA

Existen ecosistemas artificiales cuyos límites son muy precisos, tal es el caso de un acuario o uno de esos botellones en donde se cultivan plantas. No obstante, los ecosistemas naturales nunca suelen estar bien delimitados. En sus límites sus características cambian gradualmente, estableciéndose así amplias zonas de transición. Es importante notar que por lo general, cualquier ecosistema recibe influencias múltiples de otros ecosistemas. Baste mencionar como ejemplo los incontables organismos que pasan las primeras etapas de su vida en un estanque, para irse luego a vivir entre los arbustos del campo. La extensión del ecosistema es enormemente variable. Incluye todas las extensiones comprendidas entre 10 millones de km<sup>2</sup> (la dimensión del desierto del Sáhara) y 5 cm<sup>2</sup> (la extensión de una pequeña charca).

En efecto, la variedad de los ecosistemas del planeta es amplísima, no sólo por sus dimensiones, sino también por el hecho de que son crecientes o culminantes, terrestres o acuáticos, abundante o escasamente diversificados (en cuanto al número de distintas poblaciones que viven en ellos).

## DIVERSIDAD

Se calcula que en la Tierra habitan entre 2 y 4.5 millones de especies distintas de organismos y, a pesar de la existencia de un número considerable de especies cosmopolitas, la mayoría de ellas están confinadas en ciertos ecosistemas exclusivos.

La diversidad de un ecosistema es variable, lo cual equivale a decir que su complejidad estructural también lo es. Suele admitirse que la estabilidad de un ecosistema es directamente proporcional a su complejidad, pues las posibilidades de regulación (de homeóstasis) dependen del grado de organización.

Un ecosistema muy diversificado es el que alberga pocos individuos de muchas especies distintas, en tanto que la diversificación puede ser casi nula cuando en él se encuentran muchos individuos pertenecientes a unas

cuantas especies. Los estudios realizados indican que cuanto más clases distintas de organismos tenga un ecosistema, más eficiente será para la captación de energía solar así como para su flujo y sucesivas transformaciones en su interior.

## DESARROLLO DEL ECOSISTEMA Y EVOLUCIÓN

El estudio de las sucesiones ecológicas abarca los cambios progresivos de la población vegetal o animal que se llevan a cabo durante un periodo relativamente prolongado. Dicho periodo abarca desde la colonización inicial de la roca o la arena por organismos inferiores (bacterias, líquenes, musgos), hasta la aparición de una comunidad clímax (una selva siempre verde, por ejemplo). Pero a pesar de lo que pudiera pensarse, la comunidad clímax no es necesariamente la que alcanza un estado de equilibrio ecológico.

Todo proceso comprendido entre la colonización y la culminación (o sea las comunidades intermedias que consiguen medrar en un suelo cada vez más fecundo, espeso y húmedo) constituye lo que se llama sucesión primaria. La sucesión secundaria, en cambio, se produce cuando el ecosistema ha sido destruido. Debemos tener en cuenta que por mucho que se haya logrado en el clímax, no existe una culminación eterna, porque tarde o temprano ocurren en el medio cambios drásticos que pueden transformar el ecosistema y aun aniquilar todas sus poblaciones.

Lo anterior sucede cuando se presentan glaciaciones, al inundarse un valle, al desviarse un río, en una erupción volcánica, etc. Claro que afortunadamente estos cambios drásticos no significan el fin de la vida, sino el inicio de una nueva sucesión o la adaptación a las nuevas condiciones de algunas de las poblaciones afectadas.

Es importante señalar que no todas las sucesiones implican un proceso tan delicado como la formación del suelo. Las etapas comprendidas entre el momento en que un tronco de árbol cae en el bosque y la descomposición total del mismo pueden durar unos cuantos años, y son un buen ejemplo de sucesión. Tal sucesión comienza con el surgimiento de una o más poblaciones de hongos que consiguen medrar por debajo de la corteza. Acto seguido aparecen una serie de insectos (escarabajos y tijeretas), arácnidos (arañas patonas, arañitas), quilópodos (ciempiés) y crustáceos (cochinillas) que establecen cadenas alimenticias y que caracterizan las distintas etapas de sucesión. Existen además, sucesiones que pueden completarse en tan pocos días que cualquiera puede estudiarlas directamente.

## EXPLOTACIÓN DEL ECOSISTEMA

El hombre es el factor que más influye en la estructura del ecosistema, influencia que va desde la disminución del número de individuos de ciertas poblaciones, hasta la destrucción temporal del ecosistema original. Ejemplo de esto es un fenómeno muy común en las zonas tropicales de México y que consiste en la devastación o desmonte de la selva para sembrar maíz.

Basta señalar que la transformación de un ecosistema natural en un cultivo constituye, desde el punto de vista de los factores biológicos, una simplificación radical en cuanto a diversidad (lo cual significa una disminución de la estabilidad) y un aumento de la productividad.

Cuando un cultivo es abandonado (cosa que ocurre con frecuencia en las zonas selváticas), la comunidad comienza un proceso seriado de reconstrucción, que no es otra cosa que una sucesión secundaria y que, desafortunadamente, suele requerir muchos cientos de años para su culminación. Sin embargo, sería injusto afirmar que invariablemente el hombre destruye o sobreexplota los ecosistemas. De hecho, en el mundo abundan muestras de explotaciones racionales que resultan estimulantes y benéficas para el ecosistema. El secreto está en estudiar concienzudamente los problemas ecológicos para luego planificar y realizar una explotación controlada que busque no la obtención de beneficios excesivos en poco tiempo, sino el rendimiento sostenido y perdurable.

## CADENAS ALIMENTICIAS Y NIVELES TRÓFICOS

El primer eslabón de una cadena alimenticia siempre está formado por los productores primarios. En el resto de la cadena se sitúan los organismos incapaces de sintetizar sus propios alimentos y que por ello se llaman heterótrofos o consumidores. Es importante distinguir entre los consumidores primarios, que comen plantas, y los consumidores secundarios, que se alimentan de animales herbívoros. Asimismo puede hablarse de consumidores terciarios, es decir, de un carnívoro que se alimenta de otro carnívoro.

En cualquier caso, la cadena termina con los organismos desintegradores que, como su nombre lo indica, reducen los cadáveres o restos de organismos a una serie de sustancias sencillas que podrán reincorporarse a los ciclos de utilización de los elementos químicos por parte de la biosfera. Cada eslabón de una cadena alimenticia representa un distinto nivel de alimentación que suele llamarse *nivel trófico*. Abundan los organismos que, como el hombre, se alimentan indistintamente de productores o consumidores, lo cual se traduce en que ocupen simultáneamente dos o más niveles tróficos. Consideraciones semejantes han determinado una tendencia a sustituir el término de cadena alimenticia por trama alimenticia o red trófica.

## FLUJO DE ENERGÍA

Una interpretación adecuada de lo que ocurre con el paso de un eslabón de la cadena a otro, de un nivel trófico al siguiente, revela que va realizándose una transferencia de energía que se disipa gradualmente o que pierde eficacia a medida que pasa del nivel de los productores al de los consumidores.

Esta pérdida de eficacia se debe a la energía que se disipa en forma de calor cuando, por ejemplo, el consumidor primario se desplaza hacia la fuente alimenticia. Asimismo, el consumidor secundario tiene que realizar

un gran trabajo muscular para alcanzar a su presa, lo cual vuelve a traducirse en una nueva pérdida de energía. Como resultado de este proceso, la población de productores es siempre mayor que la de los consumidores primarios, la de éstos mayor que la de consumidores secundarios y así sucesivamente. Con estas magnitudes o proporciones se representan las pirámides de alimentación.

### Leyes de la termodinámica

1. La energía no se crea ni se destruye solamente se transforma (energía química, calorífica, mecánica, eléctrica o luminosa).
2. Una concentración de energía es un sistema inestable que tiende a alcanzar una estabilidad cada vez mayor mediante la disipación de energía. Por ejemplo, los organismos son concentraciones de energía y materia que para llevar a cabo, cualquier actividad, necesitan más energía. Al morir no requieren de más energía, por lo que la acumulada se disipa.

### PIRÁMIDES DE ALIMENTACIÓN

En una pirámide donde productores y consumidores de distintos niveles se encuentren representados proporcionalmente, lo adecuado es tomar en cuenta la biomasa de cada nivel, es decir, el total de la materia orgánica con que cuentan los organismos de ese nivel. Al hacerlo así, tendremos que como regla absoluta, las biomásas decrecen considerablemente a medida que se asciende en la pirámide. En otras palabras, la biomasa de los consumidores secundarios es muy inferior a la que corresponde a los consumidores primarios y la de éstos considerablemente mayor a la de los productores.

### CICLOS DE LA MATERIA

La coincidencia del punto de llegada y de partida ha sido la piedra angular para diversas concepciones cosmológicas que visualizan al hombre y a las cosas como entidades sujetas a una suerte de permanencia en el mundo. Contrariamente a lo que sucede con la energía, los ecosistemas utilizan cíclicamente a la materia, la que no requiere reabastecerse desde el exterior. Esto significa que el agua, el nitrógeno, el carbono, el azufre, el fósforo, etc., circulan de unos organismos a otros, pasan al aire o al suelo y vuelven a incorporarse a otros organismos en ciclos que se repiten incesantemente. Es lógico que la biosfera se considere, por lo que toca a la materia, como un sistema cerrado.

*Elementos biogénicos.* De los más de 100 elementos químicos que existen en la naturaleza, parece ser que sólo 20 % son esenciales para la vida, de ahí que hayan recibido el nombre de elementos biogénicos. Tales elementos suelen combinarse en una serie de compuestos que reciben el nombre ge-

nérico de nutrimentos. Se calcula que 95 % del peso de las células corresponde a sólo cuatro elementos: hidrógeno, oxígeno, carbono y nitrógeno.

## CICLOS BIOGEOQUÍMICOS

Son los del agua, oxígeno, carbono, nitrógeno, fósforo y azufre.

## LA PÉRDIDA DE MATERIA

Al decir que los elementos permanecen en el ecosistema en cantidad más o menos constante nos referimos al hecho de que los ecosistemas no suelen estar totalmente aislados. Hay ecosistemas como la selva tropical que cuidan excesivamente la materia propia y cuentan con eficaces sistemas para recapturar el patrimonio de detritos y organismos muertos. En términos generales, los desintegradores de un ecosistema devuelven al medio los elementos que los productores habían extraído de él. No es inusual, sin embargo, que una parte de estos elementos sea arrastrada por los ríos y vaya a parar al fondo marino donde se estanca. La oscuridad absoluta de tales abismos imposibilita la existencia de plantas que reinicien el ciclo.

A pesar de ello, estas pérdidas se compensan, en parte, por un fenómeno llamado emergencia, remonta o afloramiento de las corrientes marinas, así como por la explotación de nuevas fuentes geológicas. Si no fuera por tales reabastecimientos, la vida se iría extinguiendo poco a poco. Lo que es alarmante es la intromisión del hombre en los ciclos biogeoquímicos, por ejemplo, con el empleo extensivo de fertilizantes ricos en fósforo, pues la solubilidad de este elemento determina su fácil arrastre hasta los fondos marinos.

## LA SOCIEDAD Y EL ECOTURISMO

### SECTORES QUE DEBEN PARTICIPAR EN EL DESARROLLO DE UN PROCESO INTEGRAL DE ECOTURISMO

*Gobierno.* Es vital que le conceda una gran prioridad en sus planes.

*Autoridades y personal de áreas protegidas.* Tienen una mayor responsabilidad en su conservación directa.

*Comunidades locales.* Son un elemento fundamental, ya que pueden convertirse en una amenaza y un obstáculo si no reciben un beneficio.

*Industria turística.* Ejerce una gran influencia en los destinos, actividades y experiencias de los viajeros.

*Organizaciones no gubernamentales.* Ofrecen fuentes de asistencia técnica y financiera a proyectos específicos.

*Instituciones financieras.* Son protagonistas importantes en la planeación y el desarrollo de proyectos ecoturísticos.

*Turistas.* Son los consumidores, ellos deciden.

*Planeación.* La planeación es la dirección consciente y la integración colectiva de todas aquellas actividades que se basan en el uso de la tierra, como asentamiento, recurso o estructura.

*Inventarios.* De los atractivos ecoturísticos existentes como potenciales

## **INCLUSIÓN ACTIVA DE LAS POBLACIONES LOCALES EN EL PROCESO ECOTURÍSTICO**

El ecoturismo es un proceso multisectorial, donde las comunidades locales constituyen un sector, cuya participación se da de una manera local, y entre otras cosas poseen muchos conocimientos científicos.

## **MINIMIZACIÓN DE IMPACTOS AMBIENTALES Y CULTURALES**

- **Negativos.** Si no se tienen los cuidados suficientes los impactos pueden darse de manera positiva o negativa, presentándose dos categorías:
  - Directas. Presencia misma de los turistas.
  - Indirectas. Por la infraestructura (física y administrativa) creada para el manejo de los turistas.

## **IMPACTOS NEGATIVOS DEL TURISMO**

1. Sobre el suelo. Pueden ser causados por vehículos motorizados, caballos o bestias de carga, bicicletas, todos los cuales causan compactación, lo que produce aumento en la densidad y disminución en la porosidad. Asimismo, intervienen la erosión eólica e hidráulica.
2. Sobre los recursos hídricos. Los cambios no son tan obvios como en ecosistemas terrestres. Hay contaminación por organismos, arrastre de partículas contaminantes inorgánicas y orgánicas. También descargas de drenajes, navegación de embarcaciones motorizadas, las cuales causan daño físico y químico por la descarga de aceite y gases. Se da el problema de proliferación de algas en aguas dulces alimentadas por descargas de aguas residuales.
3. Sobre la vegetación. Son a causa de caminatas, campamentos, uso de vehículos motorizados, caballos, bestias de carga y bicicletas, así como las construcciones sobre tal vegetación.
4. Sobre la fauna silvestre. Los más desmesurados son la caza, pesca y la colección de ejemplares. Se ha comprobado que la presencia del ser humano basta para causar disturbios en las actividades de la fauna silvestre, independientemente de la actividad de los turistas o de su número. Aparentemente esto se agrava cuando las personas usan vestimenta de colores brillantes, se sabe de cambios en la conducta de los animales, lo que afecta su reproducción, nutrición y desarrollo. La basura que se deja modifica los tipos de especies beneficiando a las especies carroñeras y causando cambio del hábitat y de las poblaciones de ciertos animales.

5. En la estética del paisaje. La actividad turística irresponsable y/o controlada puede producir serios impactos negativos, tanto naturales como artificiales. Los principales son al tirar basura, como desechos de alimentos, envases y envolturas, papel sanitario y plásticos. La infraestructura que se erige sin planeación (postes, cableado, señalizaciones excesivas), vandalismo como grafitis sobre formaciones geológicas o pastoreo excesivo también tienen un impacto negativo.
6. De carácter sanitario. La basura y los desechos fecales que dejan los turistas afectan no sólo a ellos mismos, sino también a las comunidades locales; pueden afectar a suelos, aire y agua. Hay que dividir la basura en orgánica e inorgánica; de la orgánica, hacer fertilizantes, y la inorgánica tratar de reciclarla.
7. De carácter cultural. Los saqueadores, excavadores y coleccionistas ilegales dañan considerablemente las zonas arqueológicas.

Muchas veces el daño ecológico que se causa en el medio natural es reversible. Sin embargo, la pérdida de la identidad cultural es casi siempre irreparable en aldeas y comunidades tradicionales. Aunque se puede argumentar que ello ocurriría igualmente –tarde o temprano– con o sin la presencia del turismo, es evidente que la participación de la actividad turística contribuye a acelerar este proceso de globalización cultural.<sup>10</sup>

## CAPACIDAD DE CARGA

En lo que se refiere al cuidado de la tierra, la capacidad de carga ambiental es la capacidad de un ecosistema para sustentar organismos sanos y mantener al mismo tiempo su productividad, adaptabilidad y capacidad de renovación.

La capacidad de carga turística es la capacidad de carga del medio biofísico y social en relación exclusivamente con la actividad y el desarrollo turístico. Se refiere al nivel máximo de uso de visitantes e infraestructura correspondiente que un área puede soportar sin que se provoquen efectos perjudiciales sobre los recursos, se disminuya la calidad de satisfacción del visitante o se ejerza un impacto adverso sobre la sociedad, economía o cultura de un área.

Para fines de planeación y manejo, podemos considerar que el concepto de capacidad de carga tiene al menos los siguientes componentes: biofísico, sociocultural, psicológico y administrativo.

## CRITERIOS POR CONSIDERAR EN LA PLANEACIÓN FÍSICA Y EL DISEÑO ARQUITECTÓNICO DE EDIFICIOS E INSTALACIONES PARA EL ECOTURISMO

- Energía solar.
- Captación y utilización del agua pluvial.
- Tratamiento y reciclaje de desperdicios.

<sup>10</sup>Op. cit., pp. 72-102.

- Tratamiento sanitario de aguas negras y grises (o jabonosas).
- Producción de alimentos.
- Criterios bioclimáticos.
- Utilización de la vegetación y de accidentes topográficos.
- Utilización de materiales y procedimientos de construcción locales.
- Uso de métodos sencillos de purificación del agua.

## ECOTURISMO

Antes de meterse de lleno al ecoturismo, es necesario conocer los problemas generados por la forma de hacer turismo convencional. La descripción de lo que es ecoturismo es el resultado de examinar algunos problemas que confrontan su evolución ideal con la realidad.<sup>11</sup>

El ecoturismo es un nuevo movimiento conservativo basado en la industria turística que Jones, 1992, define como viajes responsables que conservan el entorno y sostienen el bienestar de la comunidad local. Se acompaña por códigos éticos y un enorme grupo de viajeros internacionales, estudiantes, pensadores y el apoyo de los gobiernos de algunos países industrializados.

En el Anuario de la Industria Mundial de Viajes de 1992, se estimó que el ecoturismo fue entre un 10 % y 20 % del turismo, y su crecimiento fue entre un 25 % y 30 % en el año (*Earth Journal*, 1993). Esto es importante considerando que el turismo será la industria más importante en el año 2000 (Whelan, 1991). También como justificación de la existencia del ecoturismo, existe un grande y creciente número de ecoviajeros cuyos motivos de viaje son estar físicamente activos, involucrarse en la vida silvestre y acuática, zonas rurales, parques nacionales y aventuras (Eagles, 1992). Es necesario buscar un consenso entre estudiantes y la gente del turismo en lo que es el ecoturismo y lo que debería ser. Pero antes de definir qué es el ecoturismo es necesario realizar un bosquejo de lo que la industria turística tiene que hacer para adentrarse en el contexto. En el reporte de la *World Wildlife Fund*, titulado *Beyond the Green Horizon, Principals for Sustainable Tourism* los autores dicen que lo que llamamos ecoturismo comprende una enorme y vasta gama de actividades que van desde paquetes turísticos masivos hasta los de pequeña escala y festivos; desde las visitas a familiares o amigos, hasta los viajes internacionales o intercontinentales; desde viajes de negocios hasta los viajes recreativos de "sol, arena y playas"; desde actividades, deportes, salud, vacaciones "verdes" o alternativas, hasta actividades culturales o de aventuras (Eber, 1992).

En la actualidad se están concertando esfuerzos para impulsar a la industria turística internacional hacia un tipo de práctica sustentable inscrita en la ideología del ecoturismo. Esto se debe en parte a que la industria ha fomentado un desarrollo negativo en los países menos desarrollados. Muchas de las razones de que esto sea así es porque el modelo convencional de turismo ha sido financiado por capitales extranjeros. Muchos problemas se han generado por este tipo de financiamientos para el desarrollo turístico.

<sup>11</sup>Lewis Stringer, *Tourism and Costa Rica, Vanguard or Old Guard?*, International/National Voluntary Service Training, University of Colorado, Boulder, julio de 1994.

## FUGAS ECONÓMICAS

John Lea resume los problemas asociados con el turismo convencional y su relación con el progreso de una nación. Una mirada al quehacer de la industria revela incrementos en las cadenas de hoteles, aerolíneas y agencias. Lea destaca que en las décadas de los setenta y los ochenta, estas cadenas aumentaron y fueron dominadas por transnacionales, y muchas de las ganancias obtenidas en los países anfitriones se fueron hacia los países desarrollados. Comenta que el dinero que se filtra va acorde con el tipo de viaje. En los casos en que el viaje incluye transportación desde el extranjero, pero utiliza instalaciones locales, sólo entre 40 y 50 % se queda el anfitrión. Si además el hotel y la línea aérea son extranjeras reducen el remanente a un 22 a 25 % (Lea, 1988).

Un estudio en Tanzania reveló que de cada dólar gastado en el turismo, 40 centavos iban a los hoteles y otros servicios; 20 paraban en los gobiernos de los países anfitriones por impuestos (Green, 1979). Las grandes transnacionales aventajan a las pequeñas empresas por la escala de las negociaciones y mejores tratos. En este ámbito crean paquetes, que constan de vuelo, hospedaje, alimentos y entretenimientos. La situación creada por estas estructuras permite al viajero tener sus vacaciones y pagar al final una enorme cuenta en sus tarjetas de crédito con la muy escasa probabilidad de que gasten dinero en las comunidades receptoras (Lea, 1988).

## EMPLEO

Uno de los argumentos del turismo como modelo de desarrollo es la creación de empleos para países con alto índice de desempleo. Si bien las ventajas existen, la participación extranjera es alta en los puestos directivos mejor pagados por lo que los anfitriones son relegados a puestos de menor categoría y baja paga. El estudio de John Bryden (1973) realizado en una comunidad caribeña encontró que *la concentración de extranjeros en los puestos medios y directivos es un común denominador en las Bahamas y las Islas Vírgenes, así como en las Islas Caimán. Lo significativo de todo esto es que, pensando en la estructura de la gran industria económica se observa a primera vista que hay oferta para oportunidades superiores en la estructura, en el sentido de que se necesitan más puestos que requieren mayor capacitación y habilidad, aunque los beneficios de esta situación no son para los pobladores nativos quienes se tienen que conformar con los puestos más bajos y más mal pagados.*

Es cuestionable la relación entre el incremento de los trabajos creados y el mejoramiento de la calidad de vida de los anfitriones. Un estudio realizado por el *Caribbean Tourism Research Center* estimó que los hoteles de alta categoría crean más empleos por cama que los pequeños de mediana categoría. Esto sugiere que el empleo en los grandes hoteles tiene mayor estabilidad (De Kadt, 1979). Los gobiernos apelan a estimaciones como éstas cuando están en proceso de implantar una estrategia de desarrollo para el turismo, pero hay que hacer un estudio más cauto del alto costo social y ambiental de este tipo de desarrollo.

## IMPACTOS SOCIALES

Durante las décadas de los sesenta y setenta se gestaron muchas críticas sobre el desarrollo turístico mundial, señalando a la industria como una fuerza extremadamente negativa en los cambios culturales de los pueblos. Los centros turísticos y su estilo convencional por ser en su esencia extranjeros y para extranjeros, se criticaron como agentes degradantes que influenciaban a las sociedades receptoras. El antropólogo Frank Manning (1972) describe el enclave turístico como un complejo hotelero o gran centro turístico totalmente ajeno a la comunidad receptora. Los turistas de estos centros no tienen un acercamiento con el país anfitrión, pues su relación sólo se da con el personal al servicio cuyo trabajo es mimarlos y divertirlos. Estas áreas simbolizan el bienestar del extranjero y los privilegios en medio de la pobreza local. Los centros turísticos están deliberadamente diseñados para ser ajenos al entorno social, se asemejan mucho unos a otros y muy poco a sus alrededores.

Aunque esta modalidad puede tener efectos negativos en las sociedades, por otro lado limita la interacción cultural y los cambios en la cultura local. Otra modalidad que ha mostrado tener un alto impacto en la cultura es el llamado *etnoturismo*. Este es el turismo que realizan viajeros interesados en las costumbres, tradiciones, sitios históricos, rituales y celebraciones de otras culturas. En ocasiones se traslapan el ecoturismo y el etnoturismo. Cualesquiera de ellos no viene necesariamente acompañado de una sensibilidad cultural.

En algunos casos las comunidades son forzadas a acomodar sus costumbres y tradiciones con el afán de satisfacer las experiencias que los turistas buscan. Existen muchos ejemplos de esto en los libros. En Fuenterrabia, España, la gente de Alarde fue forzada por el Ministerio de Información y Turismo a realizar la celebración ritual de la victoria de 1638 para los turistas, lo que dio como resultado su desaparición (Greenwood, 1982). En Tana Toraja, Indonesia, un grupo de planeadores estructuraron el calendario turístico de tal manera que el Toraja tuviera lugar en un transporte totalmente fuera de época y contexto en el cual la ceremonia se realizaba (Adams, 1982). La materialización y adecuación de la Toraja era obvia como producto turístico realizado por los consultores, quienes renovaron el área distorsionando la realidad de la vida diaria al crear un entretenimiento industrial como si fuera de la vida real. Esta materialización y estereotipamiento de las culturas como estrategias de mercadeo por parte de las empresas turísticas occidentales se utilizan frecuentemente para vender el destino. Esta práctica fomenta la ignorancia y las predisposiciones racistas (Sachs, 1993).

Frecuentemente los cambios sociales que ocurren en los países están influenciados por los cambios en el mundo; el turismo actúa como un catalizador para estos cambios. La interacción entre las personas de diferentes culturas y estratos como sucede en el turismo internacional, resulta en la paradoja "nosotros queremos lo que ustedes tienen". Obviamente el viajero es quien puede pagar por lo que no puede tener en su propio país.

## IMPACTOS AMBIENTALES

En 1977-1978 la organización *Economic Cooperation and Development* (OECD), dio a conocer cuatro maneras en cómo el turismo afecta el medio. Estas eran: cambios permanentes que modifican el paisaje, generación de desechos, actividades turísticas y efectos de la población (Lea, 1988).

Ejemplos de los cambios que modifican el paisaje son los edificios de los hoteles y los aeropuertos en los pantanos, tierras agrícolas o en los hábitats de la vida silvestre. Baines (1987) proporciona un buen ejemplo de esto en un estudio de los impactos ambientales del turismo en algunas de las islas y cayos del Pacífico Sur. En la Isla del Tesoro de Fiji, la pequeña reserva de agua potable se minó para surtir de tal líquido a los hoteles que acabaron con la vegetación que servía como parapeto entre el océano y el cayo, lo que produjo un severo daño por la erosión. En las playas de Waikiki, Hawai, se construyeron rompeolas para proteger a los hoteles, lo que originó una severa erosión de la playa que trajo como consecuencia que cada año se tenga que traer arena a Waikiki para que los turistas tengan playas en donde asolearse (Locke, 1992). Otros problemas adicionales son la contaminación del aire por el crecimiento de medios de transporte; el crecimiento de la población que ha sobrepasado la capacidad de carga en las áreas naturales así como en los parques nacionales y reservas de la biosfera; el incremento en la demanda de energía, agua y contaminación.

Muchos lugares sufren problemas de contaminación por el desmedido crecimiento de la industria turística. Los grandes hoteles se construyen sin meditar. En Ocho Ríos, Jamaica, por causa del turismo la población del pueblo creció al punto que el sistema de drenaje era inservible para la cantidad de desechos producidos, lo cual orilló a la población a bombearlos directamente al mar (Walker, 1992). En pequeñas áreas en donde los hoteles son relativamente pequeños, pero en donde el crecimiento es sustancial, las deficiencias de infraestructura tales como la red de agua potable o sistemas de alcantarillado, pueden crear graves problemas de salud tanto para los turistas como para los residentes. Puerto Viejo de Talamanca, Costa Rica, multiplicó su población drásticamente en los últimos cinco años debido al turismo. El pueblo no cuenta con un sistema de drenaje y algunos de los hoteles bombean sus desechos directamente al mar. Se cuenta con reportes de niños que juegan en pozas formadas por la marea cerca de los desagües (Paterson, 1994).

Cualquier país desarrollado que promueve el turismo en cualquier forma, fomenta los problemas ambientales y cambios sociales que se han descrito. La identificación del impacto de estos problemas es lo que ha motivado a las personas a tratar de integrar los principios de la sustentabilidad en todas las esferas de la industria del turismo. En un estudio complementario, Dowling (1992) describe la evolución del pensamiento y relación entre ambiente y turismo desde 1950 a 1990.

Fennel y Eagles (1990) dicen que *el ecoturismo se caracteriza por un deseo de estudiar los elementos de la naturaleza en los ambientes sensibles*. Según ellos hay tres componentes que identifican a la industria:

1. La atracción de turistas a un área natural accesible única.
2. La utilización del turismo como una herramienta para la conservación mediante la educación, el aprovechamiento, el cambio de actitudes, el desarrollo comunitario y las políticas prioritarias.
3. La creación de empleo y el desarrollo de empresas locales.

El ecoturismo es en el papel rico y bien intencionado, pero en la realidad se encuentra aún en pañales. Algunos comentan que si bien es una manera de llegar a la sustentabilidad, todavía falta un largo camino para que sea una realidad. Mientras que la definición de Fennel y Eagles es congruente con muchas de las utilizadas en la bibliografía escolar, el concepto del ecoturismo sigue siendo ambiguo para el profano y para la misma industria turística.

Otro de los problemas es el parámetro de un crecimiento sano, ya que no hay una definición universal válida para el ecoturismo, de hecho, la palabra misma se utiliza como sinónimo de “turismo natural”, “viajes o turismo verde”, “turismo de responsabilidad social”, “ecoaventuras” y “turismo sustentable”, es decir, describe actividades primordialmente “verdes”.

En 1991, Farrell y Runyan dijeron que el término ecoturismo se utiliza indiscriminadamente para casi cualquier cosa que ligue al turismo y la naturaleza (Scace, 1993, *Turismo sustentable*). Operadores turísticos y gobiernos del mundo están utilizando términos como ecoturismo para atraer a la población creciente de viajeros interesados en el medio.

Según un estudio realizado por la *Travel Industry Association of America*, 85 % de los viajeros entrevistados en 1991 dijeron que ellos utilizaban agencias que preservaban el ambiente y que estaban dispuestos a pagar más por ese privilegio (Jones, 1993). Este comportamiento refleja el creciente consenso por la salud ecológica. Wight (1993) señala recientes estudios que resaltan este punto. Ella dice que 85 % de los ciudadanos del mundo industrializado piensan que el medio es el tema número uno, mientras que 76 % de los estadounidenses se consideran ambientalistas. Un padrón realizado por Angus Reid en 1991, encontró que 76 % de los canadienses creen que la protección ambiental debe ser una de las prioridades gubernamentales durante una recesión, aun a pesar de que esto signifique una recuperación económica más lenta.

Tener conciencia del medio no significa que se tenga conciencia de lo que es un ecoviaje, o que se ayude a preservar el entorno. Es común el caso de que ni los turistas ni los operadores estén enterados de cómo el turismo puede ser una fuerza para la conservación ecológica. También es el caso que algunos operadores no cuiden el aspecto de la conservación, y utilicen el término “verde” para sacar provecho de este novedoso tema. Muchos de ellos de manera intencional a veces y otras no, utilizan el ecoturismo para promover y atraer viajeros a recorridos que no contemplan la conservación del entorno ni la economía local. Wheeler (1992) toma una postura crítica ante esta forma de turismo alternativo, cuando escribe que es equivocado facilitar a los viajeros las experiencias vacacionales que ellos desean sin una conciencia clara, corrección y ningún sacrificio.

En este caso, el llamado “turismo verde” causa problemas similares a los

del turismo convencional para el cual se supone que es una alternativa. Estos problemas ya mencionados incluyen además:

1. Degradación del ambiente.
2. Fuga de las ganancias económicas hacia los países industrializados.
3. Empleos marginales para la población local.
4. Cambios sociales negativos.

Existen casos bien documentados en donde el desarrollo del ecoturismo ha contribuido a esta problemática. Wight (1993) reporta que algunos productos están completamente desligados del ecoturismo, aunque esta es la etiqueta que se utiliza para venderlos. Un ejemplo evidente fue un aviso que solicitaba agentes de ventas para ofrecer a inversionistas una propiedad en el Caribe. Ésta consistía en una extensión de casi 250 ha con la propuesta de un hotel internacional, campo de golf de 18 hoyos, marina y el más perfecto frente de playa imaginado. La propiedad se vendía como un paraíso tropical en el mercado ecoturístico del futuro, con preciosa vida silvestre, el segundo arrecife de coral más grande del mundo y un clima que animaba a los inversionistas con interés residencial y turístico. El anuncio concluía diciendo: "Sus clientes desearán comprar, ¡ecoturismo significa... exclusividad!"

Higinio y Munt (1993) informan sobre un gigantesco centro similar que se construyó en Ambergris Caye, Belice: "Un creciente furor por los planes de un centro turístico ecológico, que contempla tres grandes hoteles, tres refugios de gran escala, dos campos de golf, mil casas a todo lujo, campos de polo y establos." Otro desarrollo llamado Papagayo en la costa noroeste de Costa Rica ha generado una enorme controversia en un país en donde el gobierno no sabe a ciencia cierta cuál es el tipo de turismo en el que quiere invertir. El centro se comenzó a construir con el subsidio de la empresa mexicana Situr y se llamó "Desarrollo Ecológico de Papagayo" e incluía varios campos de golf y 40 000 cuartos en una superficie de 2000 ha (Morales, 1994).

Se debe aclarar que no todos los proyectos llamados ecoturísticos siguen los ideales del mismo. Si bien hay historias bien documentadas de proyectos exitosos, cabe señalar que no siempre son modelos que se puedan recrear en otros sitios. Sucede como con una planta que crece en el lugar donde nació, pero al trasplantarla no se garantiza que crezca. Lo mismo pasa con un proyecto ecoturístico. Wheeler (1992) escribió sobre las barreras que aparecen entre el concepto teórico de un buen turismo y los problemas para su implantación. Cazes fue más lejos y escribió sobre los países del tercer mundo que no hay ejemplos de tamaño significativo que satisfagan los requerimientos de un modelo ecoturístico alternativo.

El Vermont, basado en una sociedad ecoturística, es una dedicada y bien organizada institución internacional no lucrativa que trabaja por la integración entre la teoría y la práctica real, que publicó en su edición bimestral, entre otras cosas, reportes de proyectos turísticos exitosos alrededor del orbe. Recientemente publicó un compendio llamado: *Ecotourism: A Guide for Planners and Managers*, que proporciona a los lectores los elementos básicos de los proyectos ecoturísticos exitosos y explora las aplicaciones en el mundo real (*Ecotourism Society Flyer*). Los contenidos que cubre la guía

son planeación para el ecoturismo, preparación de guías, maximización de los beneficios económicos, seguros, equipaje de los turistas, diseño de instalaciones, inclusión de la comunidad receptora y aseguramiento de los beneficios comunitarios. Mientras que el libro ofrece excelentes ideas para hacer del ecoturismo una realidad, hay muchos gobiernos que no las toman en cuenta para el desarrollo de su modelo de ecoturismo.

Los países asediados por una enorme deuda recurren a la necesidad de invertir en un modelo convencional de turismo masivo, con la intención de obtener las divisas necesarias para afrontar sus compromisos (Hill, 1990). Los objetivos que persigue el ecoturismo requieren la regulación de la población de turistas para minimizar los impactos; el turismo convencional se esfuerza por atraer grandes cantidades de turistas y puede traer de hecho más dinero que el ecoturismo, pero estos indicadores sólo son visibles desde el punto de vista del PIB, y no toman en consideración el incalculable costo del turismo convencional frente al ecoturismo.

### ECOTURISMO: EL CASO DE COSTA RICA

Costa Rica es considerada como el país a la vanguardia del movimiento ecoturístico. Tamara Budowski (1990) afirma que el *Time Magazine's 1988 Planet of the Year*, *Mexico Journal 1989* y el *International Herald Tribune* de 1989, dicen que Costa Rica es un país modelo en el desarrollo del ecoturismo. La razón de esto es que el país tiene un fuerte movimiento conservativo. Norris (1994) comenta que en 1980 este país se ganó el reconocimiento mundial por destinar la quinta parte de su territorio al establecimiento de parques y recibe 50 % de todos los fondos públicos y privados destinados a la conservación en Estados Unidos.

Aunque este país ha sido el más deforestado de toda Latinoamérica (Blake, Becher, 1991), es a su vez uno de los que mantienen los más altos porcentajes de tierras conservadas en el mundo (Fennell, Eagles, 1990), distribuidas en 16 parques nacionales y reservas privadas. Fennell y Eagles afirman que la fortaleza del sistema de reservas tiene su representación en la regiones fisiográficas de Costa Rica. Casi todos los hábitats existentes o comunidades naturales, tales como los bosques efímeros, manglares, bosques lluviosos, páramos, pantanos, bosques nubosos, bosques de olmos, arrecifes coralinos, marismas y bosques ribereños están conservados. Más impresionante es su flora y fauna, existen 850 especies catalogadas de aves, 200 de mamíferos, 150 de anfibios y 9000 de plantas (Rachowiecki, 1991), lo que suma cerca de 4 o 5 % de las especies del mundo (Hill, 1990). Lo que Costa Rica realiza es una conservación, no una preservación; en función de la salud de las tierras conservadas, tiene que existir un impulso económico: *el turismo es un componente de la conservación.*

Cada año aumenta el número de turistas que visitan Costa Rica. En 1988, 329 386 personas fueron a Costa Rica (Hill, 1990), en 1992 esta cifra se incrementó a 598 003 (Norris, 1994). En 1986 el Instituto Costarricense de Turismo (ICT) preguntó a los turistas: "¿Cuál es la razón principal por la que escogieron a Costa Rica como su destino turístico?" El 75 % de los

entrevistados respondió que fue por la belleza natural, mientras que 36 % dijo haber ido para observar su naturaleza (Budowski, 1990).

Por años los plátanos y el café fueron los productos que generaban divisas por exportaciones, pero por la reducción de los precios internacionales, el turismo se convirtió en la industria número uno del país en 1993 (Morales, 1994). En 1988 el turismo generó cerca de 170 millones de dólares, que fue 13 % del total de los ingresos del país (Budowski, 1990).

Chant (1992) dice que la industria turística de Costa Rica erradicó los efectos perjudiciales del turismo internacional que se han arraigado en países desarrollados, gracias a que existe una generación que verdaderamente tiene el interés de proteger el ambiente, además de que se hizo una elección para un desarrollo natural adecuado, y porque los visitantes atraídos por el ecoturismo tienen un amplio interés en conservar los territorios visitados.

Si bien Costa Rica no tiene centros turísticos como Acapulco, el país se encuentra en la encrucijada de cómo invertir en el desarrollo. Los responsables del gobierno en el ICT crearon la política para el desarrollo turístico en la década de los ochenta, la cual trata de desarrollar simultáneamente dos tipos de modelos: *ecoturismo a pequeña escala* y un *gran modelo de turismo convencional*. Si bien es cierto que no es imposible lograrlo, algunas personas comentan que puede ser peligroso para la industria.

Gran parte del problema estriba en la autorización gubernamental del Proyecto Papagayo mencionado anteriormente, ya que se encuentra en una región de bosque tropical semiárido en la parte noroeste del país. El proyecto lo lleva a cabo Situr de México, que pretende construir 40 000 habitaciones y crear algunos miles de empleos. El tamaño de éste resulta atractivo ya que el país entero sólo cuenta con 12 000 cuartos de hotel. Uno de los atractivos principales es la reproducción de un auténtico pueblo caribeño, con la incongruencia de que estaría enclavado en el océano Pacífico (Morales, 1994).

La aprobación del proyecto responde a los intereses del ICT, que publicó un reporte en 1993 que era una propuesta política, desarrollar el turismo desde 1988, como se propuso en el Plan Estratégico de Desarrollo Turístico Sustentable de Costa Rica (1993-1998). El reporte menciona que el producto "Sol y Playas" no se encontraba dentro de los objetivos, por no ser competitivo en los mercados turísticos (ICT, 1993). También hace mención que *el principal atractivo que Costa Rica puede ofrecer y debe ser desarrollado es el que se basa en las áreas protegidas* (ICT, 1993). La implantación del Proyecto Papagayo contradice ambas políticas considerando que no se hace nada con las áreas protegidas, además de ser un desarrollo turístico de playa para aquellos que quieren *surfear, sol y playas*.

Quejas en contra del Papagayo se dejaron sentir en todo el país, pero a pesar de ello el proyecto continúa. En estos momentos una asociación llamada Defensoría de los Habitantes apela a Situr para que se detenga. La organización de conservación, Centro de Estudio Ambiental, hace una serie de demandas en donde realiza cargos por los millones de colones que se destinan al servicio de la agresión al ambiente del Proyecto Papagayo. La asociación también evidencia la serie de violaciones en contra de la ley, artículo 6043 de las zonas marinas y terrestres del Código Municipal y de la constitución de Costa Rica (Centro de Estudio Ambiental, 1993). También se reprocha a Situr

por estar utilizando la imagen de las bellezas naturales de Costa Rica para vender su producto.

Pablo Calderón (1994) del Centro para Estudios del Medio Ambiente sitúa el conflicto con el Papagayo en un gran contexto en donde dice: *Por lo que estamos luchando no es contra el Papagayo solamente, es más bien contra el modelo de desarrollo turístico.*

Mucha gente a favor de la conservación no está preocupada por el Papagayo en sí, sino por las violaciones constitucionales que cambien la imagen de Costa Rica como país con un turismo basado en la conservación natural, imagen que le ha dado la preferencia de muchos viajeros, y que esto dañe la industria turística, por ello es que se interesan en volver a utilizar el turismo como una herramienta para la conservación y el progreso que se desprende de este modelo. Los detractores también mencionan que el Papagayo refleja la ambigüedad de la presente administración del ICT. Calderón comenta que el ICT no puede desarrollar ambos modelos pues ello iría en contra de la industria turística.

Hill (1990) opina sobre la paradoja a la que Calderón hace referencia, que los políticos de Costa Rica ven al turismo como el factor clave en los planes de desarrollo nacional, y que Carlos Muñoz, presidente de Canatur, la Cámara Costarricense de Turismo, dice que el país necesita una estrategia para incrementar el número de turistas que llegan protegiendo además los recursos naturales. Hill concluye diciendo que Costa Rica se enfrenta a una paradoja de desarrollo, debida por un lado a la enorme deuda externa (en 1987, 75 % del producto de sus exportaciones se destinó para el pago) y por el otro a la necesidad de capitalización por medio del potencial económico que el turismo puede traer.

Hill afirma que no optar por modelos alternativos como el ecoturismo, con su relativo bajo impacto en los recursos sociales, culturales y naturales, significa para el país la pérdida de millones de dólares que pueden ingresar cada año. El país no puede optar por tomar exclusivamente este camino; al perder este ingreso afecta no solamente su balanza, sino también empleos y soportes para el desarrollo regional.

El ICT y Hill dicen que el desarrollo Papagayo creará empleos y generará dinero para el desarrollo regional. La vasta bibliografía brinda ejemplos de cómo estas "ventajas" no son tan benéficas como suenan en principio, como ya se mencionó. Con frecuencia los políticos miden el éxito del desarrollo turístico a través de fríos indicadores como el PIB y el índice de empleos. Observan solamente la cantidad de dinero que ingresa y cuántos nuevos trabajos se generan, pero como se mencionó en su oportunidad, los anfitriones sólo tienen acceso a trabajos marginales en los grandes centros turísticos, mismos que degradan además el ambiente. Si a esto se le suma que son financiados y manejados por extranjeros, la gran parte de la derrama económica sale del país anfitrión y no se invierte en el desarrollo regional. Blake (1991) advierte sobre los graves problemas que enfrentaría Costa Rica si opta por un desarrollo turístico que relegue a su gente a trabajos marginales como meseros, camareras, afanadoras, jardineros, lavaderos, lavaplatos, etc., sin poder aspirar a nada mejor.

Si bien la teoría y la verdad moral del ecoturismo pretende un desarrollo responsable, en el sentido de que preserva el medio y crea buenos traba-

jos para las comunidades receptoras, persisten aún barreras para la implantación de un modelo ideal de ecoturismo para Costa Rica, tales como las deficiencias en infraestructura, publicidad falsa y nivel educativo bajo.

## EDUCACIÓN AMBIENTAL

“El problema de la contaminación ambiental en México requiere de un análisis objetivo y real que no menosprecie sus causas ni exagere sus consecuencias. La contaminación afecta el aire, agua, suelo, y también a la sociedad, por lo que es indispensable que las personas conozcan y comprendan sus efectos, para encontrar alternativas que le permitan al país frenar y combatir la contaminación y sus causas, contando con la participación de la escuela, familia y sociedad. Hay que analizar las causas y efectos de las diferentes manifestaciones de la contaminación, tener conciencia del grado de participación requerido para modificar, evitar y contrarrestar sus causas.”<sup>12</sup>

## CONCEPCIÓN DE LA NATURALEZA

La intervención desmedida del hombre en la naturaleza ha originado el problema ambiental, que figura entre los principales problemas de la humanidad. El deterioro cualitativo del entorno del hombre causado por la industrialización y la urbanización, el agotamiento de los recursos de energía y materias primas tradicionales, el aumento continuo de la presión demográfica sobre la naturaleza, el desequilibrio de los balances ecológicos naturales, el exterminio de especies de plantas y animales y las consecuencias genéticas negativas de la contaminación de la naturaleza por los desechos de las actividades productivas del hombre son los resultados de tal intervención.

Las actividades productivas, económicas, científicas y técnicas han alcanzado una gran envergadura: el hombre puede cambiar el curso de los ríos o convertir desiertos en verdegales. Los ciclos naturales dinámicamente balanceados se desafían sin considerar la capacidad de los ecosistemas para tolerar y amortiguar los efectos de esta actividad, ni la capacidad limitada de algunos de ellos para regenerarse. Es evidente que el género humano no puede ni debe continuar interviniendo sin meditar en la naturaleza para transformarla de raíz, sin tener en cuenta las consecuencias negativas de su actividad. En las últimas décadas esto ha sido motivo de preocupación tanto para países industrializados como subdesarrollados, en especial de Latinoamérica.

Los países latinoamericanos –México entre ellos– adoptaron la política de sustituir la importación de productos industrializados por la instalación de sus propias industrias, algunas altamente nocivas desde el punto de vista ecológico, pero necesarias para activar el proceso económico. Países como México necesitan manejar adecuadamente sus recursos naturales para proporcionar los satisfactores básicos que demanda su creciente población.

<sup>12</sup> Por Iván González Muñoz.

## PROBLEMÁTICA ECOLÓGICA

Por otro lado, no debe pasarse por alto que el sistema de producción vigente ha provocado verdaderos ecocidios, lo que impide que millares de seres utilicen los recursos rápidamente deteriorados por las diferentes formas de contaminación. Por eso debemos reconocer que la problemática ecológica es una problemática política. Al insistir en este enfoque, se hace hincapié en que el medio abarca tres subconjuntos: el medio natural, las tecnoestructuras creadas por el hombre y el medio social. Un enfoque que engloba a la vez la problemática ecológica y el desarrollo nacional tiene que caracterizar las regiones ecológicas con sus recursos naturales específicos y las necesidades fundamentales de la población humana que vive ahí.

## AMBIENTE

Ambiente es el conjunto de todos los factores físicos y biológicos que rodean a un organismo y que interactúan directa o indirectamente sobre él. Si se considera al hombre como el organismo en cuestión, conviene aclarar que en contraposición con el resto de los seres vivos, los factores que conforman el medio humano son, además de los físicos y biológicos, los sociales, económicos, políticos y culturales. En este sentido, el impacto ambiental se refiere en general al efecto positivo o negativo que provoca la apropiación de la naturaleza por parte de la sociedad y en particular a la alteración del ambiente debida a la actividad humana. La educación ambiental tiene por objeto despertar la conciencia crítica de los problemas que afectan al ambiente. Es el proceso por medio del cual el individuo adquiere conocimientos, interioriza actitudes y desarrolla hábitos que le permiten modificar la conducta individual y colectiva en relación con el ambiente en el que se desenvuelve. Es un proceso permanente de formación y aprendizaje en el que el individuo, en interacción con la sociedad en la que vive, intenta conservar y mejorar el medio que lo rodea. Pretende formar una conciencia individual y colectiva sobre los problemas ecológicos que logre trascender a una conciencia y actividad sociales.

El medio urbano es una forma de organización, donde las concentraciones de población son muy altas y donde la acción humana transforma casi completamente la naturaleza, conservando pequeños vestigios de la misma en parques y jardines, pero donde el cemento, el acero y los materiales de construcción han invadido la mayor parte del hábitat humano. El sostenimiento de la existencia de un centro urbano se logra mediante la obtención de energía y los procesos de captación y circulación de la misma en forma artificial.

Las actividades más importantes de la ecología del medio urbano se pueden agrupar en tres grandes rubros:

1. Flujo de materia y energía. Como los centros urbanos son ecosistemas que por su estructura se han separado del contacto con la naturaleza y la energía suele introducirse artificialmente al ecosistema, es

importante estudiar la entrada, circulación y salida de la misma, así como de los distintos materiales necesarios para su funcionamiento.

2. Tipo de vida urbano y contaminación ambiental:

- Agua en el medio urbano (procedencia, distribución, potabilidad, contaminación, desperdicio).
- Alimentos (procedencia, clasificación: naturales y procesados, distribución).
- Desechos (basura, alcantarillado, excrementos, residuos industriales, de combustibles, su eliminación, sistemas de recolección, procesamiento, problemas que originan).
- Energía (tipos de combustibles, su uso, distribución y elementos contaminantes, electricidad).
- Estudio de zonas verdes y recreativas (su distribución y proporción respecto a las zonas construidas).
- Densidad de población (distribución por zonas, servicios con que cuentan, su calidad, problemas de la distribución de servicios).
- Viviendas (tipo de edificación, de salones).
- Contaminación (del aire: por gases y ruidos, por materias fecales, inversión térmica).
- Terrenos baldíos (problemas que ocasionan: proliferación de insectos, roedores).
- Organizaciones sociales (comunicación humana, asociaciones).

3. Las relaciones de interdependencia de los seres vivos propias del medio (hombres, plantas y animales).

Las múltiples actividades que constituyen el quehacer humano generan una gran variedad de materiales contaminantes que, al incidir sobre el ambiente, lo modifican. Hay que tomar en cuenta que la tierra se encuentra rodeada por la atmósfera, lo que puede considerarse como un recipiente cerrado, en el que todo lo que se produjo, se produce y se producirá, seguirá estando confinado en ella.

Al establecer una relación inteligente, productiva y cuidadosa con su hábitat, y vigilar y proteger el aire que respira, el suelo que pisa, el agua que utiliza y los alimentos que consume, el hombre asegurará no solamente el equilibrio ecológico del planeta, sino también la salud y el bienestar de su familia y de la comunidad humana.

## EL AIRE

El aire es tan necesario para el hombre como el agua para los peces, ya que es su fuente de vida. El hombre puede sobrevivir días sin tomar agua, semanas sin alimentos pero no puede pasar más de cinco minutos sin aire. A pesar de ser una mezcla vital para el hombre, aún no se tiene suficiente conciencia acerca de su importancia.

Se cree que su provisión es infinita, como por arte de magia, que se pu-

rifica por sí solo y que lo que esté incorporado en él no daña. La Tierra está envuelta por una mezcla de gases llamada atmósfera que alcanza hasta 700 km de altura y que está formada por varias capas. Las capas que forman la atmósfera de abajo hacia arriba son:

- Troposfera (13 km).
- Tropopausa (14 a 20 km).
- Estratosfera (21 a 80 km) en ésta se encuentra el ozono.
- Ionosfera.
- Exosfera.

Además de servir para respirar, el aire tiene funciones muy importantes como transmitir el sonido, filtrar y amortiguar los rayos del Sol, dispersar la luz y auxiliar al control de cambios extremos de temperatura. Normalmente hay un ciclo constante del aire que hace que se lleve partículas contaminantes de la ciudad, y las lluvias precipitan al suelo esas partículas después.

Cuando el ciclo normal de movimiento del aire se interrumpe, y una capa de aire caliente queda entre dos capas de aire frío, se produce una inversión térmica de la atmósfera, la cual puede tener consecuencias muy peligrosas si es que tiene un elevado nivel de contaminantes atrapados en el aire que se respira.

## Cómo se contamina el aire

Las grandes urbes como la Ciudad de México, Guadalajara y Monterrey son las más afectadas por la contaminación atmosférica. Ésta es causada por los productos de combustión de fuentes fijas como fábricas, centrales termoeléctricas y refinerías, por camiones y automóviles, además también están los contaminantes producidos principalmente por la combustión de los productos derivados del petróleo. En zonas cercanas a aeropuertos tal contaminación es mayor, ya que en el despegue de los aviones la producción de gases es igual a la de 11 000 automóviles. Los desechos orgánicos, la basura y las materias fecales son fuentes de microorganismos patógenos que el aire transporta contaminándose.

La quema de basura sin control produce contaminación con riesgos para la salud. En locales cerrados, los fumadores contaminan el aire, lo cual puede ocasionar mucho daño debido a que el aire se estanca. El cigarro tiene diversas sustancias químicas que pueden producir graves daños a la salud, no sólo a los que lo consumen sino a los que se exponen a su humo. El que fuma debe respetar el derecho del que no lo hace, para mantener limpio el aire.

## Monóxido de carbono

Se forma por un proceso incompleto de combustión del carbono o de sus compuestos.

*Fuentes de emisión.* Se produce en los vehículos, en consecuencia, este producto se acumula en las vías rápidas y calles de gran movimiento de las

zonas urbanas, y su concentración varía conforme aumenta o disminuye la circulación.

*Efectos.* Interfiere con el transporte de oxígeno a la sangre; sus efectos se hacen más graves conforme mayor sea la cantidad y el tiempo de exposición.

### **Dióxido de azufre**

Es un contaminante de tipo primario que se produce en la combustión del carbón y petróleo que lo contienen, algunas veces se forma trióxido de azufre.

*Fuentes de emisión.* La mayor parte proviene de las plantas generadoras de electricidad (carboeléctricas y termoeléctricas). Otros procesos que lo emiten son la calcinación de los sulfuros y la refinación del petróleo. Los óxidos de azufre se eliminan del aire mediante su conversión en ácido sulfúrico y sulfatos, los cuales se depositan sobre la tierra o el mar.

*Efectos.* Las plantas pueden inhibir su crecimiento, ya que el dióxido de azufre es letal para algunas. En el hombre produce dificultad para respirar, irritación de la garganta, y en los ojos, además de tos. En cantidades elevadas puede ser mortal.

### **Óxidos de nitrógeno**

Existen monóxido de nitrógeno (óxido nitroso) y dióxido de nitrógeno; el monóxido se forma al contacto del nitrógeno con el aire.

*Fuentes de emisión.* La mayor parte de los óxidos de nitrógeno del aire provienen de las plantas generadoras de energía eléctrica, en las que la gran temperatura de la combustión de los energéticos facilita su formación.

*Efectos.* No se conocen con certeza sus efectos, sin embargo, pueden ser mortales para las plantas, y en los humanos afectan los pulmones.

### **Hidrocarburos**

Los productos de la combustión de los hidrocarburos se consideran como contaminantes primarios; su importancia radica en la gran cantidad de fuentes y el volumen de sus emisiones a la atmósfera.

*Fuentes de emisión.* Las principales son las fábricas que queman petróleo como combustible, los vehículos de motor y las refinерías.

*Efectos.* En los humanos causan daños a las vías respiratorias.

## **ENFERMEDADES CAUSADAS POR LA CONTAMINACIÓN DEL AIRE**

Una de las principales molestias que sentimos por la contaminación del aire es la irritación de los ojos, debido sobre todo a la presencia de ozono en el aire y de innumerables partículas de polvo en suspensión. Los contami-

nantes químicos pueden causar resequedad de las mucosas, irritación y comezón en la piel, así como diversidad de enfermedades respiratorias, vasculares y cardíacas. También se presentan trastornos digestivos, problemas en huesos y dientes por fluoruros, asma, bronquitis e infartos en gente adulta.

### **ACCIONES PARA COMBATIR LA CONTAMINACIÓN DEL AIRE**

- Afinar y dar mantenimiento a los automóviles.
- Evitar la quema de basura y de llantas.
- No quemar artículos desechables de plástico.
- No arrojar basura en la calle, los bosques y la casa.
- Usar racionalmente los plaguicidas.
- Evitar el consumo de tabaco.
- Cuidar los bosques, no provocar incendios ni destruir las zonas verdes de la ciudad.
- Que todos intervengan en el cuidado del ambiente.

### **EL RUIDO**

El ruido se debe principalmente a la actividad constante que el hombre realiza en su casa, en su trabajo, en su transportación y hasta en sus diversiones. El factor que más contribuye a la emisión de ruido es la máquina móvil o fija. En forma natural el ruido también se presenta al haber truenos, lluvia o viento. El ruido no modifica el medio, sino que interviene en las actividades importantes de desarrollo social del individuo, es decir, afecta la comunicación, el aprendizaje, la concentración, el derecho al descanso y distorsiona la información.

Cuando el ruido produce daños o lesiones a una comunidad, se dice que existe contaminación por ruido. La forma de evaluar los efectos del ruido, en términos generales, consiste en determinar el impacto o daño fisiológico, psicológico y la alteración de la conducta del individuo. Dado que todo lo que se mueve produce ruido, todos nosotros somos contaminadores potenciales. Los primeros efectos que causa el ruido son reacciones de ansiedad y tensión, y en casos extremos de miedo, hay cambios del contenido hormonal, aumento de la presión sanguínea, del pulso, además de espasmos digestivos y problemas cardíacos o agravamiento de éstos.

### **LA FAUNA NOCIVA**

Se llama fauna nociva a todos aquellos animales (perros callejeros, artrópodos, roedores, etc.) que en grupo, pueden producir daños a la salud o a los bienes del hombre, tanto directa como indirectamente. La proliferación de la fauna nociva está asociada con la acumulación de desechos y basura en lotes baldíos y jardines. Todas las especies son portadoras de gérmenes y bacterias que producen graves enfermedades.

## Perro callejero

Anda en grupos, se aparea y reproduce en las calles, lotes baldíos y jardines. Ingiere alimentos y agua contaminados, defeca al aire libre. Entre los daños a la salud que ocasiona, principalmente, transmite la rabia, enfermedad mortal. Para su control se emplean los servicios antirrábicos.

## Roedores

Existe una gran variedad de roedores que producen daño a la salud del hombre.

La rata noruega o rata gris es la más común y de mayor tamaño de las ratas domésticas, puede llegar a medir hasta 39 cm del hocico al extremo de la cola, su cuerpo es robusto, la piel tosca de color gris o pardo rojizo, su gestación dura aproximadamente 22 días, procreando de ocho a 12 crías por camada, con cuatro a siete camadas en su vida. Su promedio de vida es de un año. Vive en madrigueras excavadas al nivel del terreno, en alcantarillas, basureros, debajo de los cimientos de edificios, etc., no acostumbra trepar y se alimenta de carne, cereales, golosinas y pan.

El ratón doméstico es el más pequeño de los roedores de casa, su tamaño es variable pero no sobrepasa los 16 cm del hocico al extremo de la cola, su cuerpo es delgado, la piel, suave de color gris pardo, el tiempo de gestación es de 19 días, tiene hasta ocho camadas con seis crías cada una aproximadamente, y en promedio su vida dura un año. Vive en los agujeros de las paredes, en espacios cerrados como alacenas, cajones, dentro de los muebles, es trepador por lo que se le ve en techos, tuberías, etcétera.

Tanto las ratas como los ratones pueden transmitir al hombre microbios que pueden enfermarlo de peste, tifo, leptosporiasis; también pueden causar fiebre por su mordedura y numerosas enfermedades diarreicas.

Se pueden utilizar venenos como la warfarina o la estriquina, usados con los alimentos. Ahora hay unas placas con pegamento donde se pegan, para que no hayan problemas de intoxicación de los niños y/o animales.

## Artrópodos

Son los animales más numerosos del planeta ya que comprenden cerca de 85 % de todas las especies zoológicas. Pueden ser transmisores mecánicos, biológicos o aquellos que tienen su propio veneno y producen problemas por su picadura.

La mosca casera o doméstica es uno de los insectos más ampliamente distribuidos en el mundo, se encuentra en todos los climas entre los 7 y 40 °C, cada hembra deposita de 75 a 100 huevecillos y tiene un promedio de vida de dos a cuatro semanas, con seis puestas en su vida. Sus fuentes de alimentación son la leche, azúcar, caldo de carne, sangre, etc., los cuales consume de dos a tres veces al día. Cuando se posa sobre los alimentos o descansa en algún lugar, la mosca casera regurgita o defeca sobre los mismos.

Los mosquitos abundan en regiones tropicales, cálidas y húmedas; sus huevecillos son generalmente depositados en charcos, pantanos o lugares con aguas estancadas. Las hembras se nutren de sangre; aunque algunas pican durante el día, la mayoría se alimenta al atardecer o en la noche.

La pulga infesta animales domésticos, roedores, y ocasionalmente al hombre, alimentándose de su sangre. Puede diseminarse rápidamente en lugares donde hay concentración de personas como cines, lugares públicos, dormitorios comunes, etc. Se oculta preferentemente en las costuras de la ropa de individuos parasitados y en cojines, tapetes y otros objetos domésticos.

Los alacranes viven generalmente sobre la tierra y tienen hábitos nocturnos, ocultándose en lugares oscuros durante el día. Se alimentan de arañas o insectos grandes, a los que pican y trituran antes de comerlos. Pican con un aguijón que tienen en el extremo de la cola, que les sirve para inyectar veneno, que está más concentrado y es más potente en la temporada de calor. La mayoría de las picaduras de alacrán sólo requieren calmantes para el dolor y la aplicación local de hielo con bicarbonato. En niños menores de cinco años además de lo anterior hay que buscar ayuda médica urgente.

## EL AGUA

La vida de nuestro planeta se inició en el agua. Ésta ocupa las tres cuartas partes de la superficie terrestre. En la naturaleza se encuentra en diferentes estados y en cada uno de ellos desempeña una función de gran importancia para la vida de las plantas, los animales y el hombre.

En su estado líquido el agua se encuentra en forma de mares, ríos, lagos y lagunas, en donde habita 80 % de los organismos del planeta. El agua es necesaria para uso y consumo humano, en la agricultura, la industria, en refrigeración, electricidad y limpieza.

La contaminación del agua ha alterado el equilibrio ecológico provocando la extinción de varias especies de animales y plantas. Las aguas residuales arrastran los desechos domésticos que son portadores de materia orgánica en descomposición. Los residuos industriales contienen espumas e hidrocarburos clorados insolubles en agua, restos de metales que pasan a lagos y mares, así como numerosos residuos plásticos que no se disuelven y sustancias tóxicas que afectan a la fauna y flora acuáticas.

El petróleo y sus residuos que se vierten en el mar han terminado con la vida marina en diversas zonas y ocasionado frecuentemente las llamadas mareas negras. La contaminación la producimos todos al permitir que se viertan en el agua potable descargas de origen industrial y agrícola, plaguicidas, fertilizantes, restos de animales y desechos domésticos. Con la basura de las calles que tapa y obstruye los alcantarillados contaminamos el agua potable.

La contaminación del agua se lleva a cabo mediante los siguientes agentes:

- a) Biológicos.
- b) Químicos.
- c) Térmicos.

## ENFERMEDADES CAUSADAS POR LA CONTAMINACIÓN DEL AGUA

Cuando el agua está contaminada por microorganismos, éstos causan padecimientos como hepatitis, amibiasis, disentería, diarreas, cólera y fiebre tifoidea. Algunos contaminantes químicos del agua potable, como los metales pesados, plomo, hierro, cadmio, arsénico y otros, afectan el buen desarrollo físico y mental del ser humano.

### MEDIDAS PARA EVITAR LA CONTAMINACIÓN DEL AGUA

- Mantener cerrados y con tapa los depósitos de agua.
- Asear, por lo menos una vez al año, cisternas y tinacos.
- No arrojar desechos de ningún tipo al curso del agua.
- Mantener limpios y aseados los bebederos.
- Evitar fugas de agua, manteniendo las llaves en buen estado.
- Mantener limpios y en buen estado muebles de sanitarios.
- Usar siempre recipientes limpios para el depósito de agua.
- Evitar el uso excesivo de detergentes no biodegradables.
- Las aguas residuales industriales necesitan un tratamiento especial antes de ir al desagüe.

### EL SUELO

La Tierra está formada por dos zonas, una interna y otra externa. Esta última es de especial interés para el hombre, ya que se compone de dos capas básicas para su existencia: la hidrosfera, formada principalmente por mares y océanos, y la litosfera, también llamada corteza terrestre. En la parte externa de la última capa es donde vive el ser humano, en otras palabras, es el suelo que pisa y donde se desarrolla la vida vegetal, animal y humana.

Los suelos tienen un ciclo de renovación, en el cual los seres vivos desempeñan una función importante. Las plantas, árboles y animales depositan sus residuos y desechos, denominados orgánicos por provenir de organismos vivos, en el suelo. Si tal ciclo se rompe, los suelos se vuelven infértiles e improductivos. Los suelos se han deteriorado al eliminar la cubierta vegetal, erosionándose, o bien, por el aporte excesivo de sustancias químicas, desechos no degradables y degradables en exceso.

El suelo no sólo se daña por erosión. Se daña cuando se depositan en él excesos de plaguicidas, fertilizantes, herbicidas, etc., e inclusive se practica una irrigación mal planificada, lo que puede generar alcalinidad. La basura industrial y doméstica, los desperdicios y la materia fecal depositados a cielo abierto en el suelo provocan riesgos para la salud pública.

### LOS ALIMENTOS

Se denomina alimento a toda sustancia de origen animal, vegetal o mineral, que aporta al organismo los nutrimentos necesarios para un buen cre-

cimiento y desarrollo. Cada alimento contiene diferentes nutrimentos como son las proteínas, los carbohidratos, las grasas, los minerales y las vitaminas. Un alimento no debe contener sustancias tóxicas.

Todo alimento debe cuidarse desde su producción, transporte, almacenamiento, distribución, comercialización y consumo, para que no lo afecten por contaminantes y haya riesgo para la salud. Si el suelo está contaminado, lo estarán las plantas, luego los animales y posteriormente el hombre, al consumir alimentos contaminados.

Los alimentos siguen un proceso desde el lugar en que se producen hasta la mesa del consumidor final, proceso que varía en función de que el alimento se consuma en estado natural o no.

Los alimentos se pueden contaminar de la siguiente manera:

- Biológicamente por microorganismos que causan enfermedades (bacterias, protozoarios, virus).
- Con residuos de sustancias químicas.
- Durante su: almacenamiento, producción, transporte, transformación, distribución, refrigeración, venta y adquisición.

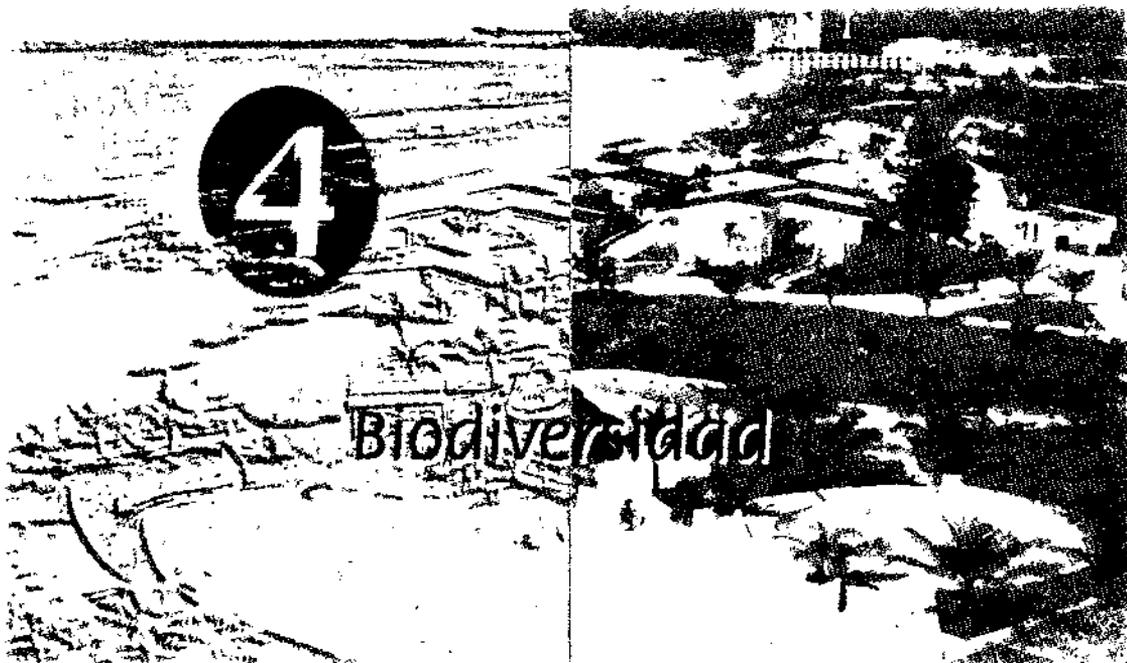
## LA BASURA

En la Ciudad de México diariamente se recogen más de 8000 toneladas de basura que se apilan o amontonan en tiraderos a cielo abierto. Lo que comúnmente denominamos basura, en términos técnicos se conoce como desecho. Se entiende por desecho todo aquello que no se puede o no es fácil aprovechar, considerándose como inservible o inútil. Los desechos pueden ser: sólidos, líquidos y gaseosos.

Hay desechos biodegradables y no biodegradables; entre los segundos se encuentran los reciclables que han ayudado a evitar contaminar más. Para un correcto manejo de la basura es necesario:

- Mantenerla cubierta.
- Almacenarla adecuadamente.
- El recipiente debe ser: impermeable y de fácil manejo y aseo.
- No conservarla más de cuatro días para evitar la propagación de fauna nociva.
- No dejarla en terrenos baldíos o públicos.
- No arrojar la basura a la calle.

Asimismo, se debe evitar desperdiciar alimentos y consumir alimentos y bebidas que tengan materiales de desecho no retornables, botellas de vidrio, plástico, etc., con el fin de evitar el uso excesivo de materiales que van a ir a parar a la basura.



## CARACTERIZACIÓN AMBIENTAL DE MÉXICO

México es un país de gran biodiversidad, entendida ésta como la variedad de comunidades y ecosistemas que existen en determinadas áreas, sus funciones y relaciones que mantienen entre sí. Desde el punto de vista turístico, esto representa una gran ventaja por la variedad de atractivos que se pueden ofrecer para aquellos entusiastas de la vida natural y por la posibilidad de interactuar con el entorno de manera responsable. Todo esto siempre dentro de los parámetros de sustentabilidad que exige la modalidad llamada turismo alternativo.

A continuación se presenta una breve caracterización ambiental de México, donde se describen algunos elementos importantes e indispensables para la planeación de servicios turísticos sustentables, que además son una guía para la utilización de la biodiversidad mexicana como atractivo central en la práctica del ecoturismo y otras modalidades relacionadas con la naturaleza.

### ECOSISTEMAS

México es un país privilegiado en lo que a biodiversidad se refiere, pues cuenta en su haber con los cinco tipos de ecosistemas,<sup>1</sup> como se muestra en la tabla 4.1, según el sistema de clasificación jerárquica de los hábitats terrestres de América Latina y el Caribe (elaborado por Dinerstein *et al.*, 1995).<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Dinerstein *et al.*, *Conservation Assessment of the Terrestrial Ecoregions of Latin America and Caribbean*, The World Bank/The World Wildlife Found, Washington, D. C., 1995

<sup>2</sup> CONABIO, *Ecosistemas*, 1997

Tabla 4.1

<i>Tipo de ecosistema</i>	<i>Tipo de hábitat</i>	<i>Número de ecorregiones</i>	<i>Tamaño total (km<sup>2</sup>)</i>	<i>Número de ecorregiones en México (%)</i>
1. Bosques tropicales de hoja ancha	1. Bosques húmedos tropicales de hoja ancha	55	8 214 285	5 (9.1)
	2. Bosques secos tropicales de hoja ancha	31	1 043 449	8 (25.8)
2. Bosques de coníferas y bosques templados de hoja ancha	3. Bosques templados	3	332 305	0 (0.0)
	4. Bosques tropicales y subtropicales de coníferas	16	770 849	10 (62.5)
3. Pastizales/sabanas/matorrales	5. Pastizales, sabanas y matorrales	16	7 058 529	4 (25)
	6. Pastizales inundables	13	285 530	4 (30.8)
	7. Pastizales montanos	12	1 416 682	1 (8.3)
	8. Matorrales mediterráneos	2	168 746	1 (50)
4. Formaciones xéricas	9. Desiertos y matorrales xéricos	27	2 276 136	13 (48.2)
	10. Restingas	3	34 975	0 (0.0)
5. Manglares	11. Manglares	13	40 623	5 (38.5)

## ZONAS ECOLÓGICAS

Toledo y Ordóñez (1993) realizaron una propuesta tomando como base de los criterios de clasificación el tipo de vegetación, el clima y los aspectos bio-geográficos de las zonas ecológicas o tipos de hábitats terrestres continentales que se encuentran en el territorio nacional, diferenciando seis tipos de ellas (véase tabla 4.2). En México la zona que ocupa la mayor parte del territorio nacional es la árida y semiárida; las zonas que mayor deterioro han sufrido por causa de las actividades productivas del hombre son el trópico húmedo y el subhúmedo.

## ECORREGIONES

Dinerstein y colaboradores (1995) desarrollaron un sistema de clasificación jerárquico que distingue cinco tipos principales de ecosistemas terrestres (TPE), cada uno de ellos divididos en tipos principales de hábitats (TPH), que a su vez se dividen en un total de 191 ecorregiones. De ella se

**Tabla 4.2.** Principales características de las zonas ecológicas de México (Toledo y Ordóñez, 1993, 1995).

Zona ecológica	Área estimada (millones de ha)	Municipios			Vegetación dominante	Flora		
		>75 %	Núm. total	Riqueza		Endémica	Clima	
Tropical cálido húmeda	22	251	84	335	Bosques tropicales altos y medios y sabanas	5000	250	Am, Af
Tropical cálido subhúmeda	40	578	247	825	Bosques deciduos	6000	2400	Aw
Templada húmeda	1	48	68	116	Bosques mixtos	3000	900	A(C)m, C(A)m
Templada subhúmeda	33	687	381	1068	Bosques de pino, de encino y mixtos	7000	4000	CW
Árida y semiárida	99	384	125	509	Matorrales y pastizales	6000	3600	Bs, Bw
Inundable o de transición mar-tierra	---	---	---	---	Vegetación de dunas costeras, popal, tular y manglar	---	---	---

Municipios: número de municipios cubiertos en más de 75 % por el tipo de zona ecológica (> 75 %) y de municipios cubiertos en menos de 75 % por tipo de zona ecológica (1992).

observa que México es el país de América con mayor diversidad, y uno de los primeros de todo el mundo, ya que cuenta en su territorio con cinco tipos de ecosistemas, nueve de los 11 tipos de hábitat y 51 de las 191 ecorregiones identificadas. La tabla 4.3 permite darse una idea más general de lo que se acaba de decir al comparar la biodiversidad de algunos de los países de América con la riqueza de México.

Para evaluar el estatus de conservación de las ecorregiones se aplicaron las categorías de: extinta, crítica, en peligro, vulnerable, relativamente estable y relativamente intacta. Estas categorías se asignaron a las ecorregiones de acuerdo con los siguientes indicadores de la integridad del paisaje: pérdida total del hábitat original, número y tamaño de las áreas de hábitat intacto, tasa de conversión del hábitat, grado de fragmentación o degradación y grado de protección.

Sin tomar en cuenta los manglares, las 178 ecorregiones analizadas se distribuyeron de la siguiente manera: 31 en estado crítico, 51 en peligro, 55 vulnerables, 27 relativamente estables, ocho relativamente intactas y seis que no fueron clasificadas. De todas ellas, 55 se designaron de máxima prioridad regio-

**Tabla 4.3.** Comparación de la riqueza de ecosistemas, hábitats y ecorregiones entre varios países de América Latina.\*

	México	Brasil	Colombia	Chile	Argentina	Costa Rica
Tipos de ecosistema	(5/5)	(5/5)	(4/5)	(3/5)	(3/5)	(3/5)
Tipos de hábitats	(9/11)	(8/11)	(6/11)	(4/11)	(6/11)	(4/11)
Ecorregiones	(51/191)	(34/191)	(29/191)	(12/191)	(19/191)	(8/191)

\* Toledo y Ordóñez, 1993, 1995.

nal (ocho de ellas en México) y 19 de máxima prioridad regional para alcanzar una representación biorregional (seis de ellas en México). En otras palabras, 14 de las 51 ecorregiones de México (27.4 %) son prioritarias para la región.

En relación con los manglares, en México se encuentran representadas cinco ecorregiones divididas en "unidades de manglar", cuyo número total es de 11. El estado de conservación de estas unidades es de tres en peligro, cuatro vulnerables y cuatro relativamente estables<sup>3</sup> (véase tabla 4.4).

**Tabla 4.4.** Ecorregiones consideradas de máxima prioridad regional que se encuentran total o parcialmente en México (Dinerstein *et al.*, 1995).

Prioridad	Área (km <sup>2</sup> )
<i>Ecorregiones de máxima prioridad regional</i>	
1. Bosque de pino y roble de la Sierra Madre Occidental	204 374
2. Humedales del centro de México	363
3. Chaparral costero del salvia californiano	27 104
4. Matorral de cactus del norte de Sonora	97 962
5. Bosques secos de Jalisco	19 973
6. Bosques secos del Balsas	161 098
7. Bosques de pino y roble transvolcánicos de México	72 802
8. Bosques de pino y roble de la Sierra Madre del Sur	41 129
<i>Ecorregiones de máxima prioridad regional para alcanzar una representación regional</i>	
1. Bosques secos de Tamaulipas y Veracruz	40 858
2. Bosques húmedos de Tehuantepec	146 752
3. Sabanas de Tabasco y Veracruz	9 252
3. Sabanas de palmas de Jalisco	555
5. Tundra alpina de México	147
6. Matorral xérico de Puebla	6 818

<sup>3</sup> *Idem.*

**Tabla 4.5.** Algunas características biológicas y cobertura territorial de los tipos de vegetación de la clasificación de Rzedowski, modificada por Flores y Gerez (1994).\*

Tipo de vegetación	Número de especies		Número de endémicas		Cobertura nacional (%)
	Flora	Vertebrados	Flora	Vertebrados	
1. Bosque de quercus	7000	332	4900	194	4.29 (-)
2. Bosque mesófilo de montaña	3000	298	900	136	0.07
3. Bosque de coníferas	7000	294	4900	174	8.66 (+)
4. Bosque tropical caducifolio	6000	253	2400	130	6.98 (-)
5. Matorral xerófilo	6000	250	3600	156	34.81 (-)
6. Bosque tropical perennifolio	5000	217	250	29	4.44 (-)
7. Bosque tropical subcaducifolio	N/d	194	N/d	63	0.67
8. Bosque espinoso	N/d	145	N/d	63	0.91
9. Vegetación acuática y subacuática	1000	561	501	60	27 (-)
10. Pastizal-zacatonal	>936	26	>272	20	N/d
11. Vegetación secundaria de bosques	-	204	-	62	11.04
12. Pastizales inducidos y cultivos	153	112	-	40	26.31 (+)

El número de especies corresponde a fanerógamas, anfibios, reptiles, aves y mamíferos terrestres. El número de endémicas corresponde a fanerógamas, anfibios, reptiles, aves y mamíferos terrestres. El porcentaje de cobertura nacional es de acuerdo con Flores y Gerez (1994) y el Inventario Nacional Forestal de Gran Visión (SARH, 1992).

\* O. Flores y P. Gerez, *Biodiversidad y conservación en México*, UNAM-CONABIO, 1994.

## TIPOS DE VEGETACIÓN DE MÉXICO

La vegetación principal de México puede clasificarse primordialmente en 10 tipos según la información proporcionada por Rzedowski (1978)<sup>4</sup> ésta cubre la mayor parte del territorio nacional con 37 % de matorral xerófilo, en segundo término se encuentran los bosques de coníferas y encino con 19.34 % de cobertura del país y a continuación el bosque tropical caducifolio con 14.14 %.

Los ecosistemas con mayor riqueza de especies tanto endémicas como no endémicas de plantas y vertebrados son los bosques de coníferas y encino. En la tabla 4.5 se presenta un resumen acerca de la diversidad y representatividad endémica de la flora y los vertebrados según los tipos de vegetación.

## ESPECIES MEXICANAS

En México existe una gran variedad de especies que cubren todo el territorio nacional, entendiéndose como la diversidad de especies el número de especies diferentes que se desarrollan y viven en los límites de un área

<sup>4</sup> Rzedowski, *Vegetación de México*, Limusa, México, 1978.

geográfica determinada. Generalmente, la riqueza de especies se refiere a un grupo particular, por ejemplo, se habla de riqueza de especies de orquídeas o de vertebrados.

En las tablas 4.6, 4.7 y 4.8 se presenta un recuento de la biodiversidad mexicana, el número de especies por cada taxón de plantas, hongos y animales.

**Tabla 4.6.** Recuento de la diversidad de especies de plantas registradas y estimadas de varios grupos taxonómicos de México.

Taxones	Nombre común	Número de especies	Porcentaje mundial	Número de endémicas	Especies en áreas protegidas
Plantae	Plantas	36 000	14.4	>9670	899
Algae	Algas	2 702	10.02	-	-
Algas marinas	-	1 600	-	-	-
Algas dulceacuícolas	-	1 102	-	-	-
Briófitas	-	2 000	10.2	>180	-
Musci	Musgos	1 200	8.33	180	-
Hepaticae	Hepáticas	800	15.38	-	-
Pteridófitas	Helechos	1 000-1 100	11.11-12.22	>190	>4
Fanerógamas	-	18 000 [21 600]	8.16 [9.79]	9 300	-
Pinus (familia Pinaceae)	Pinos	48	48	21	22
Quercus (familia Fagaceae)	Encinos	135 [150]	30 [33.33]	115	-
Acanthaceae	Acanto, mitle cimarrón, pensamiento	360	8.28	<180	5
Agavaceae	Agaves, magueyes, yucas	217	75.35	151	39
Cactaceae	Garambullo, nopal, órgano, biznaga	800-900	42.5-45	715	250
Comimelinaceae	Hierba del pollo, quesadilla	100	15.38	50	-
Compositae	Dalia, girasol, margarita	2 400-2 861 [3 000]	10.91-13 [13.64]	1 707-1 813	663 (11)
Gramineae	Maíz, pasto, teozintle	950-1 151	9.5-11.51	272	13
Lamiaceae	Hierbabuena, orégano, salvia, tomillo	512	9.14	393	-
Leguminosae	Alfalfa, colorín, frijol, huizache, mezquite, trébol	1 724-1 800	10.51-10.98	896	14
Nolinaceae	-	498	9.09	32	9
Orchidaceae	Orquídeas	920	5.26	444	180
Palmae	Palmas	951	7.89	-	64
Rubiaceae	Café, cuajaleche, gardenia, trompetilla	510	4.9	-	19

NOTA: Estos datos se basan en la revisión bibliográfica de las citas que se listan en la sección de referencias bibliográficas del recuento de la diversidad de especies.

**Tabla 4.7.** Recuento de la diversidad de especies de hongos registrados y estimados de varios grupos taxonómicos de México.

Taxones	Nombre común	Número de especies	Porcentaje mundial	Número de endémicas	Especies en áreas protegidas
Fungi	Hongos	6000 [120 000]	8.57	-	-
Micromicetos	-	2000	-	-	-
Macromicetos (incluyendo líquenes y excluyendo mixomicetos)	-	3813	-	-	50
Myxomycetes	-	187	37.4	-	-

NOTA: Estos datos se basan en la revisión bibliográfica de las citas que se listan en la sección de referencias bibliográficas del recuento de la diversidad de especies.

**Tabla 4.8.** Recuento de la diversidad de especies de animales registrados y estimados de varios grupos taxonómicos de México.

Taxones	Nombre común	Número de especies	Porcentaje mundial	Número de endémicas	Especies en áreas protegidas
Animalia	Animales	1389	-	-	-
Hydrozoa	-	-	-	-	-
Milleporinae	Corales pétreos	1	-	-	-
Stylasterina	Corales pétreos	12	-	6	-
Anthozoa	-	-	-	-	-
Scleractinia	Corales pétreos	139	-	12	2
Mollusca (marinos)	Caracoles, babosas, pulpos, calamares	-	-	>920	8 < tr >
Polychaeta	Gusanos marinos	1100-1300 [>2600]	-	11-13 [>26]	-
Arachnida	Arañas	-	-	-	-
Palpigradi	-	1 [4]	2.10	[8.33]	1
Schizomidae	-	35	-	-	-
Uropygi	Vinagrillos	2	2.35	-	-
Amblypygi	-	14	20	-	-
Solfugae	Arañas de sol	57 [143-190]	7.12 [17.88-23.75]	-	-
Ricmulei	-	10	20.41	-	-
Araneae	Arañas, tarántulas	2506 [3506]	7.37 [10.31]	1759	3
Crustaceae	Crustáceos	-	-	-	-
Ostracoda (marinos)	-	600	30	-	-
Decapoda	Camarones, cangrejos, langostas	1410 [1880]	14.10 [18.8]	>98	34 (10)
Insecta	Insectos	-	-	-	-
Ephemeroptera	Efímeras	116	6.64	30	-
Odonata	Libélulas, caballitos del diablo	352	6.29	40	18
Plecoptera	Moscas de las piedras	47	2.6	-	-
Psocoptera	-	642	7.87	475	-
Homoptera	Cigarras, pulgones, piojos de las plantas	2780 [9267]	-	>265	-
Thysanoptera	-	599	11.98	394	-
Raphidioptera	-	13 [18]	6.80 [9.42]	8	-

Tabla 4.8. (Continuación.)

Taxones	Nombre común	Número de especies	Porcentaje mundial	Número de endémicas	Especies en áreas protegidas
Melolonthidae (Coleoptera)	-	918 [1128]	4.64 [5.71]	-	70
Scarabeidae (Coleoptera)	Escarabajos rodadores, otros	419 [617]	4.47 [6.59]	-	60
Curculionidae (Coleoptera)	Gorgojos	2344 [4688]	4.69 [9.38]	951	-
Malacodermata (Coleoptera)	Luciérnagas, otros	392	4.66	245	-
Staphylinidae (Coleoptera)	-	1235 [5000]	3.82 [15.46]	>104	-
Cerambycidae (Coleoptera)	-	1383	6.91	787	-
Buprestidae (Coleoptera)	-	1297 [2000]	10.81 [16.17]	-	-
Apoidea (Hymenoptera)	Abejas	1805 [>2000]	9.02 [>10]	-	Si
Sivespidae (Hymenoptera)	Avispas	319	7.64	82	-
Formicidae (Hymenoptera)	Hormigas	501 [1128]	5.69 [12.82]	112	-
Trichoptera	-	325	3	-	Si
Tortricidae (Lepidoptera)	-	385 [1000]	-	-	-
Pyraloidea (Lepidoptera)	-	409 [>2000]	2.73 [6.67]	-	-
Papilionoidea (Lepidoptera)	Mariposas	1816 [2018]	9.44 [10.49]	200	Si (2)
Mecóptera	Moscas escorpión	9	-	8	-
Siphonaptera	Fulgas	-	136 [272]	-	-
Ceratopogonidae (Diptera)	Jejenes, chaquistes	166	-	23	-
Simuliidae (Diptera)	-	90 [110]	6.16 [7.53]	-	8
Culicidae (Diptera)	Mosquitos, zancudos	249 [277]	7.74 [8.62]	5	-
Tephritidae (Diptera)	Moscas de la fruta	224 [336]	5.33 [8]	91	-
Mydidae (Diptera)	-	38 [>44]	-	12	-
Echinodermata	Pepinos de mar, estrellas de mar	503	8.2	-	1
Vertebrata	Vertebrados	-	-	-	-
Pisces	Peces marinos y de agua dulce	2122	9.77	-	139
Peces de agua dulce	-	506	6.02	163	-
Anura (Amphibia)	Ranas	195	5.58	174	199
Caudata (Amphibia)	Salamandras	93	26.05	-	-
Gymnophiona (Amphibia)	-	2	1.2	-	-
Amphisbaenia (Reptilia)	-	3	2.22	368	477
Sauria (Reptilia)	Lagartijas	337	8.81	-	-
Serpientes (Reptilia)	Culebras, víboras	322	13.48	-	-
Testudines (Reptilia)	Tortugas	39	15.48	-	-
Crocodylia	Cocodrilos	3	12.5	-	-
Aves	Pájaros	1060	10.6	111	339
Mammalia	Mamíferos terrestres y voladores	450	11.06	140	191

Mammalia (mamíferos marinos)	Focas, delfines, ballenas, manatíes	41	48.23	1	14
------------------------------------	--	----	-------	---	----

NOTA: Estos datos se basan en la revisión bibliográfica de las citas que se listan en la sección de referencias bibliográficas del recuento de la diversidad de especies.

## ESPECIES BAJO PROTECCIÓN LEGAL

Desgraciadamente muchas de las especies de la riqueza mexicana se encuentran en peligro o amenazadas. En este sentido se ha protegido a estas especies mediante una ley que se estipula en la Norma Oficial Mexicana (NOM-059-ECOL-1994; publicada en el *Diario Oficial de la Federación* el 16 de mayo de 1994).

En este documento se especifican aquellas especies de flora y fauna silvestre, tanto terrestres como acuáticas, consideradas en riesgo, de acuerdo con cuatro categorías de clasificación, además también se establecen las especificaciones para disminuir los efectos adversos sobre la biodiversidad (véase cuadro 4.1).

**Cuadro 4.1.** Descripción de las categorías de la NOM (NOM-059-ECOL-1994; *Diario Oficial de la Federación*, 16 de mayo de 1994).

<i>Categoría</i>	<i>Descripción</i>
Rara	Especie cuya población es biológicamente viable, pero muy escasa de manera natural, puede estar restringida a un área de distribución reducida o hábitats muy específicos
Amenazada	Especies que podrían llegar a encontrarse en peligro de extinción si siguen operando factores que ocasionen el deterioro o modificación del hábitat o que disminuyan sus poblaciones. Es equivalente a vulnerable
En peligro de extinción	Especie o subespecie cuyas áreas de distribución o tamaño poblacional han sido disminuidos drásticamente, poniendo en riesgo su viabilidad biológica en todo su rango de distribución por múltiples factores, tales como la destrucción o modificación drástica de su hábitat, restricción severa de su distribución, sobreexplotación, enfermedades y depredadores entre otros
Sujeta a protección especial	Especies sujetas a limitaciones o vedas en su aprovechamiento por tener poblaciones reducidas o una distribución geográfica restringida, o para propiciar su recuperación y conservación o la recuperación y conservación de especies asociadas

La NOM incluye 92 familias y 949 especies de plantas fanerógamas y hongos, de las cuales 466 (49 %) son endémicas. La mayor parte de las especies de las plantas y hongos (46 %) protegidas bajo la Norma Oficial se encuentran en la categoría de raras y tan sólo 14 % se consideran en peligro de extinción. Las familias con mayor número de especies amenazadas o en peligro son las cactáceas, orquídeas, palmas, cicadáceas y agaves.

El número total de vertebrados en la NOM es de 1420, de los cuales 782 (55 %) son endémicos. Al igual que en el caso de plantas y hongos, la mayor parte de los vertebrados (32 %) enlistados se incluyen en la categoría de raros y sólo un pequeño porcentaje (13 %) se consideran plantas y hongos, la mayor parte de los vertebrados (32 %) enlistados se incluyen en la categoría de raros y sujetos a protección especial (véase tabla 4.9).

El número de vertebrados mexicanos reconocidos oficialmente en peligro por organismos internacionales como la IUCN (Unión Internacional para la Conservación de la Naturaleza y de los Recursos Naturales) y el CITES es sorprendentemente bajo en comparación con la NOM. De acuerdo con la IUCN sólo 229 especies de vertebrados en México se encuentran en peligro, de las cuales 122 son peces, cuatro anfibios, 23 reptiles, 29 aves y 51 mamíferos; mientras que en el CITES sólo cerca de 200 especies mexicanas se incluyen en los apéndices I y II del convenio.<sup>5</sup>

Cuando se habla de que México es uno de los 11 países con megadiversidad no es una exageración, pues como se observa en la tabla 4.10, en verdad México cuenta con riqueza de fauna y flora.

**Tabla 4.9.** Número de especies y subespecies de plantas y animales incluidos en la Norma Oficial Mexicana (NOM-059-ECOL-1994; *Diario Oficial de la Federación*, 16 de mayo de 1994).

Taxón	En peligro de extinción (%)		Amenazadas (%)		Raras (%)		Sujetas a protección especial (%)		Total E(%)	Total E+NE
	E*	NE*	E	NE	E	NE	E	NE		
Plantas y hongos	66(7)	66(7)	170(17.9)	165(17.4)	219(23.1)	214(22.5)	11(1.1)	38(4)	466(49.1)	949
Invertebrados	11(21.6)	10(19.6)	0	11(21.6)	0	0	1(2)	18(35.3)	12(23.5)	51
Peces	49(35)	10(7.1)	51(36.4)	10(7.1)	15(10.7)	5(3.6)	0	0	115(82.1)	140
Anfibios	6(3)	1(0.5)	35(17.6)	7(3.5)	96(48.2)	38(19.1)	14(7)	2(1)	151(75.9)	199
Reptiles	3(0.6)	13(2.7)	71(14.9)	40(8.4)	224(47)	84(17.6)	14(2.9)	28(5.9)	312(65.4)	477
Aves	22(6.5)	34(10)	30(8.9)	92(27.1)	7(2.1)	137(40.4)	3(0.9)	14(4.1)	62(18.3)	339
Mamíferos	13(4.9)	32(12.1)	87(32.8)	31(11.7)	44(16.6)	47(17.7)	0	011(4.2)	144(54.3)	265
Total	170(7)	166(6.9)	444(18.3)	356(14.7)	605(25)	525(21.7)	43(1.8)	111(4.6)	1262(52.1)	2420

\* E: especies endémicas; NE: especies no endémicas.  
Los porcentajes corresponden al total de los renglones.

<sup>5</sup> CONABIO, *Especies*, 1997

**Tabla 4.10.** Grupos taxonómicos en los que destaca México.

Taxón (nombre común)	Lugar	Número de especies	NOM*
Pinus (pinos)	1o.	48	22
Agavaceae (magueyes, yucas)	1o.	217	39
Cactaceae (nopales y biznagas)	1o.	800-900	250
Nolinaceae (palmilla, cucharilla, osotole)	1o.	49	9
Reptilia (lagartijas, víboras, tortugas)	1o.	704	477
Mamalia (mamíferos)	2o.	491	205
Mydidae (parientes de las moscas)	4o.	38	0
Amphibia (ranas y salamandras)	4o.	290	199
Papilionoidea (mariposas)	Entre los 10 primeros	1816	2

\* Número de especies incluidas en la Norma Oficial Mexicana NOM-059-ECOL-1994.

## LAS ÁREAS NATURALES PROTEGIDAS DE MÉXICO

En México la protección de áreas naturales tiene antecedentes desde épocas prehispánicas, tanto en la cultura náhuatl como en la maya. En el siglo xv Nezahualcóyotl reforestó áreas cercanas al Valle de México, y durante el siglo xvi, el emperador Moctezuma II fundó algunos parques zoológicos y jardines botánicos (Vargas, 1984).<sup>6</sup>

El Desierto de los Leones fue la primera área protegida de México, mediante un decreto en 1876. La primera *Ley Forestal* aplicable a toda la República Mexicana se expidió en 1926, donde se definen legalmente las áreas protegidas y se reconoce la importancia de preservar los recursos en el nivel nacional.

En 1982 se creó la Secretaría de Desarrollo Urbano y Ecología (SEDUE), y en 1983 la Subsecretaría de Ecología, que atendían de manera oficial la problemática del ambiente. En 1988 se promulgó la *Ley General de Equilibrio Ecológico y Protección Ambiental* que en el capítulo II del título segundo incluye la creación del Sistema Nacional de Áreas Protegidas (SINAP).<sup>7</sup>

En los cuadros 4.2 a 4.5 y las tablas 4.11 y 4.12 se presentan las categorías del SINAP y de la IUCN.

## SUELOS DE MÉXICO

En lo que concierne a este tópico, México tampoco puede quedarse atrás por la enorme variedad de tipos de suelos que constituyen el territorio nacional, ya que de las 25 categorías principales de la clasificación de suelos

<sup>6</sup> CONABIO, SINAP, 1997

<sup>7</sup> *Idem*

**Cuadro 4.2.** Categorías de manejo, objetivos y administración de las áreas naturales protegidas en México, de acuerdo con la *Ley General de Equilibrio Ecológico y Protección al Ambiente*.

<i>Categoría</i>	<i>Objetivos</i>	<i>Administración</i>
Reserva de la Biosfera	Conservar áreas biogeográficas relevantes en el nivel nacional, representativas de uno o más ecosistemas no alterados significativamente por la acción del ser humano o que requieran ser preservadas y restauradas, en las que habiten especies representativas de la biodiversidad nacional, incluyendo a especies endémicas, amenazadas o en peligro de extinción	SINAP
Reserva Especial de la Biosfera	Conservar áreas representativas de uno o más ecosistemas no alterados significativamente, en que habiten especies endémicas, amenazadas o en peligro de extinción. Son de menor superficie o diversidad de especies que las reservas de la biosfera	Categoría derogada
Parques Nacionales	Conservar áreas biogeográficas representativas en el nivel nacional, de uno o más ecosistemas, importantes por su belleza escénica, valor científico, educativo, histórico o recreativo, por la existencia de flora y fauna de importancia nacional y por su aptitud al turismo	SINAP
Monumentos Naturales	Conservar áreas que contengan uno o varios elementos de importancia nacional, de carácter único o excepcional, interés estético, valor histórico o científico	SINAP
Parque Marino Nacional	Proteger y preservar los ecosistemas marinos y regular el aprovechamiento sustentable de la flora y fauna acuáticas, en zonas marinas mexicanas, que podrán incluir la zona marítimo-terrestre contigua. Categoría incluida en Parques Nacionales y Área de Protección de Recursos Naturales. Conservar áreas destinadas a la preservación y restauración de zonas forestales y a la conservación de suelos y aguas	Categoría incluida en Parques Nacionales
Área de Protección de Flora y Fauna	Conservar hábitats de cuyo equilibrio y preservación dependen la existencia, transformación y desarrollo de especies de flora y fauna silvestre y acuáticas	SINAP

Santuarios	Preservar y proteger zonas caracterizadas por una considerable riqueza de flora y fauna, o por la presencia de especies, subespecies o hábitat de distribución restringida (cañadas, vegas, relictos, grutas, cavernas, cenotes, caletas u otras unidades topográficas o geográficas)	SINAP
Parques y Reservas Estatales	Conservar áreas de uso público para obtener y preservar el equilibrio de los ecosistemas urbanos industriales, y proteger un ambiente sano, el esparcimiento de la población y valores artísticos, históricos y de belleza natural	Entidades federativas y municipios
Zona de Preservación Ecológica de los Centros de Población	Conservar uno o más ecosistemas, cercanos a asentamientos urbanos, en buen estado de conservación, para preservar los elementos naturales indispensables para el equilibrio ecológico y el bienestar general	Entidades federativas y municipios

FUENTE: *Diano Oficial de la Federación*, diciembre de 1996.

del mundo, México cuenta con 23; de éstas, las que ocupan una mayor extensión del territorio nacional son las categorías litosol (suelos delgados, característicamente de un espesor menor a 10 cm, que descansan sobre un sustrato duro y continuo, cuya textura y fertilidad es variable) y castanozem (capa superficial de color pardo o rojo oscuro, rica en materia orgánica y nutrientes, está restringido a zonas semiáridas de transición hacia regiones más lluviosas, sobre terrenos planos o levemente ondulados) con 15 % aproximadamente cada una.<sup>5</sup>

Se entiende por suelo a la capa más superficial que conforma la corteza terrestre; no es otra cosa más que el resultado de la modificación del material parental (el cual depende de las características geológicas del lugar) por la acción de diversos agentes tanto físicos, químicos como biológicos. En su madurez, no es sólo el sustrato físico sobre el cual se desarrolla la cubierta vegetal, sino que incluye una fracción biológica propia con sus múltiples interacciones entre sí.<sup>9</sup>

## ETNOPEDOLOGÍA

Es la rama de la etnociencia que estudia la percepción campesina de las propiedades y procesos de los suelos y su explicación, clasificación, taxonomía y relación con otros factores y fenómenos ecológicos, su dinámica, el

<sup>5</sup> CONABIO, *Clasificación de suelos y tierras*, 1977

<sup>9</sup> *Idem*

**Cuadro 4.3. Categorías que maneja la IUCN.\***

<i>Categoría</i>	<i>Objetivo</i>
Reserva científica/natural estricta	Proteger y mantener inalterados los procesos naturales para conservar áreas ecológicamente representativas del ambiente natural, para fines de investigación científica, monitoreo ambiental, educación y para el mantenimiento de la evolución y dinámica de los recursos genéticos
Parque nacional	Proteger áreas naturales y escénicas de importancia nacional o internacional para uso científico, educativo y recreativo
Monumento natural	Proteger y preservar áreas de importancia natural dado algún interés particular o por sus características únicas
Reserva natural/reserva natural manejada/santuario de vida silvestre	Asegurar las condiciones necesarias para proteger especies, grupos de especies, comunidades bióticas o características físicas de importancia nacional, que requieren la intervención humana para su perpetuación
Paisaje protegido	Mantener paisajes de importancia nacional resultado de la armoniosa interacción de los habitantes locales y sus recursos, y proveer oportunidades para el esparcimiento público por medio de la recreación y el turismo, dentro del estilo de vida y actividades económicas típicas de esas áreas
Reserva de recursos	Proteger los recursos naturales de un área para su uso futuro y para prevenir o detener actividades que puedan afectar el recurso, mediante objetivos basados en el conocimiento y la planeación apropiados
Áreas biótica natural/reserva antropológica	Apoyar el mantenimiento de sociedades que viven en armonía con el medio que ha sido poco impactado por la tecnología moderna y la extracción de recursos realizada por la población indígena de manera tradicional
Área de manejo de uso múltiple	Apoyar la producción sostenida de agua, madera, pastos, vida silvestre, y recreación, junto con la conservación de la naturaleza orientada a sostener actividades económicas
Reserva de la biosfera	Conservar para el uso presente y futuro la diversidad e integridad de comunidades bióticas representativas de plantas y animales dentro de sus ecosistemas naturales, y preservar la diversidad genética de las especies de la que depende la evolución
Sitio de herencia mundial	Proteger las características naturales por las cuales el área fue considerada como patrimonio mundial y aportar información que se difunda a todo el mundo

FUENTE: UNEP.

\*Unión Internacional para la Conservación de la Naturaleza y de los Recursos Naturales.

**Cuadro 4.4.** Equivalencias entre las categorías de manejo de la IUCN y el SINAP.

<i>Categoría IUCN</i>	<i>Categoría SINAP</i>
Reserva científica/reservas naturales estrictas	Sin equivalencia
Parque nacional	Parque nacional
Monumento natural	Monumento natural
Reserva natural manejada/santuario de vida silvestre	Área de protección de flora y fauna Parque marino nacional, santuarios
Sin equivalencia	Paisaje protegido
Reserva de recursos	
Áreas de protección de recursos naturales	Sin equivalencia
Áreas biótica natural/reserva antropológica	Sin equivalencia
Áreas de manejo de uso múltiple/áreas de recursos manejados	Reserva de la biosfera. Reserva especial de la biosfera

**Cuadro 4.5.** Reconocimiento internacional a las áreas protegidas mexicanas.

<i>Nombre</i>	<i>MAB</i>	<i>Patrimonio mundial</i>	<i>RAMSAR</i>
Alto Golfo de California y Delta del Río Colorado <sup>1</sup>	1995	*****	Propuesta
Calakmul	1993	*****	***
Cuatrociénagas	***	*****	1996
El Pinacate y Gran Desierto de Altar	1993	*****	***
El Cielo <sup>2</sup>	1986	*****	***
El Triunfo	1993	*****	***
El Vizcaíno	1993	Pinturas rupestres de la Sierra de San Francisco, 1993 Santuario de ballenas, 1993	***
Islas del Golfo de California	1995	*****	***
La Encrucijada	***	*****	Propuesta
Mapimí	1976	*****	1996
Marismas nacionales	***	*****	1996
Michilta	1976	*****	***
Montes Azules	1978	*****	***
Palenque	***	Ciudad prehispánica, 1987	***
Pantanos de Centla	***	*****	1996
Ría Lagartos	***	*****	1986
Sian Ka'an	1986	*****	***
Sierra de Manatlán <sup>3</sup>	1988	*****	***

MAB: Red mundial de reservas de la biosfera de la UNESCO.

RAMSAR: Convención relativa a los humedales de importancia internacional, especialmente como hábitat de aves acuáticas.

<sup>1</sup>Se incorporó como ampliación de El Pinacate y se conoce como Reserva de la Biosfera del Alto Golfo de California.

<sup>2</sup>Reserva estatal, no incluida dentro del SINAP.

<sup>3</sup>Seleccionada por la IUCN como área de prioridad para el estudio y conservación de plantas y animales

Tabla 4.11. Número de áreas y superficie para las categorías de manejo administradas por el SINAP.

<i>Categoría</i>	<i>Número de áreas</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Superficie (ha)</i>	<i>Porcentaje</i>
Reserva de la biosfera	19	20.2	7 667 232	67.9
Reserva especial de la biosfera	13	13.8	638 336	5.6
Parque nacional	44	46.8	689 056	6.1
Monumento natural	3	3.2	13 023	0.1
Parque marino nacional	6	6.4	620 357	5.6
Área de protección de flora y fauna	9	9.6	1 660 499	14.7
<b>Tótal</b>	<b>94</b>	<b>100</b>	<b>11 288 503</b>	<b>100</b>

Tabla 4.12. Áreas protegidas del Sistema Nacional de Áreas Naturales Protegidas (SINAP).

<i>Área de protección de flora y fauna</i> <i>Nombre</i>	<i>Estado</i>	<i>Superficie (ha)</i>	<i>Año de decreto</i>
Cañón de Santa Elena	Chiapas	277 209	1994
Chan-Kin	Chiapas	12 184	1992
Corredor biológico Ajusco-Chichinautzin	Distrito Federal, Estado de México, Morelos	37 302	1988
Cuatrociénagas	Coahuila	84 347	1994
Laguna de Términos	Campeche	705 017	1994
Maderas del Carmen	Coahuila	208 381	1994
Uaymil	Quintana Roo	89 118	1994
Yum Balam	Quintana Roo	154 052	1994
Sierra de Álamos-Río Cuchujaqui	Sonora	92 889	1996
<b>Monumento natural</b>			
Bonampak	Chiapas	4 357	1992
Cerro de la Silla	Nuevo León	6 045	1991
Yaxchilán	Chiapas	2 621	1992
<b>Parque marino nacional</b>			
Arrecife Alacranes	Yucatán	333 768	1994
Arrecifes de Cozumel	Quintana Roo	11 987	1996
Bahía de Loreto	Baja California Sur	206 580	1996
Cabo Pulmo	Baja California Sur	7 111	1995
Costa occidental de Isla Mujeres, Punta Cancún y Punta Nizuc	Quintana Roo	8 673	1996
Sistema arrecifal veracruzano	Veracruz	52 238	1992
<b>Parque nacional</b>			
Benito Juárez	Oaxaca	2 737	1937
Bosencheve	Estado de México,	15 000	1940
Cañón del Río Blanco	Veracruz	55 690	1938
Cañón del Sumidero	Chiapas	21 789	1980
Cascadas de Basaseachic	Chihuahua	5 802	1981
Cerro de Garnica	Michoacán	968	1936

Cerro de la Estrella	Distrito Federal	1 100	1938
Constitución de 1857	Baja California	5 009	1962
Cumbres de Majalca	Chihuahua	4 772	1939
Cumbres de Monterrey	Nuevo León	246 500	1939
Cumbres del Ajusco	Distrito Federal	920	1936
Desierto del Carmen	Estado de México	529	1942
Dzibilchaltún	Yucatán	539	1987
El Cimatarío	Querétaro	2 447	1982
El Chico	Hidalgo	2 739	1982
El Gogorrón	San Luis Potosí	25 000	1936
El Potosí	San Luis Potosí	2 000	1936
El Sabinal	Nuevo León	8	1938
El Tepeyac	Distrito Federal	302	1937
El Tepozteco	Distrito Federal, Morelos	24 000	1957
El Veladero	Guerrero	3 159	1980
Insurgente José María Morelos y Pavón	Michoacán	1 813	1939
Insurgente Miguel Hidalgo y Costilla	Distrito Federal, Estado de México	1 750	1936
Isla Isabel	Nayarit	194	1980
Iztaccihuatl-Popocatepetl	Estado de México, Morelos, Puebla	25 679	1948
La Malinche	Puebla, Tlaxcala	45 700	1938
Lago de Camécuaro	Michoacán	9	1941
Lagunas de Chacahua	Oaxaca	14 187	1937
Lagunas de Montebello	Chiapas	6 022	1959
Lagunas de Zempoala	Estado de México, Morelos	4 669	1936
Los Mármoles	Hidalgo	23 150	1936
Los Novillos	Coahuila	42	1940
Los Remedios	Estado de México	400	1938
Molino de Flores	Estado de México	55	1937
Nevado de Toluca	Estado de México	51 000	1936
Palenque	Chiapas	1 771	1981
Pico de Orizaba	Puebla, Veracruz	19 750	1937
Pico de Tancitaro	Michoacán	29 316	1940
Rayón	Michoacán	34	1952
Sacramento	Estado de México	45	1939
Tula	Hidalgo	99	1981
Tulum	Quintana Roo	664	1981
Volcán Nevado de Colima	Colima, Jalisco	22 200	1936
Zoquiapan y anexas	Estado de México, Puebla	19 418	1937
Reserva de la biosfera			
Alto Golfo y Delta del Río Colorado	Baja California, Sonora	934 756	1993
Archipiélago de Revillagigedo	Colima	636 685	1994
Banco Chinchorro	Quintana Roo	144 360	1996
Calakmul	Campeche	723 185	1989
Chamela-Cuixmala	Jalisco	13 142	1993
El Pinacate y el Gran Desierto de Altar	Sonora	714 556	1993
El Triunfo	Chiapas	119 177	1990
El Vizcaíno	Baja California Sur	2 546 790	1988
La Encrucijada	Chiapas	144 868	1995
La Michilía	Durango	35 000	1979

Tabla 4.12. (Continuación.)

Área de protección de flora y fauna Nombre	Estado	Superficie (ha)	Año de decreto
La Sepultura	Chiapas	167 309	1995
Lacantún	Chiapas	61 873	1992
Los Tuxtlas	Veracruz	465 000	1998
Mapimí	Durango	20 000	1979
Montes Azules	Chiapas	331 200	1978
Pantanos de Centla	Tabasco	302 706	1992
Sian Ka'an	Quintana Roo	528 147	1986
Sierra de Abra Tanchipa	San Luis Potosí	21 464	1994
Sierra de la Laguna	Baja California Sur	112 437	1994
Sierra de Manantlán	Jalisco	139 577	1987
<b>Reserva especial de la biosfera</b>			
Cajón del Diablo	Sonora	147 000	1937
Cascadas de Agua Azul	Chiapas	2 580	1980
Isla Contoy	Quintana Roo	176	1961
Isla de Guadalupe	Baja California	25 000	1928
Isla Rasa	Baja California	60	1964
Isla Tiburón	Sonora	120 800	1963
Islas del Golfo de California	Baja California, Baja California Sur, Sinaloa, Sonora	150 000	1978
Mariposa Monarca	Estado de México, Michoacán	16 110	1980
Ría Celestún	Campeche, Yucatán	59 130	1979
Ría Lagartos	Yucatán	47 840	1979
Selva del Ocote	Chiapas	48 140	1982
Sierra de Santa Martha	Veracruz	20 000	1980
Volcán de San Martín	Veracruz	1 500	1979

manejo agrícola y su aprovechamiento en otras actividades productivas, así como la comparación entre la ciencia del suelo científica y la campesina.<sup>10</sup>

Las clasificaciones que se realizan por estos medios no tienen una relación con los levantamientos de los suelos, ya que la sabiduría ancestral de los campesinos de México se basa más bien en el potencial de la tierra como medio productivo, y no en la conformación fisicoquímica del suelo. Dentro del territorio mexicano existen denominaciones similares para los diferentes tipos de tierras, aunque éstas varían de una región a otra, así como también son distintas por la castellanización de que fueron objeto y la etnia que las clasifica. En la actualidad subsisten algunos grupos étnicos que conservan sus formas de llamar a los distintos tipos de tierra.

#### CLASIFICACIÓN MAYA

Los mayas fueron un pueblo culto que destacó en las ciencias en general, y a pesar de encontrarse con las dificultades propias de las tierras de la

<sup>10</sup> *Ibidem*

región donde floreció su cultura, lograron el óptimo manejo de éstas, además de tenerlas perfectamente identificadas y asignadas al mejor producto para cada categoría, aún con vigencia hasta nuestros días. Esta clasificación muestra la estrecha relación entre el suelo y el paisaje que lo rodea permitiéndole al agricultor obtener un conocimiento bastante descriptivo y real del suelo, además de lograr su aprovechamiento y manejo más adecuado.<sup>11</sup>

Esta clasificación de los mayas explica el relieve, las propiedades del suelo tales como color, cantidad de materia orgánica, presencia de óxidos de hierro, drenaje, cantidad de rocas, así como la relación con la lluvia y el rendimiento agrícola cualitativo. Un dato que vale la pena resaltar es que en la actualidad se utiliza una nomenclatura similar para clasificar a los suelos de acuerdo con las reglas de la taxonomía internacional de suelos.

La tecnología maya permite explicar con claridad algunas de las características y propiedades de los suelos, además es muy parecida a la empleada por los agricultores y edafólogos de las escuelas rusa y estadounidense.<sup>12</sup> Pérez (1984) estudia y analiza la capa arable del suelo; concluye que los parámetros empíricos empleados por el productor maya en la clasificación de los suelos son técnicamente medibles y comparables, lo que da validez a la clasificación maya que es más detallada que aquélla de la FAO/UNESCO<sup>13</sup> (veáanse cuadros 4.6 y 4.7).

**Cuadro 4.6.** Clasificación maya de suelos y su significado en las comunidades de Yaax-Hom y Cooperativa, del municipio de Oxkutzcab, Yucatán.\*

<i>Clase Maya</i>	<i>Significado</i>
<i>Kancab</i>	Tierra roja amarillenta
<i>Yaax-hom</i>	Tierra fértil, siempre verde
<i>Akalché</i>	Tierra pantanosa entre el monte
<i>Pus-lu'um</i>	Tierra polvorienta o suelta
<i>Chac-lu'um</i>	Tierra roja
<i>Ed-lu'um</i>	Tierra negra
<i>Pu'uc</i>	Cerro, sierra o serranía

\* CONABIO, *Clasificación de suelos y tierras*, 1977.

<sup>11</sup> *Ibidem*.

<sup>12</sup> *Ibidem*.

<sup>13</sup> *Ibidem*.

**Cuadro 4.7.** Clasificación chinanteca de tierras y su significado.\*

<i>Clase maya</i>	<i>Significado</i>
<i>Huo Them</i>	Tierra húmeda (tierra de aluvión)
<i>Huo Cuauh</i>	Tierra dura
<i>Huo Seh</i>	Tierra arenosa
<i>Huo Neh</i>	Tierra amarilla
<i>Huo Yin</i>	Tierra roja
<i>Huo Mah</i>	Tierra negra
<i>Huo Hmeh</i>	Tierra de bosque

\* CONABIO, *Clasificación de suelos y tierras*, 1977.

### CLASIFICACIÓN OTOMÍ

Los otomíes del estado de Hidalgo tienen una clasificación de tierras basada en las tierras campesinas, agrupándolas en clases y linderos, en donde se destaca que éstas no siempre coinciden con las fases de suelos. El valor de esta clasificación radica en la información que se le brinda al técnico para el mejor empleo y explotación productiva de los suelos de la región; gracias a los conocimientos empíricos ancestrales se puede lograr un mejor desarrollo de la agricultura (véase cuadro 4.8).

**Cuadro 4.8.** Definiciones, utilización y recomendaciones para las clases de tierras de los campesinos del Nith, municipio de Ixmiquilpan, Hidalgo.\*

<i>Tipo de agricultura</i>	<i>Clases de tierras</i>		<i>Utilización</i>	<i>Recomendaciones para uso y manejo</i>
	Otomí	Español		
Temporal	K'asthai	Amarilla	---	---
	ihai	Salitre	---	---
	'Bohai	Negra	---	---
	T'axhai	Blanca	---	---
	Xido	Tepetate	---	---
Riego	Pehai	Lama	Maíz, alfalfa, trigo y cebada	Agregar tierra arenosa y estiércol
	'Bomuhai	Arena	Hortalizas	Aplicar estiércol o fertilizante
	Ixhai	Salitre	Romerito	Abonar con estiércol
	T'axhai	Blanca	Matz, alfalfa, maguey	Agregar tierra de lama y estiércol
	Xidohai	Tepetate	Jitomate, chile	Agregar tierra, mucha agua y subsolar

\* CONABIO, *Clasificación de suelos y tierras*, 1977.

## CLASIFICACIÓN NÁHUATL

La civilización azteca tenía un profundo conocimiento acerca de la utilización de las tierras según sus propiedades y características físicas principales (presencia de hierbas caídas que la enriquecían, textura, pedregosidad, producción), ellos conocían 45 clases diferentes según sus fines administrativos, uso y manejo, además de contar con un sistema de planificación para su utilización y la tenencia de las mismas, lo que permitía cobrarles tributos a los pueblos conquistados. En los cuadros 4.9 y 4.10 se describe esta clasificación.

## SISTEMA FAO/UNESCO

La FAO (1968) indica que las unidades de suelo se seleccionaron con base en el conocimiento de génesis, características y distribución de la mayoría de los suelos que cubren la superficie terrestre, su significado como recurso para la producción y su facilidad para representarlos en mapas a escalas pequeñas. Como consecuencia se propusieron subdivisiones, las cuales no tienen un significado estricto de acuerdo con las reglas taxonómicas.<sup>14</sup>

El sistema FAO/UNESCO, versión 1988, comprende 28 unidades y 153 subdivisiones. Para su conformación toma los nombres de los tipos de suelos que ya existían con anterioridad a aquellos que tenían un carácter general, y se crean nuevos nombres cuando es necesario, aunque éstos no tengan una nomenclatura sistemática.

La gran diferencia entre las versiones actuales de la FAO/UNESCO (1988) y la taxonomía de suelos (1990), es que la segunda considera al clima del suelo, a través de los regímenes de humedad y temperatura, los cuales se miden en estaciones meteorológicas, aunque comúnmente se infieren o ex-

**Cuadro 4.9.** Clasificación según los diferentes tipos de tierras asignadas para el uso de los diferentes estratos sociales (Carrasco, 1977).\*

<i>Nombre náhuatl</i>	<i>Tipo de uso</i>
Tlatocamilli	Tierras reales
Teccalli	Los señores, las casas señoriales
Tecpantlalli	Tierras de palacio
Pillali	Tierras de los nobles
Altepetlalli	Macehuales, las tierras del pueblo
Calpullalli	Cada barrio en particular, las tierras del barrio
Milchimalli	Tierras para la guerra
Teopantli	Tierras para los templos

\* CONABIO, *Clasificación de suelos y tierras*, 1977.

<sup>14</sup>Idem

**Cuadro 4.10.** Clasificación de acuerdo con la calidad de la tierra.

<i>Nombre náhuatl</i>	<i>Tipo de uso</i>
Atoctli	Significa tierra que el agua trajo, es una tierra fértil para sembrar que se caracteriza por ser blanda, suelta y suave; en ella se da mucho maíz y trigo
Quauhtlalli	Es también tierra fértil, donde se da muy bien el maíz y el trigo, es una tierra con estiércol con base en maderos podridos, es suelta, amarilla y hueca
Tlacoztli	En una tierra fértil, su nombre indica tierra amarilla; el color de tierra representa la fertilidad
Xalatoctli	Es otra denominación de tierra fértil, es tierra arenosa, que trae el agua de los altos; es tierra suave de labrar
Tlaxotlalli	Es una tierra fértil, en ella las hierbas se vuelven estiércol, y sirven como tal al enterrarlas
Xallali	Es tierra arenosa y estéril, no muy productiva
Tlalauiac	Significa tierra suave porque la han abonado con estiércol
Atlalli	Indica tierras de agua o tierras que se pueden regar
Tepetlalli	Significa tierra de cuesta
Tetlalli	Quiere decir tierra pedregosa o cascajosa que se encuentra en los repechos de las cuevas, en ellas se da bien el maíz
Tequizquiltalli	Es tierra donde se da el salitre, es estéril a causa del salitre que está en malas condiciones
Callalli	Significa tierra donde ha estado edificada alguna casa, y donde después que se cava y se siembra es fértil
Tequesquiti	Suelos con sales
Tepetatl (tepetate)	Un estrato endurecido cercano a la superficie

De Sahagún (1979) indica que de acuerdo con la calidad de la tierra, los aztecas, daban varios nombres según las características de cada una de ellas (CONABIO, *Clasificación de suelos y tierras*, 1977)

**Tabla 4.13.** Uso del suelo en cuatro zonas ecológicas de México (Toledo y Ordóñez, 1993).\*

Hábitat	Agricultura	Ganadería	Otros	Bosque	Total
Tropical cálido húmedo	2 719 990 (13.5 %)	3 789 220 (18.8 %)	724 972 (3.6 %)	11 696 263 (58 %)	20 154 137
Tropical cálido subhúmedo	7 747 377 (23.8 %)	2 867 426 (8.8 %)	6 594 553 (20.2 %)	14 578 467 (44.7 %)	32 576 000
Templado subhúmedo	3 998 888 (14.9 %)	2 909 934 (10.9 %)	2 825 326 (10.6 %)	16 822 897 (62.8 %)	26 777 944
Árido y semiárido	7 789 315 (9.3 %)	9 663 989 (11.5 %)	60 454 712 (72 %)	2 004 385 (2.4 %)	84 024 435

Los números corresponden a las hectáreas transformadas (o no transformadas en el caso del bosque) como resultado de las actividades mencionadas; entre paréntesis se da el porcentaje del total para el tipo de hábitat.

\*CONABIO, *Clasificación de suelos y tierras*, 1977.

trapolan a partir de datos climáticos generales.<sup>15</sup> Este sistema tiene la gran ventaja de ser más accesible por ser concreto y sencillo para clasificar los suelos, dadas las condiciones en que se encuentra el país, aunque tiene ciertas limitantes.

Para la FAO (1977) el concepto tierra comprende el ambiente físico, que incluye el clima, el relieve, el suelo, la hidrología y la vegetación en la medida en que éstos influyen en el potencial del empleo de la tierra. Incluye también los resultados de las actividades humanas pasadas y presentes (rehabilitación, desmontes, etc.) y los resultados adversos (salinización de suelo); sin embargo, las características puramente económicas y sociales no se incluyen en el concepto, ya que forman parte de su propio contexto.<sup>16</sup>

Con respecto a este tema, la tabla 4.13 muestra el uso de suelo en cuatro zonas ecológicas mexicanas.

## REGIONES PRIORITARIAS DE CONSERVACIÓN EN MÉXICO

Una de las prioridades en cuanto al manejo de la biodiversidad de México es poder identificar todas y cada una de las regiones que requieran un tratamiento especial para su conservación y aprovechamiento racional desde distintas perspectivas. Para el turismo alternativo es importante contar con esta información porque le permite encuadrarse dentro de los parámetros de sus-

<sup>15</sup> *Ibidem.*

<sup>16</sup> *Ibidem.*

tentabilidad ambiental, requisito indispensable de todas las modalidades de este tipo de servicios diferenciados.

En este sentido, la CONABIO (Comisión Nacional de la Biodiversidad) tomó la iniciativa al reunir en 1996 a 32 expertos de 17 instituciones nacionales de diferentes disciplinas biológicas, y organizar un taller sobre ecosistemas, regiones geográficas y grupos taxonómicos.<sup>17</sup> El objetivo era identificar las áreas que se encuentran en riesgo o bien que por su riqueza presentan oportunidades especiales para su estudio y conservación.

### **CRITERIOS UTILIZADOS PARA CARACTERIZAR A LAS REGIONES PRIORITARIAS DE CONSERVACIÓN EN MÉXICO**

1. Extensión del área.
2. Integridad ecológica (funcional) de la región.
3. Importancia como corredor biológico entre regiones.
4. Diversidad de ecosistemas.
5. Fenómenos naturales "extraordinarios".
6. Endemismo.
7. Riqueza.
8. Centros de origen y diversificación natural.
9. Centros de domesticación y/o mantenimiento de especies útiles amenazadas.
10. Pérdida de la superficie original.
11. Fragmentación de la región.
12. Cambios en la densidad de población.
13. Presión sobre especies clave.
14. Concentración de especies en riesgo.
15. Prácticas de manejo inadecuadas; oportunidad de conservación.
16. Proporción del área bajo algún tipo de manejo adecuado.
17. Importancia de los servicios ambientales.
18. Presencia de grupos organizados.

Por medio de estos criterios y mediante un estudio sistemático y minucioso se lograron identificar 155 regiones que se ubicaron en un mapa del territorio nacional, en una escala de 1:4 000 000. Con el objeto de facilitar la información de cada región, se elaboraron fichas técnicas en donde se da la caracterización general de cada región.

Con una superficie total estimada de 40 715 183 ha,<sup>18</sup> las 155 regiones identificadas suman algo así como 20.69 % de la superficie del territorio mexicano. Para su mejor estudio y análisis se dividió el país en cuatro zonas, en donde se ubican las regiones sin que su pertenencia se limite a un solo estado.

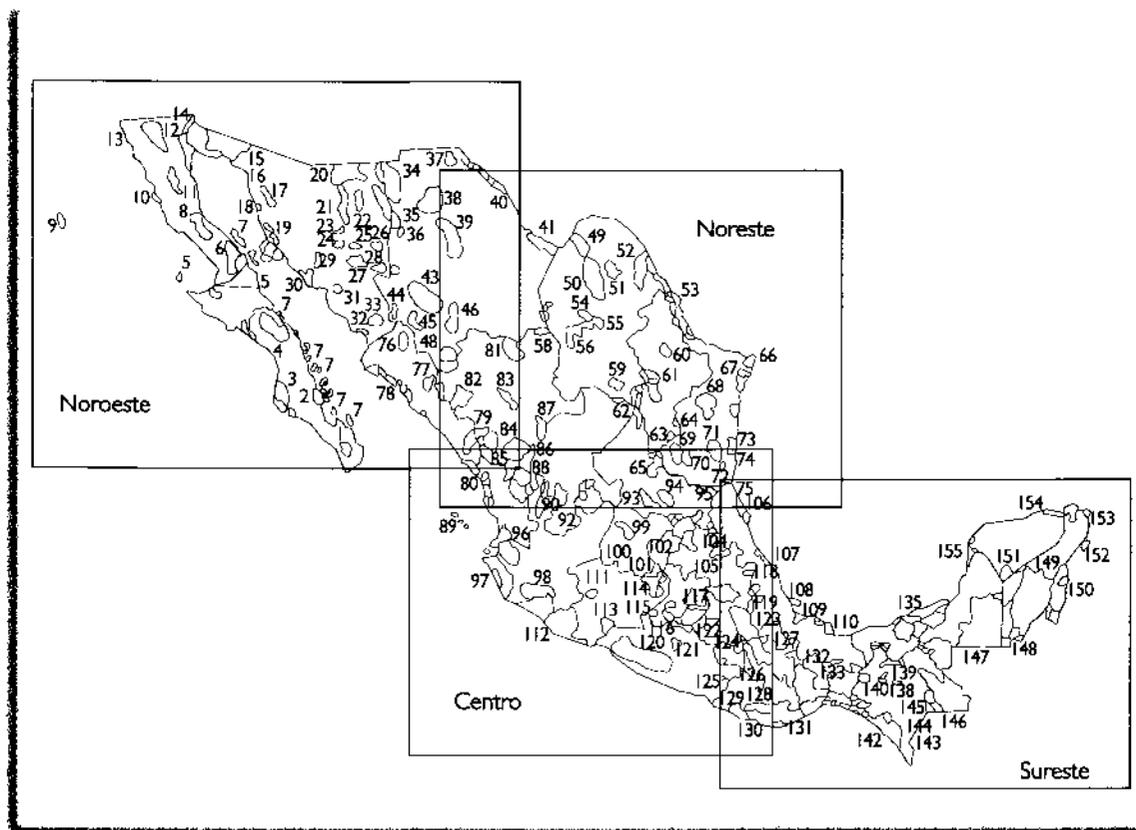
<sup>17</sup>El taller lo organizó la CONABIO en coordinación con Pronatura, y contó con el financiamiento de diversas instituciones nacionales e internacionales como la Agencia Internacional para el Desarrollo perteneciente a la embajada de Estados Unidos en México, *The Nature Conservancy*, Fondo Mexicano para la Conservación de la Naturaleza y World Wildlife Found, CONABIO, *Ecosistemas*, 1997

<sup>18</sup>CONABIO, *Regiones prioritarias*, 1997.

## REGIONES PRIORITARIAS DE CONSERVACIÓN SEGÚN LA CONABIO

- Zona sureste.
- Zona centro.
- Zona noreste.
- Zona noroeste.

En las figuras 4.1 a 4.5 se muestran las regiones prioritarias de conservación según la CONABIO, y en los cuadros 4.11 a 4.14 se da una lista de los mismos.



**Fig. 4.1.** Regiones prioritarias de conservación (CONABIO, *Regiones prioritarias*, 1997)

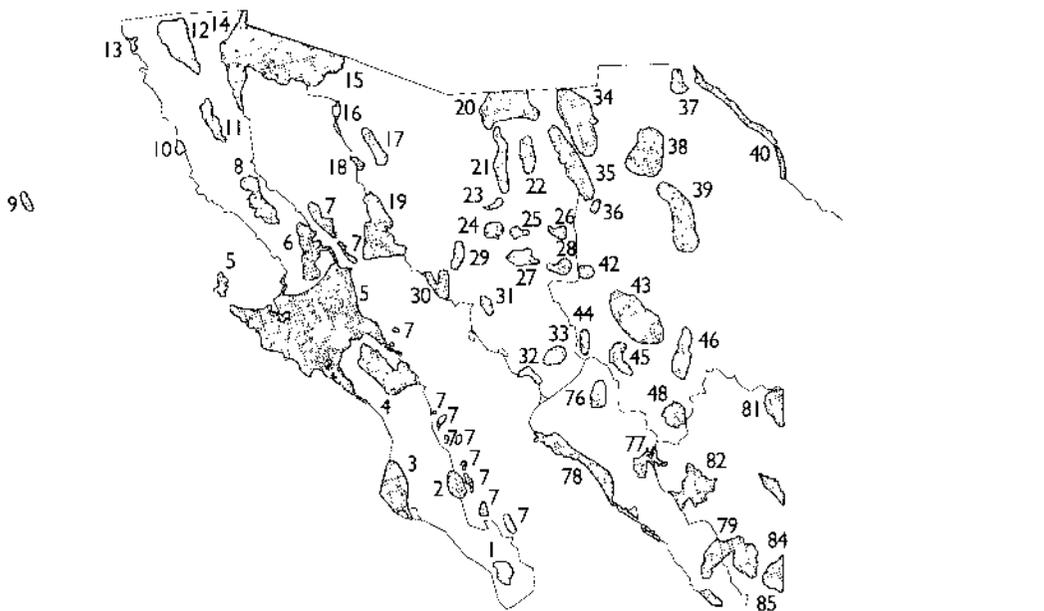


Fig. 4.2. Zona noroeste (CONABIO, *Regiones prioritarias*, 1997)

Cuadro 4.11. Lista de regiones prioritarias de conservación.

<i>Clave y nombre</i>	<i>Clave y nombre</i>	<i>Clave y nombre</i>
1. Sierra de La Laguna	16. Bahía de San Jorge	38. Gómez Farías, Chihuahua
2. Sierra El Mechudo	17. Sierra del Viejo	39. Sierra del Nido-Pastizal de Flores Magón
3. Planicies de Magdalena	18. Punta Cirio	40. Boquillas del Carmen-Río Grande
4. Sierra La Giganta-Bahía Concepción	19. Isla Tiburón-Sierra Seri	42. Basaseachic
5. Vizcaíno-Isla Cedros-El Barril	20. Cananea-San Pedro	43. Alta Tarahumara
6. Sierra de la Libertad	21. Sierra de los Ajos y Buenos Aires	44. Cañón de Chimpas
7. Islas del Golfo de California	22. Sierra del Tigre	45. Barrancas del Cobre
8. Valle de los Cirios	23. Mazocahui-Puerta del Sol	46. Montes Azules-Chihuahua
9. Isla Guadalupe	24. Mazatlán	48. Guadalupe, Calvo y Mohinora
10. San Quintín-Isla San Martín	25. Soyopa	76. San José
11. Sierra de San Pedro Mártir	26. Sahuaripa	77. Río Humaya
12. Sierra de Juárez	27. San Javier-Tepoca	78. Marismas Topolobampo-Caimanero
13. Santa María-El Descanso	28. Yécora-El Reparo	79. Río Presidio
14. Alto Golfo de California, Delta del Colorado	29. Sierra Libre	81. Cuchillas de la Zarca
15. Gran Desierto de Altar-El Pinacate	30. Cajón del Diablo	82. San Juan de Camarones
	31. Sierra Bacatete	84. Pueblo Nuevo
	32. Las Bocas	85. Guacamayita
	33. Sierra de Álamos	
	34. Sierra de San Luis-Janos	
	35. Río Bavispe	
	36. Cuarenta Casas	
	37. Médanos de Samalayuca	

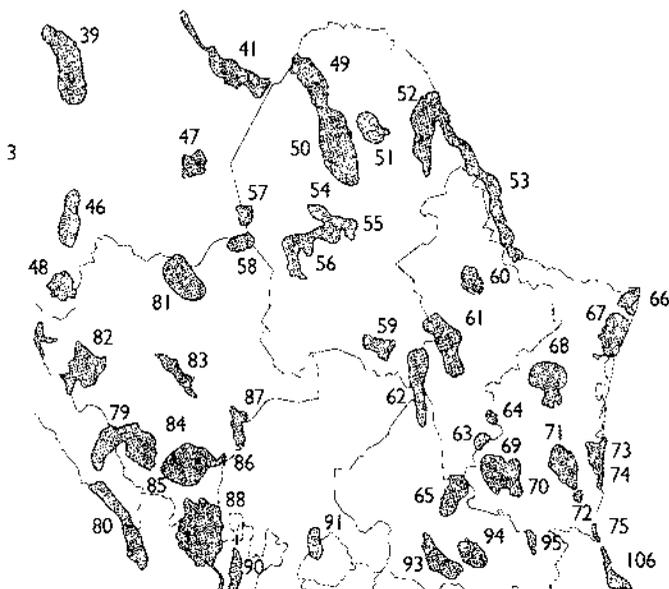


Fig. 4.3. Zona noreste (CONABIO, *Regiones prioritarias*, 1997)

Cuadro 4.12. Lista de regiones prioritarias de conservación.

<i>Clave y nombre</i>	<i>Clave y nombre</i>	<i>Clave y nombre</i>
39. Sierra del Nido-Pastizal de Flores Magón	60. Sierra Picachos	79. Río Presidio
41. Cañón de Santa Elena	61. Sierra de Arteaga	80. Marismas nacionales
47. El Berrendo	62. Tokio	84. Pueblo Nuevo
49. Sierra Maderas del Carmen	63. San Antonio Peña Nevada	85. Guacamayita
50. Sierra de Santa Rosa	64. Puerto Purificación	86. La Michilía
51. Río San Rodrigo-El Burro	65. El Huizache	87. Sierra de Órganos
52. Cinco Manantiales	66. Delta del Río Bravo	88. Sierra de Jesús María
53. Fronteriza de matorral tamaulipeco	67. Norte de Laguna Madre	90. Sierra de Bolaños
54. Sierra de la Madera	68. Sierra de San Carlos	91. Sierra Fría
55. Cuatrociénagas	69. Valle de Jaumave	93. Sierra de Álvarez
56. Sierra la Fragua	70. El Cielo	94. Llanura del Río Verde
57. Lagunas de Jaco	71. Sierra de Tamaulipas	95. Sierra de Abraham-Chupa
58. Mapimí	72. Cenotes Aldama	102. Cerro del Zamorano
59. Sierra de la Paila	73. Encinar tropical de Tamaulipas	106. Laguna de Tamiahua-Tuxpan
	74. Rancho Nuevo	
	75. Ciudad Altamira	

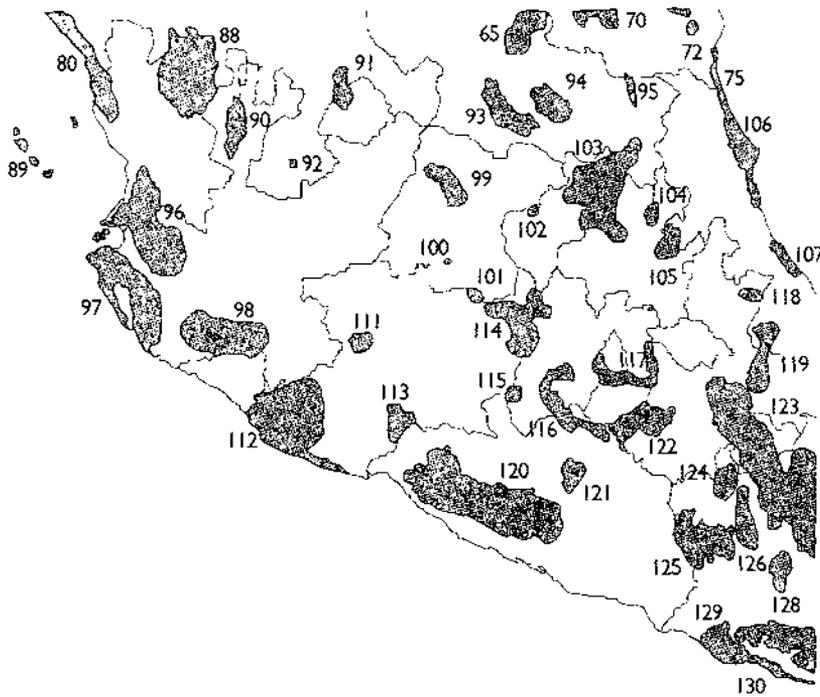


Fig. 4.4. Zona centro (CONABIO, *Regiones prioritarias*, 1997)

Cuadro 4.13. Lista de regiones prioritarias de conservación.

<i>Clave y nombre</i>	<i>Clave y nombre</i>	<i>Clave y nombre</i>
65. El Huizache	99. Sierra de Santa Rosa	116. Sierra de Taxco
70. El Cielo	100. Lago Cráter Hoya	117. Sur del Valle de México
72. Cenotes Aldama	101. Cerro Trompetero-Cuitzeo	118. Cuetzalán
75. Ciudad Altamira	102. Cerro del Zamorano	119. Perote-Orizaba
80. Marismas nacionales	103. Cañones afluentes del Pánuco	120. Sierra Madre del Sur de Guerrero
85. Guacamayita	104. Tlanchinol	121. Cañón del Zopilote
88. Sierra de Jesús María	105. Huayacocotla	122. Sierra de Huautla
89. Islas Mariás	106. Laguna de Tamiahua-Tuxpan	123. Tehuacán-Cuicatlán
90. Sierra de Bolaños	107. Encinares de Nautla	124. Sierra Granizo
91. Sierra Fría	111. Tancitaro	125. Sierra Trique
92. Juchipila	112. Sierra de Coalcomán	126. Sierra de Tidaá
93. Sierra de Álvarez	113. Infiernillo	128. Zumatlán
94. Llanura del Río Verde	114. Sierra de Chincua	129. Río Verde Bajo
95. Sierra de Abra-Tanchipa	115. Nanchititla	130. Manglares de Chacahua-Mamaltepec
96. Sierra de Vallejo-Talpa		
97. Chamela-Cabo Corrientes		
98. Manantlán		

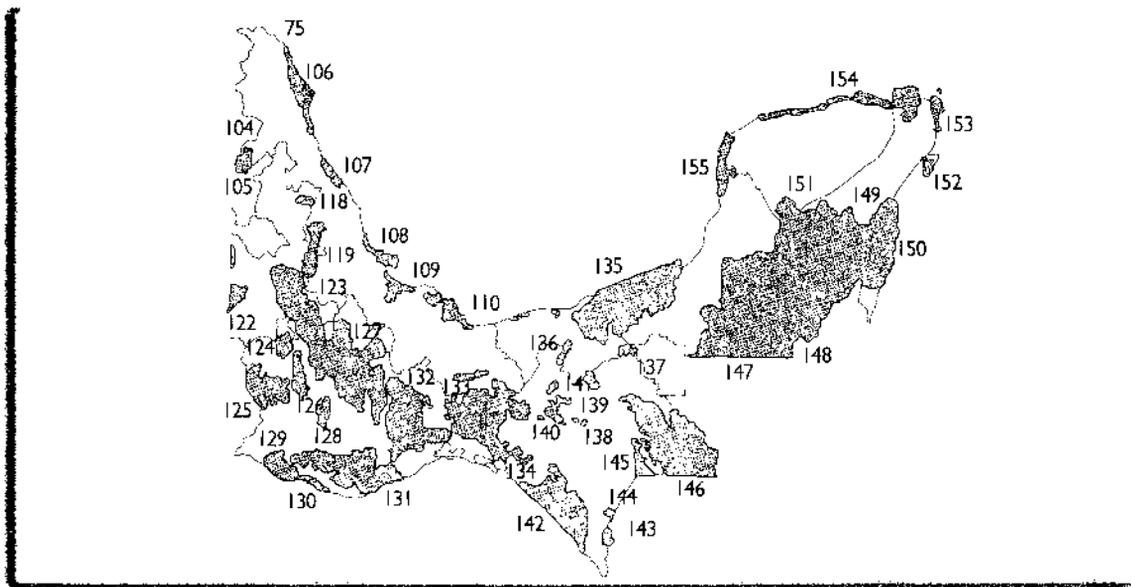


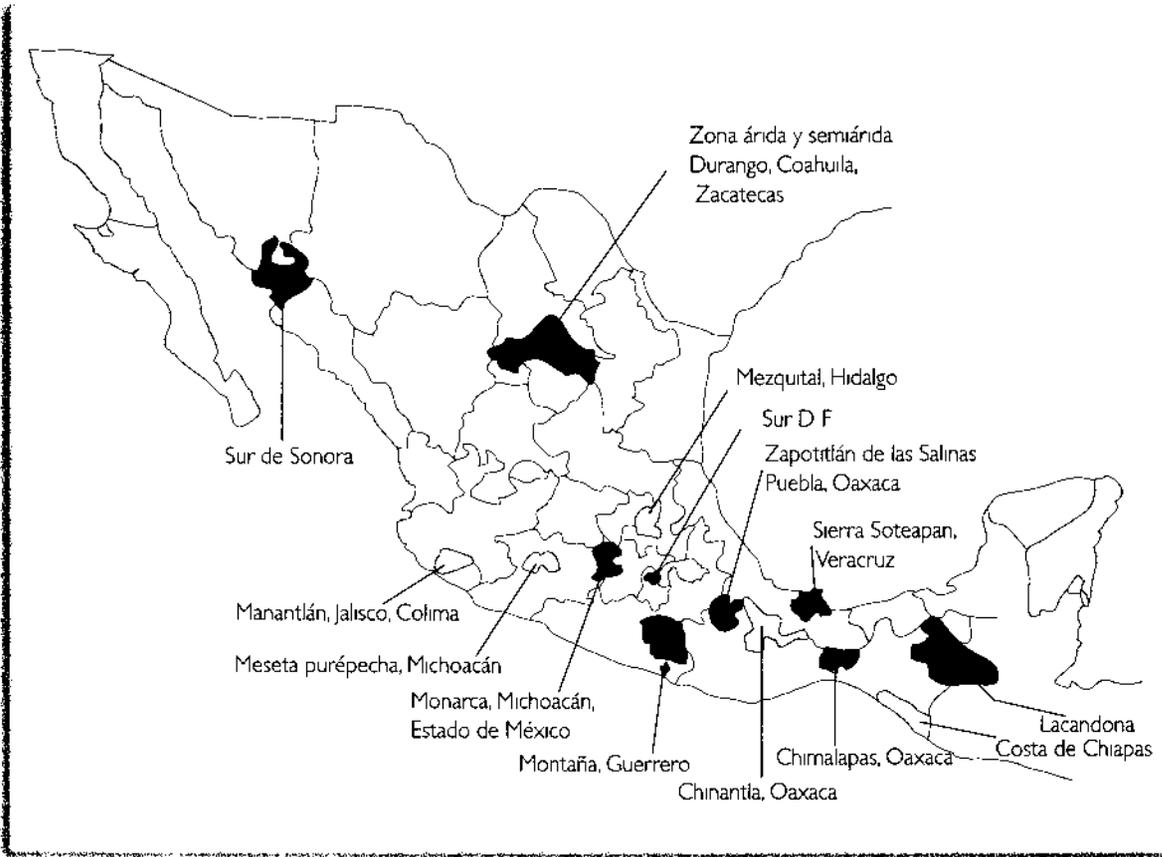
Fig. 4.5. Zona Sureste (CONABIO, *Regiones prioritarias*, 1997)

Cuadro 4.14. Lista de regiones prioritarias para la conservación.

<i>Clave y nombre</i>	<i>Clave y nombre</i>	<i>Clave y nombre</i>
72. Cenotes Aldama	128. Zimatlán	142. Triunfo-Encrucijada-Palo Blanco
75. Ciudad Altamira	129. Río Verde Bajo	143. Tacaná-Boquerón-Mozotal
104. Tlanchinol	130. Manglares de Chacahua-Manialtepec	144. Selva Espinosa Chicomuselo-Motozintla
105. Huayacocotla	131. Sierra Sur y costa de Oaxaca	145. El Momón-Margaritas-Montebello
106. Laguna de Tamiahua-Tuxpan	132. Sierra Mixe-La Ventosa	146. Lacandona (Montes Azules-Marqués de Comillas-Cañada)
107. Encinares de Nautla	133. Selva zoque-Chimalapas-Ocote-Uxpanapa	147. Silvitic-Calakmul
108. Dunas costeras de El Morro	134. Sepultura-Tres Picos-El Baúl	148. Río Hondo
109. Cuenca del Papaloapan	135. Pantanos de Centla-Laguna de Términos	149. Zonas Forestales Quintana Roo
110. Sierra de los Tuxtlas-Laguna del Ostión	136. El Manzanillal	150. Sian Ka'an-Uaymil
118. Cuetzalán	137. Lagunas Catazajá-Emiliano Zapata	151. Zona de Punto Put
119. Perote-Orizaba	138. Huitepec-Tzontehuitz	152. Centro-sur de Cozumel
120. Sierra Madre del Sur de Guerrero	139. La Chacona-Cañón del Sumidero	153. Isla Contoy
121. Cañón del Zopilote	140. El Suspiro-Buenavista-Berriozábal	154. Dzilam-Ría Lagartos-Yum Balam
122. Sierra de Huautla	141. Bosques mesófilos de los Altos de Chiapas	155. Petenes-Ría Celestún
123. Tehuacán-Cuicatlán		
124. Sierra Granizo		
125. Sierra Trique		
126. Sierra de Tidaá		
127. Sierra Norte de Oaxaca		

## REGIONES PRIORITARIAS DE CONSERVACIÓN PARA LA SEMARNAT

La SEMARNAT (Secretaría del Medio Ambiente y Recursos Naturales) ha realizado también una catalogación de las regiones prioritarias para el país. Para la SEMARNAT, existen 14 regiones en las que se debe poner especial cuidado para su desarrollo (véanse figura 4.6 y cuadro 4.15).



**Fig. 4.6.** Regiones prioritarias para la SEMARNAT (www.semarnat.gob.mx, Subsecretaría de Planeación e Integración, 1997)

**Cuadro 4.15. Regiones prioritarias para la SEMARNAT.\***

<i>Región</i>	<i>Estado</i>	<i>Municipios</i>
1. Selva Lacandona	Chiapas	Ocosingo, Las Margaritas, Altamirano, Chilón, Palenque, La Independencia, Salto de Agua y Trinitaria
2. Manantlán	Jalisco, Colima	Autlán de Navarro, Cuautitlán, Casimiro Castillo, Tolimán, Tuxcacuesco, Comala y Minatitlán
3. Los Tuxtlas	Veracruz	Hueyapan de Ocampo, Mecayapan, Pajapan, San Andrés Tuxtla, Santiago Tuxtla, Catemaco y Sotepan
4. Chinantla	Oaxaca	Ojitlán, Usila, Valle Nacional, Sochiapan, Chiltepec, Tlacoazintepec, Lalana, Jacatepec, Comaltepec, Jocotepec, Ayotzintepec, Yolox, Petlapa, Quiotepec
5. Montaña	Guerrero	Alcozauca, Alpoyeca, Atlamajalcingo del Monte, Malcingo, Atlixac, Copanatoyac, Cualac, Huamuxtitlán, Malinaltepec, Metlatonoc, Olinalá, Tlacoapa, Tlalixtaquilla, Xalpatláhuac, Zitlala, Xochihuchuetlán, Zapotitlán, Chilapa, Acatepec, Copalillo, Tlapa, Ahuejotzingo
6. Chimalapas	Oaxaca	Santa María y San Miguel Chimalapas
7. Costa de Chiapas	Chiapas	Amatenango de la Frontera, Bejucal de Ocampo, Bellavista, La Grandeza, Mazapa de Madero, Motozintla, Pijijiapan, Arriaga, El Porvenir, Siltepec, Unión Juárez, Cacahoatán, Tapachula, Acacoyagua, Acapatehua, Escuintla, Tonalá, Huehuetán, Mapastepec, Frontera Hidalgo, Huixtla, Tuzantán, Villa Comaltitlán, Mazatán, Suchiate, Metapa y Tuxtla Chico
8. Semidesierto	Durango Coahuila Zacatecas	San Juan de Guadalupe, General Simón Bolívar Viesca, Parras, General Cepeda, Saltillo, Concepción del Oro Mazapil, Melchor Ocampo, El Salvador
9. Sur de Sonora	Sonora	Etchojoa, Huatabampo, Álamos, Navojoa, Quiriego, Rosario, Bacum, Cajeme
10. Mezquital	Hidalgo	San Salvador, Santiago de Anaya, Ixmiquilpan, Taxquillo, Cardonal, Alfajayucan, Nicolás Flores, Zimapán, Pacula, Jacala

**Cuadro 4.15. (Continuación.)**

<i>Región</i>	<i>Estado</i>	<i>Municipios</i>
11. Zona sur del Distrito Federal	Distrito Federal	Milpa Alta, Tlalpan, Xochimilco, Tláhuac, Magdalena Contreras, Cuajimalpa
12. Región Monarca	Michoacán Estado de México	Zitácuaro, Ocampo, Aporo, Senguío, Contepec, Talpujahuá, Angangueo, Maravatío, Irimbo, Tuxpan, Jungapeo, Victoria, Temascalcingo, Villa Allende y Donato Guerra, El Oro, Villa San Felipe del Progreso, Ixtapan del Oro
13. Región purépecha	Michoacán	Quiroga, Tzintzuntzán, Tingambato, Erongaricuaró, S. Escalante, Noguatzá, Tziracuarétiro, Nuevo Parangaricutiro
14. Tehuacán-Cuicatlán	Puebla Oaxaca	Zapotitlán de las Salinas, Teñmacán, Tecamachalco, Coxcatlán Huacatlán

\* [www.semarnat.gob.mx](http://www.semarnat.gob.mx), Subsecretaría de Planeación e Integración, 1997.

5

## Turismo de aventuras



### TURISMO DE AVENTURA

El turismo de aventura es otra de las modalidades del turismo alternativo, y sin duda alguna una de las formas que mayores expectativas genera a su alrededor, quizá por el término mismo que evoca, o bien por un cierto misticismo y tabúes que se han generado en su entorno. La problemática comienza desde su propio nombre, algunos lo llaman *turismo deportivo*, otros más *turismo de aventuras*, otros tantos *turismo de adrenalina* o bien *turismo de reto*, y si bien su denominación es lo de menos, los conceptos sí llegan a ser determinantes. Estas denominaciones generan confusiones y preconcepciones entre el turista e inclusive entre los prestadores y comercializadores de estos servicios. ¿Qué es lo que ha ocasionado este fenómeno?

Un componente de este pensamiento es sin duda alguna la manera en que se comenzó a desarrollar como oferta potencial. Resulta que muchas personas han realizado estas formas de esparcimiento y prácticas deportivas sin que se les viera como una posibilidad para realizar negocios. Por ejemplo, el aficionado al alpinismo o bien a la escalada en roca realizó por años estas formas de aficiones deportivas sin otro afán más que el gusto por ellas, sin embargo, la dinámica mundial de la oferta turística volcó la mirada hacia estas modalidades por la creciente demanda de actividades “distintas” y “novedosas”, por parte de los turistas cansados de comportamientos estáticos y convencionales de los centros turísticos tradicionales, deseosos de emociones o bien probar sus capacidades físicas o su temple. De ahí que algunos de ellos atraídos por estas

modalidades deportivas comenzaron a demandar nuevas formas de esparcimiento intenso y emocionante.

El problema es la carencia natural de empresas profesionales y experimentadas en la prestación de estos servicios. Las agencias convencionales se encuentran de pronto asediadas por una creciente población de personas que les solicitan estas experiencias, por lo que recurren en primera instancia a contactarse con estos deportistas, algunos excelentes por cierto (otros no tanto), que les ayudan a satisfacer las exigencias de sus clientes. Esto despertó la inquietud de otros tantos practicantes aficionados y profesionales por la posibilidad de realizar negocios con algo relacionado con su deporte, pues cada vez es mayor el número de turistas que buscan estas vivencias.

Desgraciadamente, por el afán de hacer negocios, se han descuidado aspectos fundamentales en cuanto a la prestación del servicio, principalmente el de vincular la práctica deportiva con el turismo y su operación profesional y especializada, por incongruente que parezca, y esto ha generado graves consecuencias. Un ejemplo es el siguiente: *el que una persona sea un excelente jugador de fútbol, no quiere decir que sea un buen entrenador o directivo.*

La prestación de un servicio de esta índole requiere un recurso altamente profesional capacitado, tanto técnicamente en la disciplina que le compete, como en los factores de conducción grupal, seguridad, responsabilidad, planeación, diseño, conocimiento y conciencia de la problemática específica que esto implica, es decir, saber hacer estudios de impactos (sociales, ambientales, económicos, culturales) que garanticen un servicio turístico sustentable, además de las implicaciones técnicas y prácticas propias del sector en cuanto a seguridad del futuro usuario.

Otro problema que se ha generado por esta forma de desarrollo es la mistificación de estos servicios de los que se ha dicho que sólo son para jóvenes o superhombres, o bien que se pasan sufrimientos y esto es sólo para masoquistas o locos, que la comida es pésima por consistir en "latas" o que se duerme como faquires. Con demasiada frecuencia se olvida que estas modalidades pueden ser experimentadas por personas de todas las edades, sexos o grados de aptitud física, si están bien estructuradas y son adecuadas para los diversos tipos de usuarios (véase capítulo 2), es decir, dependen de factores como el nivel de experiencia, gustos, necesidades, preferencias, intereses, motivos de viaje, entre otros.

Ciertos extranjeros que llegan a un país con las costumbres y experiencias de sus lugares de origen tienen un avance más rápido y seguro en el naciente mercado del turismo de aventura (en tierra de ciegos el tuerto es rey). En muchos casos esta gente usa de manera indiscriminada e irracional los recursos del país en que se encuentra por desconocimiento o por abusiva, aprovechándose de la falta de reglamentación sobre la prestación de los servicios de este tipo.

Un detonador para el turismo de aventura en México lo ha sido la Secretaría de Turismo, que ha impulsado muy fuertemente su divulgación y desarrollo por medio de cursos, seminarios y con la formación de comités especializados que trabajan en su normalización. Ha realizado cursos de formación de guías de aventuras, en Baja California Sur (1994), en Quintana Roo (1995), etcétera.

De la manera que sea, los servicios ya se están prestando, algunos muy profesionalmente y otros, quizá la mayoría, con demasiada improvisación y hasta engaños, lo que ha causado en buena medida la creación de mitos y tabúes alrededor de esta interesante y emocionante manera de vacacionar. A continuación se presentan algunas de las posibilidades más socorridas del denominado turismo de aventura.

## TREKKING

Este anglicismo se asocia mundialmente con las expediciones o caminatas de larga duración con el objeto de entrar en contacto con la naturaleza, de vivir una experiencia de reto físico calculado, además de interactuar con culturas, etnias o bien con comunidades tradicionales. La diferencia entre el *trekking* y una simple excursión es que el primero precisa de una infraestructura y servicios de profesionales que son los que permiten al turista llegar a destinos lejanos con seguridad. La condición física que requieren estos viajes no es un factor determinante para estos recorridos y puede ser muy variable; depende del número de días que requiere para su realización, o bien del terreno en el que se deambula y el programa de actividades que se pretende desarrollar. Pueden incluir cabalgatas, escaladas, bicicleta de montaña, recorridos en *kayak* o balsa, rápidos, etcétera.



## Equipo necesario

Por lo general se requiere ropa ligera, botas deportivas, mochila, bolsa para dormir, sombrero o gorra, lentes oscuros, filtro solar y muchas ganas de caminar. Por lo que respecta a casas de campaña, alimentos, botiquín de primeros auxilios y utensilios de comida, el grupo se organiza para llevarlos, y si es una compañía la que organiza el viaje ellos son los que ponen todo el equipo llamado general o comunitario, así como los insumos y alimentos necesarios.

## Dónde se practica

Prácticamente por todo lo ancho y largo de la República Mexicana existen lugares excelentes para realizar extraordinarias caminatas. Las operadoras que organizan excursiones de *trekking* han concentrado sus servicios en unas cuantas zonas; una de las más visitadas son las Barrancas del Cobre, en Chihuahua, donde se conjunta el espectáculo natural y la convivencia con los tarahumaras; otras no menos interesantes son en Baja California Sur, tanto en la Sierra de Guadalupe como en la de San Francisco donde se organizan caminatas con un grado de dificultad mayor, combinándolas con el *kayak* y la escalada en roca; para excursiones más cortas la opción es Veracruz, con expediciones de cuatro días a la laguna de Catemaco o combinar el descenso de ríos con la caminata en la zona de Jalcomulco y el río Pescados.

En la zona denominada Mundo Maya hay espectaculares recorridos que se combinan con el buceo arqueológico; las Huastecas y un sinnúmero más de zonas en diferentes estados ofrecen aventuras para todos los gustos e inquietudes. Comúnmente los viajes tienen una duración de siete a nueve días. Durante el día se camina, mientras que las tardes y noches están reservadas para descansar, admirar el paisaje y recuperar energías con una buena comida, que se convierte en el motivo para la convivencia. La dosificación del esfuerzo permite que en la mayoría de los casos no se requiera una gran condición física o juventud para poder practicar el *trekking*. El esfuerzo recompensa al turista con el maravilloso espectáculo de aves y animales congregados en estos parajes.

Aunque una excursión de *trekking* está compuesta ante todo por caminatas, hay algunas que incluyen deportes como la escalada, que requieren un entrenamiento previo, que de no contar con éste, el viaje terminará en un fiasco, por eso es importante que al diseñar un servicio o un paquete se incluya en el itinerario el tipo de las actividades que se realizan, así como el nivel de experiencia requerido para el desarrollo del mismo.

## RAFTING

Sin duda alguna el *rafting* es una de las opciones más populares entre todos aquellos que buscan una experiencia de turismo de aventura, pues cuenta con servicios bastante completos y que tiene algunas de las siguientes ventajas:



- a) La emoción de navegar.
- b) El maravilloso espectáculo de los parajes a través de la travesía.
- c) No se requiere experiencia.
- d) No se tiene que comprar equipo.

Para realizar estas experiencias se debe saber nadar (para reducir riesgos) y elegir el río conforme al nivel de experiencia que se tenga en la práctica de estos menesteres. Existen clasificaciones generales que describen la intensidad de las aguas de los rápidos que se encuentran en el recorrido. Esta clasificación va de menor a mayor grado de dificultad. Por ejemplo los llamados de clase I y II son demasiado fáciles, con aguas casi quietas; los de clase III son ideales para los que son principiantes en este deporte, quienes además en poco tiempo pueden enfrentarse a rápidos clase IV; los catalogados de clase V tienen dificultades que sólo pueden superar aquéllos más experimentados y avanzados, y los de clase VI sólo son recomendados para verdaderos expertos en la materia.

### Equipo necesario

La práctica del *rafting* requiere balsa, casco, chaleco salvavidas y remos, equipo que lo proporcionan generalmente las compañías como parte de sus servicios.

## Dónde se practica

La zona mas popular para la practica del *rafting* se encuentra en el estado de Veracruz, a tan sólo cuatro horas de la Ciudad de Mexico. Ahi se encuentran los ríos Pescados, Filobobos, Antigua, Actopan y Jamapa, que ofrecen rápidos que van de la clase II a la IV. En el norte del país se puede recorrer el río Unique, en las Barrancas del Cobre, en la Huasteca Potosina, el río Santa María, y en el sur se pueden recorrer el Usumacinta y el Jatate por la selva lacandona.

## KAYAK DE MAR

Esta ligera pero resistente y multifuncional embarcación tiene sus orígenes en los *kayaks* esquimales de madera ligera y forrados con piel de foca. En la actualidad se fabrican con fibra de vidrio. Son ligeros, estables y no es necesario tener experiencia alguna para utilizarlos sin riesgo durante una excursión para aguas estables como las de mares, lagos, manglares o bien ríos de gran cauce.

## Equipo necesario

Además de la embarcación, la práctica del *kayak* requiere remos, guantes y chaleco salvavidas.



## Dónde se practica

El uso del *kayak* en expediciones de aventura tiene un sitio privilegiado en México: el Mar de Cortés. En esta zona lo mejor es navegar durante el día al lado de las ballenas, delfines y mantas (por mencionar algunas especies). Otras opciones son los campamentos de tres días que se organizan en Veracruz, en la misma zona donde se practica el *rafting*, y que incluyen dos recorridos: uno sobre el río Jamapa para llegar al Castillo de la Condesa Malibrán, y otro que parte del puerto de Veracruz y llega a una isla habitada por pelicanos.

## ESCALADA EN ROCA

El fascinante mundo del vértigo de la escalada libre es un desafío a la fuerza de gravedad. Se trata, sin duda, de uno de los deportes más excitantes y completos del mundo, que exige una perfecta condición física y mental; sólo así el escalador puede ir superando los obstáculos que se le presentan en las grandes paredes, aprovechando la textura, las fisuras, las grietas y los pequeños agarres para empotrar pies y manos.



### Equipo necesario

La práctica de este deporte requiere un equipo compuesto por arnés, mosquetones, ochos, cuerdas, protecciones, *stoppers*, excéntricos, *friends*, *camelots* y *metolius*, además de ropa ligera que nos permita movernos con facilidad y zapatos tenis de escalada conocidos como “uñas de gato”. Como el costo de este equipo es relativamente elevado, lo mejor para practicar la escalada es inscribirse en uno de los clubes que existen en todo el país, que además de dar clases proporcionan el equipo. Aun así, cada deportista debe comprar su propio arnés, un par de mosquetones, un ocho y unas cintas.

### Dónde se practica

En México existen muchos lugares en los que puede practicarse la escalada; éstos son algunos de los más populares;

- Nuevo León: Potrero Chico, Mina Hidalgo y Santa Catarina.
- Chihuahua: Barrancas del Cobre y alrededores.
- Hidalgo: Zimapán, Parque Nacional El Chico, Las Ventanas, La Muela, Los Frailes, Peñas Cargadas, la Peña Bernal, El León Alado.
- Puebla: Valsequillo.
- Estado de México: Aculco, Los Perros, Salazar, Tres Peñas.
- Distrito Federal: frente al Estadio Olímpico Universitario, en Copilco, y el escalódromo Carlos Carsolio, localizado al norte.

## ALPINISMO DE ALTA MONTAÑA

Ascender las montañas más altas del mundo exige días y días de escalar y caminar entre roca y hielo, soportando temperaturas bajísimas (de hasta  $-35^{\circ}\text{C}$ ); cuando se superan los 5000 msnm se tienen que soportar además los efectos del adelgazamiento del aire, que hacen de cada paso un esfuerzo inimaginable, pero la recompensa al llegar a la cumbre lo vale todo; es llegar a donde pocos hombres han llegado, el mundo se extiende a nuestros pies y los paisajes que se disfrutan desde las alturas son fascinantes. Nos damos cuenta de la perfección de la naturaleza; nos invade una sensación de libertad total.

Un alpinista debe dominar tres técnicas distintas: el *hiking* (o caminata), la escalada en roca y el ascenso en hielo y nieve. Aunque no lo parezca, de las tres, la primera es la que determina el éxito de una expedición, pues las horas más difíciles para un alpinista son las que pasa avanzando poco a poco, pero sin detenerse, durante horas enteras. De hecho, participar en una excursión de fin de semana a algún monte de poca altura, pero que implique caminatas cuesta arriba y luego cuesta abajo, por terrenos difíciles, es la mejor prueba para saber qué tan decidido está alguien de hacer el gasto físico que implica la práctica de este deporte. El alpinismo es un trabajo de equipo. En ocasiones, al escalar grandes cascadas de hielo o bien al avanzar por glaciares llenos de grietas, nuestra vida depende de los demás compañeros, por eso la mejor opción para iniciarse en este deporte es inscribirse en un club alpino y serle fiel, esto garantiza que cuando se intente subir una cumbre nevada, el clima mental del grupo y su coordinación serán ideales.



## Equipo necesario

La dificultad de la ruta que se vaya a intentar subir determina el equipo que se debe llevar; entre más difícil sea hay que cargar más y mejores implementos. Para sus primeras salidas un principiante sólo necesita llevar botas, ropa de abrigo, lentes oscuros y mochila (con sus implementos). Para intentar el ascenso a las cumbres nevadas es necesario llevar además ropa de abrigo *Polartec*, ropa térmica, ropa repelente al agua (*gore tex*), calcetas de lana, botas de acercamiento y de plástico para escalar en hielo, guantes de lana y sobre ellos otros de expedición, casco, arnés, mosquetones, cuerdas, clavos, estacas, crampones, piolet y piolet martillo, *goggles* y lentes con protección para rayos ultravioleta, saco de dormir, tienda de campaña y estufeta.

## Dónde se practica

México nos brinda muchas posibilidades para aprender a ascender las grandes cumbres; sus montañas más altas tienen muchas rutas para todos los niveles, que son recorridas con regularidad por las expediciones que organizan los clubes alpinos del país.

## Montañas más altas de México

- Pico de Orizaba 5700 msnm.
- Popocatepetl 5452 msnm.
- Iztaccíhuatl 5286 msnm.
- Nevado de Toluca 4558 msnm.
- La Malinche 4462 msnm.
- Nevado de Colima 4330 msnm.
- Cofre de Perote 4283 msnm.
- Monte Tláloc 4120 msnm.
- Volcán de Fuego 3960 msnm.
- Ajusco 3880 msnm.

## CICLISMO DE MONTAÑA

Este deporte ha alcanzado tal popularidad en México, que en Valle de Bravo se celebró el tercer Festival Internacional de Ciclismo de Montaña. La bicicleta es el vehículo ideal para internarse en lugares remotos y explorar paisajes ricos en flora y fauna así como en culturas regionales.

## Equipo necesario

Una bicicleta de montaña (verificada días antes para evitar fallas) y un casco forman el equipo indispensable para este deporte; en ocasiones lo proporcionan los organizadores.

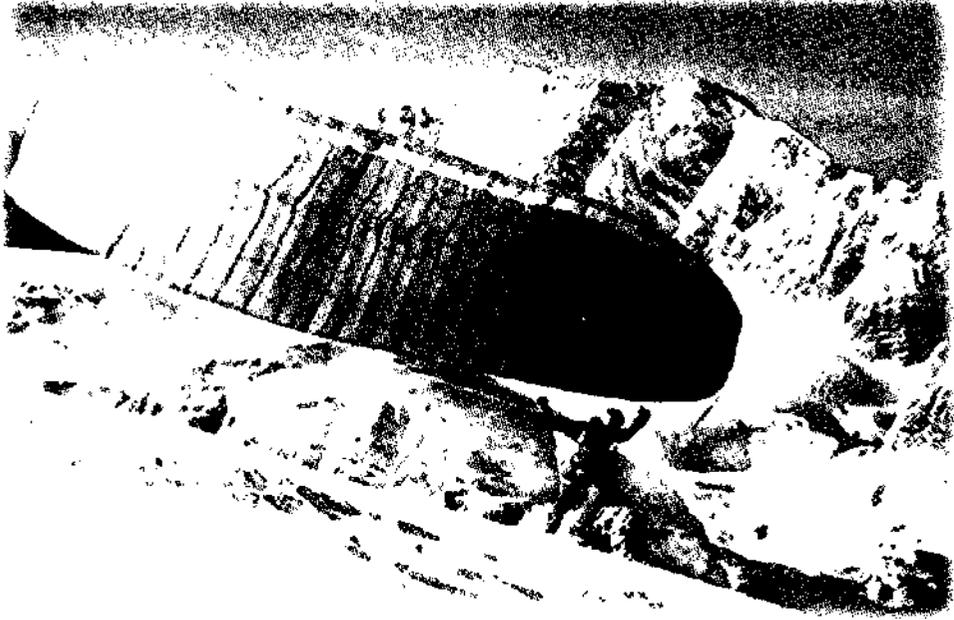


## Dónde se practica

México nos ofrece un sinfín de lugares y recorridos. Los principiantes o quienes busquen no someterse a un esfuerzo físico considerable, pueden incorporarse a una expedición de dos días por la Mixteca Poblana o hacer al mismo tiempo la ruta entre San Miguel Allende y la ciudad de Guanajuato. También en Puerto Vallarta, en la sierra del Ajusco o en Valle de Bravo es adecuado.

## PARAPENTE

Uno de los grandes sueños del hombre ha sido volar y contemplar las bellezas de nuestro planeta desde las alturas, y eso es lo que permiten dos equipos cada vez más populares: el parapente y el *hang glider*. Derivado del paracaídas tradicional sólo que mucho más grande que éste, el parapente se utilizó en primera instancia por los alpinistas europeos, quienes después de escalar una montaña sacaban su parapente en la cumbre, lo inflaban con el viento y saltaban al vacío para descender más rápidamente. Para lanzarse es necesario colocar la parte inferior del parapente en el sentido opuesto al que sopla el viento; así el aire infla el casquete.



### Equipo necesario

El equipo actual consta de un gran paracaídas, una silla, arnés y los controles, *brakes*, que bajan por las líneas de la copa y permiten dirigir el vuelo, casco, altímetro y barómetro; todo el equipo necesario para volar lo proporcionan los instructores.

### Dónde se practica

En la República Mexicana existen colinas y montañas que reúnen las condiciones necesarias para despegar y aterrizar con seguridad; sin embargo, las escuelas e instructores se concentran en unas cuantas partes: Distrito Federal, desde donde se parte para volar en todo el centro del país (Hidalgo, Puebla y Veracruz son los destinos más comunes); Valle de Bravo en el Estado de México; Guadalajara, desde donde se va a volar a Tequila, Tapalpa y San Marcos; la ciudad de Colima y Monterrey.

### HANG GLIDING

En el *hang glider* se utiliza un equipo más complejo, pero tiene la ventaja de que permite volar durante más tiempo y a mayores distancias. La gran ala delta se controla con una estructura tubular que el tripulante dirige moviendo su cuerpo. Qué tan alto y tan lejos se puede llegar depende de las condiciones

atmosféricas, en especial de la velocidad del viento y de las llamadas termales, que son las corrientes de aire que suben cuando el Sol calienta los terrenos.

La mejor opción para quienes quieren practicar en serio este deporte es tomar un curso de entre siete y 10 sesiones, que incluye información teórica y varias prácticas de vuelo; quienes simplemente buscan vivir la experiencia de estar en el aire, por poco dinero pueden participar en un vuelo tándem, que tiene una duración aproximada de 20 minutos y en el que se viaja acompañado por un instructor, quien se encarga del despegue, el ascenso y el aterrizaje, permitiendo que el aficionado, ya en las alturas, dirija durante unos minutos el ala delta.

### **Equipo necesario**

Para poder volar es necesario portar casco, lentes oscuros, altímetro y barómetro, además de ser mayor de 15 años (si se es menor de 18 años se requiere la autorización por escrito de los padres), pesar al menos 45 kg y tener la condición física necesaria para correr un tramo corto cargando un peso de entre 30 y 50 kg.

### **Dónde se practica**

En todo el territorio mexicano existen colinas y montañas que reúnen las condiciones necesarias para despegar y aterrizar con seguridad, lo mismo que en el parapente.

## **BUCEO**

La exploración del mundo submarino se ha convertido en uno de los deportes acuáticos más populares desde mediados de siglo.

### **Equipo necesario**

Para la práctica del buceo sólo es necesario contar con visor, *snorkel*, chaleco salvavidas y aletas, un equipo que se renta en prácticamente todos los destinos de playa a un costo muy bajo. Para bucear se necesitan además cinturón de pesos y tanques (que proporcionan los organizadores de excursiones), regulador, *octopus* (regulador de emergencia), manómetro, profundímetro, brújula y un traje de neopreno, si es que se va a nadar en aguas frías o si se quiere evitar, sobre todo en el Pacífico, la picadura de las medusas y aguas malas.

### **Dónde se practica**

En la actualidad, el buceo deportivo se practica a lo largo de todas las costas mexicanas, e incluso en el resto del país; sin embargo, las zonas que ofrecen más servicios para los aficionados a este deporte son éstas:

- El Caribe, en la costa de Quintana Roo.
- El Mar de Cortés, en la península de Baja California.
- El Golfo de México.
- En Veracruz existen tres zonas.
- Bahía de Banderas, en Puerto Vallarta.

En agua dulce, en los cenotes de la península de Yucatán, el buceo tiene cada vez más popularidad.

## **SURFING**

La historia del *surfing* se remonta a varios siglos, en las islas que se encuentran en los Mares del Sur, pero no es sino hasta 1920 cuando Duke Kahanamokuun, famoso nadador hawaiano, formó el primer club de este deporte, en Waikiki; cuando él murió en 1968, el deporte ya era muy popular en todo el mundo.

Para aventurarse en el *surfing* es necesario contar con una excelente condición física, ya que el esfuerzo es agotador: primero el surfista tiene que nadar sobre su tabla, hasta pasar la zona en la que las olas están rompiendo; después debe colocarse en el punto en el que las ondulaciones más largas se levantan, para que a medida que la ola se acerca hacia él, comience a remar con sus brazos y una vez que llega a la cresta ponerse en pie y deslizarse hasta que la ola muere, controlando la dirección y velocidad de la tabla con el peso de su cuerpo.

### **Equipo necesario**

Para practicar el *surfing* el único equipo indispensable es la tabla, que se elige en función del peso y la estatura del deportista. Si las aguas son frías es necesario un traje de neopreno; si son templadas, bastan un *short* y una camiseta.

### **Dónde se practica**

En la bahía de Matanchen, en San Blas, Nayarit, lo que se considera la ola más larga del mundo. Uno de los mejores lugares del mundo para el *surfing* es Puerto Escondido, donde se levantan olas comparables a las de Hawaii.

## **PARACAIDISMO**

¿Se puede imaginar la sensación que produce el saltar de un avión y volar durante 30 segundos a 250 km por hora? La experiencia es increíble. El primer salto se hace con un arnés que va enganchado al del instructor, quien es el encargado de abrir un paracaídas especial, diseñado para sopor-

tar el peso de dos personas. Así es como se tiene la primera caída libre, que algunos decidirán si es la única de su vida.

A pesar de ser de alto riesgo, el paracaidismo es un deporte muy seguro, pues los paracaídas actuales están elaborados con la más alta tecnología y siempre se lleva uno adicional de emergencia, que se abre a cierta altura si no se abre el principal o si éste falla.

### **Equipo necesario**

• Un paracaídas es un equipo muy caro, sólo si se va a practicar este deporte toda la vida vale la pena comprarlo, pues cuesta alrededor de 4500 dólares. Si sólo saltaremos esporádicamente, lo mejor es contratar los servicios de alguna de las compañías de paracaidismo deportivo que existen en México. Si se desea saltar, la clave es respetar las reglas, mientras lo hagamos no habrá peligro, y la principal de ellas es nunca abrir bajo; la altura mínima para accionar nuestro paracaídas es de 850 m.

# 6

## Turismo rural



### TURISMO RURAL

El turismo convencional, conocido también como el modelo de “sol y playa”, es un producto propio de la sociedad urbana e industrial cuyas características principales son entre otras un turismo de gran escala, concentrado desde el punto de vista de la oferta y masificado desde el punto de vista de la demanda.<sup>1</sup> Este modelo crea impactos negativos tanto directos como indirectos en los diferentes ámbitos donde se da, por ejemplo en el medio por el deterioro de los espacios y paisajes, en el aspecto sociocultural, en las comunidades receptoras por la pérdida de la autenticidad, comercialización y problemática de aculturación, endoculturización o bien transculturización. El modelo genera conceptualizaciones erróneas e incompletas sobre la región, estados o países visitados; en lo concerniente a los aspectos recreativos produce formas poco creativas o consumistas de aprovechamiento del tiempo libre, principalmente ocasionadas por las motivaciones mismas de escape del modo de vida urbano y frustraciones de estos estilos. Asimismo, en el modelo convencional la derrama económica generada por el turismo rara vez llega de manera considerable a la comunidad y sus miembros.

La opción nuevamente es el turismo alternativo, en esta ocasión la modalidad denominada turismo rural, que ofrece un amplio abanico de posibilidades para practicar esta nueva forma de descansar y de ponerse en contacto con la naturaleza, sobre todo hoy, cuando el turista busca preferentemente la naturaleza intacta y las curiosidades naturales.

<sup>1</sup>Venancio Bote Gomez, *Turismo en espacio rural*, p. 10

De igual manera que en otras alternativas, hay confusiones en cuanto a la denominación del término turismo rural, ya que algunos le llaman agroturismo, turismo de fincas o agriturismo. A continuación se presentan algunas ideas y conceptualizaciones de este tipo de servicios.

Para el presidente del agriturismo italiano es: "La hospitalidad de los agricultores en alojamientos restaurados a partir de antiguos edificios rurales y en espacios al aire libre para acampar, los servicios de alimentación o comidas con base en los productos de la explotación y las actividades culturales y de ocio realizadas por los turistas en explotaciones agrarias".<sup>2</sup> La Comisión de las Comunidades Europeas considera como turismo rural no solamente al turismo en fincas o explotaciones agrarias, sino cualquier actividad turística en espacio rural.<sup>3</sup> Mientras que para la Administración Turística en España prevalece la concepción del turismo rural como una actividad turística en el interior.<sup>4</sup> De las definiciones anteriores provienen además otra serie de definiciones como el turismo en pueblos y otras modalidades más dependiendo del espacio y forma rural utilizados para su realización.<sup>5</sup>

En adelante simplemente se denominará como turismo rural una vez que se aclaró que puede tener modalidades particulares, pero que en general se trata de un turismo de bajo impacto tanto ambiental como sociocultural, que facilita vivencias y experiencias que enriquecen el desarrollo de la personalidad, ayuda a recuperar el equilibrio físico y psicológico del turista, hace accesible la comprensión de la realidad de las comunidades anfitrionas, mediante la convivencia auténtica y espontánea con sus pobladores, y trae una derrama económica que llega de manera más íntegra a los prestadores de servicios de la localidad y a sus anfitriones. Entre otros beneficios se encuentra la recuperación y el mantenimiento de las manifestaciones arquitectónicas y culturales de la región visitada, así como la protección de los entornos naturales.

Si bien esta modalidad turística se realiza de manera artesanal, es en este sentido que sus beneficios se reflejan de manera directa en el desarrollo regional y comunitario, sobre todo en aquellas zonas rezagadas o alejadas de la posibilidad de otras modalidades. La demanda turística de espacios rurales es importante e interesante para la creación y el desarrollo de nuevos servicios, así como para la apertura de mercados, aunque si bien es cierto resulta compleja por lo espontánea y heterogénea de su conformación.

Otra característica de esta demanda es el eminente carácter urbano de las poblaciones que la solicitan y utilizan, y por lo general proviene de las grandes ciudades, cuyas motivaciones son entre otras la de volver al terruño (aunque sea de manera temporal) para un reencuentro con las raíces, la familia y los amigos además de pasar las vacaciones. Por otro lado, se puede agregar el carácter familiar de las vacaciones, pues en muchos de los casos éstas se viven en familia o con buenos amigos. Poder determinar generalidades en cuanto a la demanda es complejo precisamente por la heterogeneidad de los motivos de viaje.

<sup>2</sup> *Op. cit.*, p. 14.

<sup>3</sup> *Idem.*

<sup>4</sup> *Ibidem.*

<sup>5</sup> *Op. cit.*, p. 156.

Se dice que la demanda es espontánea porque la información que se da sobre la zona repercute poco en su elección como lugar de vacaciones, ya que en muchos de los casos las familias o los individuos ya la conocen, y ellos organizan por sí mismos casi todo sin la ayuda de gestores de viajes profesionales.

Un atractivo adicional que es motivo de viaje a estos espacios es la tranquilidad, a la que se le suma la belleza de los parajes y un precio razonablemente económico. Son lugares en donde se puede respirar "a todo pulmón" y se puede reposar.

El segmento de turistas que acude a este tipo de lugares resulta no menos interesante de ser considerado por su enorme potencial, principalmente conformado por turistas de clases media y modesta. Esta peculiaridad del turismo rural permite vislumbrar un mercado atractivo que atender, tal como lo demuestran las experiencias europeas en este sentido.<sup>6</sup>

El turismo rural presenta una serie de posibilidades para el desarrollo regional, así como de bienestar tanto para la comunidad receptora como para el visitante ocasional o el frecuente. Permite al habitante de las grandes ciudades tener acceso a una forma de vida y esparcimiento diferentes que compensan las frustraciones y presiones de la vida urbana, además de crear medios de comunicación entre ambas formas de vida, reintegra al turista al ámbito de la naturaleza y a un ocio no comercializado o consumista, y es un reducto en el cual refugiarse y realizar modalidades más participativas de recreación, en una palabra, permite utilizar racional, cultural y creativamente el tiempo libre.

## IMPORTANCIA Y OBJETIVOS DEL TURISMO RURAL

El espacio rural es uno de los sitios donde se puede encontrar refugio ante las presiones y frustraciones de la vida moderna, un lugar en donde recuperar la capacidad de asombro así como un acercamiento a las raíces y manifestaciones socioculturales de una región, y que además presenta la posibilidad de articular una serie de estrategias y objetivos que le diferencian de manera tajante con el modelo convencional pasivo y estandarizado, entre los que se pueden citar los siguientes:

1. *Hacer compatibles la conservación y el desarrollo de los servicios turísticos.* El entorno rural se encuentra repleto de manifestaciones socioculturales y naturales que tienen que protegerse, y a la vez ser productivos, sin caer desde luego en los extremos que inutilizarían su potencial por el exceso de protección o lo agotarían por sobreexplotación. Por ejemplo, la necesidad de alojamiento abre todas las puertas para crear el servicio mediante la rehabilitación o recuperación de antiguos edificios de valor histórico o cultural.

2. *Creación de una oferta de alojamiento y recreación no concentrada y de pequeña escala, pero coordinada con el nivel local y comercial.* El turismo rural no tiene que copiar la forma de trabajo ni los servicios del modelo

<sup>6</sup> *Op. cit.*, pp. 26-27.

convencional, requiere la creación de servicios diferenciados muy propios que le distinguen, con su propia personalidad y formas de gestión y organización. Sin embargo, requiere formar una infraestructura de personal de gran calidad mediante la continua capacitación y creación de experiencias en torno de la vivencia rural (contacto con las manifestaciones socioculturales, la naturaleza y las alternativas de ocio y recreación). Requiere además una cuidadosa planeación para no rebasar la cantidad de visitantes adecuada (capacidad de carga), para no afectar la calidad de vivencia del visitante así como de la comunidad receptora y del entorno natural.

3. *Activación económica regional.* Permite recobrar las inversiones realizadas por la recuperación y/o rehabilitación de los espacios, la creación de las experiencias y vivencias para el visitante, así como por la comercialización y prestación de los servicios. Esta activación tendrá como punto de partida *la creación de actividades de gran contacto con la naturaleza*, como recorridos a pie y a caballo, campismo, etc., así como *la creación de experiencias socioculturales*. Esto implica una estrecha comunicación entre visitantes y visitados, que enriquece a ambas partes desde el punto de vista humanístico y social, además de la obvia derrama económica que se genera por la actividad turística de manera directa en la población local.

4. *Organización y gestión local.* Estos dos puntos garantizan el crecimiento sano de la actividad turística por ser concertada y desarrollada localmente por parte de los beneficiarios de la misma, es decir, por los dueños o "guardianes" directos o indirectos de los diversos atractivos regionales. El *desarrollo regional sustentable* sólo se puede dar si se reúnen tres condiciones: *desarrollo y crecimiento económico, equidad social y sustentabilidad ambiental*, mismos que para que se puedan dar precisan ante todo de la participación de la población local en la organización y gestión. ¿Quién mejor que ellos mismos para determinar la manera de satisfacer las necesidades locales y regionales? ¿Quién mejor que ellos para salvaguardar el patrimonio heredado y la cultura de su comunidad?

## HOSPEDAJE Y ALIMENTACIÓN

En la práctica del turismo rural un aspecto de relevante importancia es el concerniente al hospedaje. Tal vez sea uno de los principales factores que causan duda para establecer programas regionales que impulsen esta modalidad turística con mayor intensidad. El término mismo hace pensar que el hospedaje se realiza en un rancho o finca como única opción, sin embargo, existen múltiples posibilidades para satisfacer esta necesidad básica del turismo sin importar el modelo.

Básicamente existen dos formas de realizar el hospedaje en esta modalidad turística: comerciales y artesanales, que a su vez se subdividen en otras tantas posibilidades:

1. Hoteles y establecimientos similares (hostales, mesones, pensiones).
2. *Campings.*

3. Alojamientos privados (residencias secundarias, casas de residentes).
4. Alojamientos privados (habitaciones, apartamentos).
5. Otro tipo de alojamientos turísticos (de empresas, organizaciones, sindicatos, etc.).<sup>7</sup>

Existen otras modalidades como sucede por ejemplo en Galicia, las cuales se presentan a continuación con sus características tal como son presentadas para su comercialización.

Los pazos y las casas solariegas son parte inseparable del paisaje y de la identidad gallega. En su origen fueron morada de la hidalguía rural, que dejó esculpidos en sus fachadas los escudos y las piedras de armas de su linaje. En las casas de labranza, también confortables, pero menos lujosas, se pueden completar o compartir las faenas agrícolas o ganaderas de sus propietarios. En el resto de las casas, de estructura similar, sus titulares no practican necesariamente ese tipo de faenas.<sup>8</sup>

### Casas de labranza

Son casas rústicas dotadas de una cierta entidad propia y prestancia, integradas a una explotación agrícola, ganadera o forestal, con habitaciones destinadas al alojamiento de huéspedes que participan de algún modo en las actividades agrarias en la modalidad de turismo rural conocida como agroturismo. Son casas rústicas con características propias del campo gallego, situadas en núcleos rurales, en las que los usuarios disponen de las instalaciones en régimen extrahotelero o de apartamentos.<sup>9</sup>

### Casas de aldea-hospedería

Son casas rústicas con características propias del campo gallego, situadas en núcleos rurales, en las que el titular comparte o usa la vivienda cuya zona o anexo está destinado a huéspedes en régimen de explotación familiar.<sup>10</sup>

### Pazos-hospedería

Los pazos son casas grandes o residencias de reconocido valor arquitectónico, dotados de dimensiones adecuadas, mobiliario y decoración de calidad, en las que el dueño titular comparte o usa la vivienda cuya zona o anexo se destina a huéspedes en régimen de explotación familiar.<sup>11</sup>

<sup>7</sup> *Op. cit.*, p. 25.

<sup>8</sup> Xunta de Galicia, URL: <http://www.xunta.es/xeral/rural/castella/index.htm>, 1997.

<sup>9</sup> Traducción, Xunta de Galicia, *op. cit.*

<sup>10</sup> *Idem.*

<sup>11</sup> *Ibidem.*

## Pazos-residencia

Los pazos son casas grandes o residencias de reconocido valor arquitectónico, dotados de dimensiones adecuadas, mobiliario y decoración de calidad, en las que los usuarios disponen de las instalaciones en régimen extra-hotelerero o de apartamentos.<sup>12</sup>

La creación de las casas rurales persigue los siguientes objetivos:

- Recuperar algunos ejemplos representativos de la arquitectura popular disponible en las distintas comunidades autónomas españolas.
- Crear una imagen de marca de este tipo de oferta de alojamiento, que no se consigue con una oferta convencional.
- Crear una oferta de alojamiento de carácter fundamentalmente familiar de alta calidad, sin pensión alimenticia y por consiguiente diferente al hotel rural.
- Generar un efecto de demostración de respeto y revalorización de la arquitectura popular e indirectamente desalentar las residencias secundarias y las urbanizaciones convencionales.
- Permitir una distribución de la oferta turística más equitativa entre los municipios, facilitando así la integración y comunicación entre ellos y entre los turistas y la población local.
- Estimular la recuperación de la artesanía local (especialmente de la construcción), encauzando el turismo en beneficio de la economía local.<sup>13</sup>

Como se puede apreciar en los objetivos expuestos, lo que se pretende es una conservación y recuperación de importantes manifestaciones de la arquitectura popular y de la sabiduría reflejada en estas formas constructivas, como por ejemplo el uso de la teja en algunas comunidades que permite tener siempre una temperatura estable dentro del inmueble sin que la afecte de manera radical como cuando se cambian éstas por techos de loza en nombre del supuesto “progreso” que esto implica. Este es un problema cada vez mayor en las comunidades rurales en donde la falta de una visión más amplia combinada con la influencia negativa hace presa del “pico y la pala” de muchas construcciones tradicionales de gran valor sociocultural.

Por medio de la creación de una oferta diferenciada de hospedaje por medio de la rehabilitación de este tipo de casas para alquiler distribuidas en los espacios rurales de los municipios y poblados, se puede detener el fenómeno de pérdida de estas valiosas manifestaciones de la sabiduría y cultura populares.

## HOTELERÍA RURAL

La necesidad de contar con un servicio de alojamiento de calidad en espacios rurales ha sido el origen de organizaciones como la Federación de

<sup>12</sup> *Ibidem.*

<sup>13</sup> Botc Gómez, *op. cit.*, pp. 61-62.

Alojamientos y Albergues nacida en 1949, que agrupa a una serie de pequeños y medianos hoteles familiares con deseos de integrarse a las exigencias de los nuevos mercados y con la idea de conservar el patrimonio sociocultural de la región.

Lo importante en los hoteles asociados es contar con un servicio personalizado de alta calidad. Para ello cuentan con su consejo de administración propia, además de los servicios de un animador sociocultural que promueve las experiencias y vivencias del turista. La asociación otorga la "marca de calidad" después de cumplir con estas exigencias, en donde cabe señalar de manera notoria que la marca se concede a la persona que gestiona el establecimiento y no al establecimiento propiamente dicho.<sup>14</sup>

La creación de hoteles rurales de calidad responde a los siguientes objetivos:

- Crear establecimientos de tamaño pequeño, gestionados localmente, que faciliten el contacto entre los visitantes y la población local y que garanticen un servicio personalizado a precios razonables.
- Rehabilitar edificaciones de interés desde el punto de vista de la arquitectura popular y contribuir a la recuperación del patrimonio inmobiliario subutilizado en la actualidad.
- Crear una imagen de marca de calidad, con cocina regional, para diversificar la oferta de alojamiento rural.
- Dotar de hoteles a los municipios con clara vocación turística.
- Demostrar la calidad de los servicios prestados por los establecimientos hoteleros actuales en los espacios rurales.
- Fomentar la artesanía aumentando el turismo para beneficio de la economía local.
- Estimular la recuperación de la gastronomía y cocina tradicional, con base en productos locales y naturales.<sup>15</sup>

## HOTELES RURALES DE GRAN LUJO

En Europa existe una gran variedad de hoteles rurales que mantienen como norma una alta calidad en el hospedaje y en el servicio de alimentos y bebidas, algunos de ellos se encuentran organizados y agrupados en asociaciones o franquicias que garantizan al usuario el nivel de los servicios de estos importantes centros de alojamiento. A continuación se presentan ejemplos de esta modalidad con sus principales características.

*Menor House Hotels.* Son antiguos castillos o pabellones de caza, lujosamente rehabilitados, con cocina de alta calidad, que ofrecen múltiples actividades como caza, pesca, golf, tenis, etcétera.<sup>16</sup>

*Village Inns Hotels.* Son de carácter familiar, con cocina tradicional, ubi-

<sup>14</sup> *Op. cit.*, p. 53.

<sup>15</sup> *Op. cit.*, p. 54.

<sup>16</sup> *Op. cit.*, p. 52.

cados en pequeños municipios; son lugares de encuentro para practicar, beber, escuchar música de la población rural, etcétera.<sup>17</sup>

*Coast and Country Hotels*. Se caracterizan por su ubicación idílica y ofrecen un conjunto de actividades en espacio rural (pesca, escalada, equitación).<sup>18</sup>

## LAS GÎTES

Este es el nombre que en Francia reciben cierto tipo de alojamientos independientes como casas, chalets, quintas, etc., que normalmente se sitúan en la explotación o bien en un núcleo rural, las cuales se alquilan por periodos que van desde un fin de semana hasta varias semanas. Cuentan con servicios independientes de cocina, baños, equipamiento de cocina, refrigerador, agua caliente y todo lo necesario para ser habitada, excepto la ropa de cama que el turista debe llevar consigo. Resultan atractivas para el turista por múltiples razones, entre ellas el edificio, el mobiliario, el contacto con sus anfitriones y desde luego la calidad de este tipo de alojamiento.

Las motivaciones para crear una *gîte* son:

- Salvaguardar el patrimonio inmobiliario subutilizado al rehabilitarlo y darle mantenimiento.
- Realizar una inversión a largo plazo, pues el propietario o su familia pueden utilizar el edificio rehabilitado como residencia permanente cuando finalice el contrato.
- Obtener una modesta fuente de ingresos a corto plazo si la rehabilitación requirió una inversión importante pero apreciable a medio o largo plazo. En el caso de los agricultores la venta de productos como queso, leche, huevos, aves, vino, etc., a los turistas que utilizan la *gîte* rehabilitada constituye un ingreso adicional.
- Facilitar contactos entre la población rural y urbana. Frecuentemente al final de las vacaciones, los inquilinos de las *gîtes* se han convertido en amigos de los propietarios.<sup>19</sup>

Por medio de la creación de estos alojamientos se logra la recuperación de edificios tradicionales representativos de una época o región, los que desgraciadamente cada día se pierden a causa de una aparente modernidad. Su valor como negocios radica en la posibilidad de la autogestión y creación de empleos, tanto para los propietarios como para otros miembros de la comunidad.

La inversión necesaria para la rehabilitación y/o conservación de este tipo de casas para alquiler depende en buena medida del estado de conservación en que se encuentren. Aún así, se presenta la oportunidad de salvaguardar estas manifestaciones populares al darles un uso frecuente que facilite su conservación además de generar ingresos adicionales a la familia

<sup>17</sup> *Idem*.

<sup>18</sup> *Ibidem*.

<sup>19</sup> *Op. cit.*, p. 58.

propietaria, ya sea por la renta directa al usuario o bien a un grupo de prestadores de servicios que la tengan concesionada.

A continuación se presenta un par de anuncios de casas rurales en Galicia, España y los servicios que ofrecen al visitante, así como los atractivos y puntos de interés que se encuentran en los alrededores de las mismas.

### Casa antigua de Mosende<sup>20</sup>

15359 Mosende, carretera Ferrol a Cedeira, Valdoviño (a Coruña)

Propietario: María del Carmen Soto López.

Tel.: (981) 48-61-31; Fax: 48-61-31.

#### Servicios disponibles:

<i>Servicios de la casa</i>	<i>A menos de 1 km</i>	<i>A menos de 20 km</i>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Una cama supletoria</li><li>• Calefacción</li><li>• Televisión común</li><li>• Televisor en las habitaciones</li><li>• Salón para estar</li><li>• Comedor</li><li>• Lavado de ropa de clientes</li><li>• Admisión de animales</li><li>• Jardín/huerta</li><li>• Caballos</li><li>• Estacionamiento</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Servicio médico</li><li>• Gasolinera</li><li>• Taller de automóviles</li><li>• Taxis</li><li>• Rutas a caballo</li><li>• Rutas de montaña</li><li>• Senderismo</li><li>• Área recreativa</li><li>• Polideportivo</li><li>• Piscina</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Vela</li><li>• Surf</li><li>• Windsurf</li><li>• Remo</li><li>• Tenis</li><li>• Montaña</li><li>• Río</li><li>• Mar</li><li>• Pesca fluvial</li><li>• Pesca en el mar</li><li>• Playa fluvial</li><li>• Playa marítima</li><li>• Lugares pintorescos</li><li>• Monumentos</li><li>• Ferrocarril</li><li>• Cicloturismo</li><li>• Parapente</li><li>• Rafting</li></ul>

#### Precios:

##### *Temporada alta: 1/7-31/8*

- Habitación doble con baño. 9000 pesetas
- Habitación doble con baño común: 7000 pesetas.
- Habitación sencilla con baño común: 5000 pesetas
- Desayuno: 800 pesetas

##### *Temporada baja resto del año*

- Habitación doble con baño 7000 pesetas
- Habitación doble con baño común: 5000 pesetas

<sup>20</sup>Xunta de Galicia, URL:<http://www.xunta.es/xeral/rural/castella/tur0008.htm>, 1997.

## Pazo de Andeade<sup>21</sup>

15822 Lugar de Casa Grande, Andeade, Touro (a Coruña).

Propietario: Pazo de Andeade, S. L.

Tel.: (981) 19-33-55; Fax: 19-33-35.

### Servicios disponibles:

<i>Servicios de la casa</i>	<i>A menos de 1 km</i>	<i>A menos de 20 km</i>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Comedor</li><li>• Bar</li><li>• Televisión común</li><li>• Salón para estar</li><li>• Restaurante</li><li>• Lavado de ropa de clientes</li><li>• Jardín/huerta</li><li>• Estacionamiento</li><li>• Participar en tareas agropecuarias</li><li>• Tarjetas de crédito</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Taller de automóviles</li><li>• Área recreativa</li><li>• Río</li><li>• Tenis</li><li>• Rutas a caballo</li><li>• Rutas de montaña</li><li>• Senderismo</li><li>• Servicio médico</li><li>• Gasolinera</li><li>• Taxis</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aeropuerto</li><li>• Vela</li><li>• Surf</li><li>• Windsurf</li><li>• Rafting</li><li>• Remo</li><li>• Montaña</li><li>• Polideportivo</li><li>• Pesca fluvial</li><li>• Pesca en el mar</li><li>• Playa fluvial</li><li>• Playa marítima</li><li>• Lugares pintorescos</li><li>• Monumentos</li></ul>

### Precios:

*Temporada alta: 22/3-30/3-1/7-15/9*

- Habitación doble con baño: 6600 pesetas
- Habitación doble con baño común: 7000 pesetas
- Habitación sencilla con baño común: 5000 pesetas
- Desayuno: 800 pesetas

*Temporada baja resto del año*

- Habitación doble con baño: 7000 pesetas
- Desayuno: incluido
- Comida: 1500 pesetas

## ALQUILER DE HABITACIONES

Esta otra posibilidad de hospedaje artesanal tiene como precursora a la modalidad que nació en el Reino Unido<sup>22</sup> *bed and breakfast*, es decir, cama y desayuno, que es conocida en el mundo entero, aunque resulta conveniente aclarar que no se trata de una modalidad netamente rural, sino más bien de corte urbano. Existe también en el Reino Unido la forma rural llamada *farm-houses*, generalmente en antiguas casas que mantienen un inte-

<sup>21</sup> *Idem*

<sup>22</sup> *Op cit*, p. 63

rés especial de tipo histórico o arquitectónico, con mobiliario de calidad e importancia similar, con una media común de seis habitaciones para alquilar, que ofrecen alojamiento y desayuno en explotaciones agrarias. En algunos casos también brindan el servicio de comida y cena. Resulta atractivo para el propietario por su baja inversión y si representa un ingreso que vale la pena de ser considerado.

## CAMPING RURAL

Esta modalidad requiere una actitud especial del turista en su manera de concebir las vacaciones, es decir, debe buscar:

1. Un precio económico.
2. El gusto por las actividades en la naturaleza.
3. La convivencia con otros turistas.
4. El rompimiento con las comodidades de la vida urbana.
5. La posibilidad de realizar actividades poco comunes.

El *camping* de esta categoría debe contar con servicios tales como luz eléctrica, agua corriente, duchas y sanitarios como mínimo, y son deseables piscina, cafetería, tienda y otros servicios por el estilo que le den mayor comodidad al vacacionista.

La Federación Nacional de *Gîtes* de Francia define al *camping* rural como un terreno situado en un entorno rural, próximo a la explotación agraria y abierto a campistas y caravanas bajo ciertas condiciones de equipamiento, precios y hospitalidad. La capacidad máxima es de seis emplazamientos y 20 personas.<sup>23</sup> Se diferencia de los campamentos convencionales por encontrarse dentro de una explotación agrícola y tiene dos modalidades:

- *Camping* de finca. No exige instalaciones fijas y es limitado en cuanto a su extensión; cuenta con servicios de duchas, baños, etc., en las instalaciones de la casa o en construcciones ligeras para este fin. Constituye un claro ejemplo de agroturismo y de turismo artesanal.
- *Camping* en áreas naturales. Son terrenos de interés agrícola (generalmente de pasto), sencillamente acondicionados que pueden recibir más campistas que el *camping* de explotación, aunque esta modalidad tiene limitantes en cuanto al número de ocupantes, que generalmente es de 20 a 25 tiendas por hectárea (60 a 70 personas), exigiéndose que al menos existan 20 m entre tienda y tienda, y se cuente con los servicios mínimos. Además hay que resaltar que no son instalaciones fijas y los jóvenes son los usuarios más comunes.<sup>24</sup>

El *camping* rural tiene otros beneficios, ya que regula el acampado en espacios *ex profeso* para este fin, además de generar un ingreso adicional para el agricultor con un bajo costo de inversión en comparación con la rehabilitación de casas.

<sup>23</sup> *Op. cit.*, p. 67.

<sup>24</sup> *Idem.*

## ACTIVIDADES DE ANIMACIÓN Y RECREACIÓN

El turismo rural no queda exento de la necesidad de implantar un paquete de servicios mínimos como alimentación, hospedaje y transportación, es decir, actividades que hagan de la visita del vacacionista una experiencia inolvidable. Se requiere crear actividades de carácter sociocultural, fisicodeportivas y recreativas para que el turista pueda elegir entre una vasta serie de posibilidades que satisfagan su tiempo libre de una manera racional, creativa y cultural.

La riqueza de paisajes y entornos naturales de México, la diversidad de regiones con sus muy particulares sistemas productivos tradicionales y actuales, así como la amplia gama de manifestaciones culturales tanto prehispánicas, coloniales, contemporáneas y étnicas sitúan a México como un extraordinario destino para el desarrollo de servicios de turismo rural.

La animación sociocultural, entendida como el conjunto de técnicas de participación grupal que permiten desencadenar los procesos de comunicación, creación y expresión humana, libre y espontánea, resulta la herramienta ideal para permitir el acceso del turista a todas aquellas manifestaciones del entorno social y cultural que visita (véase cap. 2).

En lo referente a los servicios turísticos artesanales, las actividades recreativas, deportivas y socioculturales tienen los siguientes objetivos:

- Diversificar las actividades recreativo-deportivas y de animación, con el fin de proponer al turista diversas opciones para elegir.
- Promover actividades a partir de una iniciativa local (asociaciones culturales, artesanos, industriales, etc.), para que la población residente sea gestora y protagonista de una animación auténtica.
- Facilitar la realización de actividades y la utilización del equipo tanto a los turistas como a la población residente, con el fin de incrementar el intercambio y el conocimiento entre la población rural y urbana.
- Hacer compatibles la apertura y el descubrimiento de los valores físicos y biológicos del medio natural con su conservación.
- Promover actividades que incrementen la identificación de la población residente y la comprensión de la población no residente, de las peculiaridades de la cultura rural.
- Elaborar productos turísticos mediante el establecimiento de una oferta de alojamiento y actividades semejantes, pues de esto depende en gran medida el incremento de la ocupación actual y futura.<sup>25</sup>

### ACTIVIDADES SOCIOCULTURALES

Un atractivo es *una entidad plenamente identificable, con la capacidad de destacar por sí misma, aun de manera separada de la actividad turística (véase cap. 7)*. Una característica importante para que algo se pueda consi-

<sup>25</sup>Op. cit., p. 70.

derar como atractivo es que su *propósito principal es, ante todo, permitir al usuario el acceso al entretenimiento cultural y racional, satisfacer intereses, inquietudes, así como necesidades educativas, y ser algo más que un simple sitio o evento para la práctica deportiva, o parajes para ser fotografiados.*

De ahí que el espacio rural resulte especialmente atractivo pues cumple ampliamente con éstas y otras características (véase cap. 7). Este espacio se ha convertido en un centro de información y formación que enriquece la visita del turista porque le permite tener un estrecho contacto con la naturaleza, los bienes y prácticas socioculturales de una región en particular y de un país en general lo que promueve un intercambio y genera procesos educativos.

Por tales motivos es interesante plantear una modalidad poco explotada del turismo rural que se conoce como turismo educativo, impartido por las escuelas e instituciones educativas formales e informales. Estos espacios rurales son un laboratorio en donde los alumnos pueden experimentar en el mismo sitio donde se realizan los fenómenos naturales, y hacer prácticas sociales o visitar los lugares donde se encuentra el patrimonio heredado. Esta forma de turismo beneficia tanto a la comunidad receptora como a los estudiantes; éstos aprovechan la temporada turística baja, época en que los inmuebles tienen menor demanda y precios preferenciales para los usuarios.

Las actividades comunes de animación sociocultural que se pueden realizar en los espacios rurales son las siguientes:

- Visitas a artesanos y cursos de artesanía. Aquí se observan y aprenden los procesos tradicionales de elaboración de artesanías de las comunidades receptoras. Pueden realizarse en los talleres artesanales o bien en áreas acondicionadas en el sitio del hospedaje; también resulta atractiva la rehabilitación de edificaciones para este fin que además pueden servir como salas de exhibición y venta de los productos terminados, lo que amplía la oferta propia del lugar.
- Visitas y recorridos del patrimonio artístico y arquitectónico rural. Existen variados y múltiples ejemplos de arquitectura regional tradicional que tienen un valor histórico y cultural. Es importante proporcionar los elementos necesarios para que el turista tenga acceso a una interpretación y comprensión del entorno que se visita durante estos recorridos, para que enriquezca su acervo y apreciación artística. Para tal efecto se puede contar con la ayuda de “intérpretes” formales (guías locales preparados en animación) o con información que se facilita al visitante en forma de folletos, guías temáticas o cualquier otro medio.
- Visitas a explotaciones o agroindustrias contemporáneas o tradicionales. Además del evidente beneficio por la visita, está también la posibilidad de realizar comercio con los productos que se elaboran en tales explotaciones, como quesos, embutidos, café, conservas, etc. Las visitas a estos lugares resultan muy interesantes y educativas, sean en instalaciones antiguas con procedimientos ancestrales o en explotaciones modernas.
- Promoción de la gastronomía local y cursos de cocina tradicional. Qué mejor manera de conocer e interpretar la vida de una comunidad que

a través de sus manifestaciones culinarias. En un país como México estas posibilidades son prácticamente inagotables por lo variada que resulta la comida. Sus ingredientes combinan elementos del Viejo Mundo con los de América, y hay una enorme variedad de platillos netamente regionales. Por otro lado, el conocimiento y revalorización de esta forma de manifestación sociocultural ayudan a preservarla de la desaparición por la adopción de otras cocinas. Como se apuntó en su momento, el turismo alternativo *busca realizar un cambio en la manera en que el turista percibe sus relaciones con los otros turistas, el entorno geográfico y sus anfitriones*, y asimismo que se tengan en la región experiencias. Qué mejor manera de cumplir estos objetivos que mediante el conocimiento y degustación de la gastronomía local o regional, que es una manifestación viva de las costumbres, tradiciones y acervo sociocultural de las comunidades.

En lo concerniente a la práctica de actividades recreativas y deportivas, se puede mencionar que el espacio rural ofrece la posibilidad de estar en contacto con la naturaleza mediante múltiples actividades de esparcimiento y ocio tales como:

- Predeportes (deportes sin fines de enfrentamiento, sin rigidez técnica).
- Paseos en río.
- Tenis.
- Rutas a caballo.
- Rutas de montaña.
- Recorridos en senderos.
- Campismo.
- Escalada en roca.
- Ciclismo de montaña.
- Talleres artesanales.
- Pasatiempos.
- Visita a monumentos.
- Paseos a pie.
- Vela.
- Surf.
- Windsurf.
- Rafting.
- Remo.
- Montañismo.
- Pesca fluvial.
- Pesca en el mar.
- Playa fluvial.
- Playa marítima.
- Lugares pintorescos.
- Fiestas y verbenas.

## PROBLEMÁTICA QUE ENFRENTA EL DESARROLLO DEL TURISMO RURAL

El problema más grande que existe para el desarrollo de una oferta y comercialización de los servicios de turismo rural radica en la gran cantidad de personas que se tienen que involucrar en el mismo. Por un lado se encuentran los agricultores y los propietarios de fincas, por otro lado los prestadores de servicios (alimentación, recorridos, transporte, etc.), además de las autoridades municipales, las instituciones financieras y en algunos casos algunos institutos gubernamentales como el INAH (Instituto Nacional de Antropología e Historia), INI (Instituto Nacional Indigenista), FONAES (Fondo Nacional de Apoyo para las Empresas de Solidaridad), etcétera.

Esta modalidad de turismo artesanal plantea la creación de una nueva estructura y concepción de la actividad turística, que permita la adecuada organización y gestión de los procesos para la prestación del servicio. A continuación se citan tres aspectos indispensables para su logro.

1. Necesidad de consenso y adhesión de la población rural para la conservación y el desarrollo de los recursos turísticos del espacio rural.<sup>26</sup>

La voluntad de la población es indispensable para el desarrollo del turismo en su comunidad. Sólo ellos son quienes deben determinar la inserción de su pueblo a la oferta turística. Esto concuerda perfectamente con las propuestas de Daniella Medows<sup>27</sup> en cuanto al logro del desarrollo sustentable vital para que haya el turismo sustentable que se requiere. La participación comunitaria es indispensable para la búsqueda de los objetivos y expectativas trazados.

“El desarrollo y conservación de los recursos turísticos en el espacio rural exige un consenso en primer lugar, sobre el ámbito espacial mínimo y los varios municipios incluidos (comarcas, valles, áreas de montaña, etc.), con el fin de contar con una oferta de alojamiento y actividades recreativo-deportivas y de animación suficientes para hacer rentables las inversiones.”<sup>28</sup> Este consenso permite vislumbrar la gran cantidad de personas que intervienen en la disposición y gestión del turismo rural, el cual necesita una organización para establecer sus alcances y objetivos. Las funciones de esta organización son:

- Dirigir y coordinar las distintas etapas y los objetivos estratégicos de la conservación y desarrollo de los recursos turísticos.
- Apoyar y asistir a las distintas iniciativas locales (ayuntamientos, particulares, hoteleros, etc.), tanto desde el punto de vista técnico como económico y financiero.
- Incorporar y asociar a agentes locales que no participaron en las primeras etapas.
- Integrar las iniciativas locales en la política turística y los mandatos de ordenamiento, gestión y financiamiento de la administración regional y local.
- Realizar la gestión y comercialización de los productos turísticos rurales.

Otro aspecto que se debe cuidar con esmero en este punto es el referente a la capacitación del personal que se encuentra involucrado en la gestión, comercialización y prestación de los servicios del espacio rural. La capacitación es el único medio por el cual se puede garantizar la calidad, que es lo que a su vez podrá garantizar la permanencia y el desarrollo de los servicios rurales. La formación de recursos humanos no sólo se enfoca en los aspectos técnicos de la hotelería, hospedaje, alimentación y demás servicios propios del negocio del turismo, sino también en el desarrollo humano y formación de conciencia del personal involucrado que permita una buena atención de los servidores.

<sup>26</sup> *Op. cit.*, p. 83.

<sup>27</sup> *Cfr.* capítulo 2.

<sup>28</sup> Xunta de Galicia, *op. cit.*, p. 84.

## 2. Gestión y promoción integrada de las inversiones y los productos turísticos.

La estrategia de desarrollo de la oferta de servicios turísticos en el espacio rural implica acciones coordinadas e integradas en lo que concierne a la promoción, comercialización y gestión de la oferta de alojamiento y actividades propias de esta modalidad turística. Entre los objetivos que persigue la promoción y comercialización están los siguientes:

- Ampliar el periodo vacacional de la temporada alta y aumentar la demanda en las temporadas media y baja.
- Captar nuevos tipos de demanda, especialmente en turismo de calidad de carácter vacacional.
- Aumentar la ocupación actual y dar rentabilidad para las nuevas inversiones turísticas.
- Elaborar productos turísticos rurales completos (con alojamiento, alimentación, recreación, etc.), variados, auténticos y a precios razonables.
- Crear una imagen de marca que garantice la calidad de los productos turísticos elaborados.
- Conservar el control local de la promoción y comercialización con objeto de optimizar los beneficios económicos y sociales del turismo en el espacio rural.
- Facilitar la información necesaria que permita a la población rural y urbana conocer los recursos naturales y socioculturales.<sup>29</sup>

## 3. Concertación de la administración (federal, estatal y municipal) para definir y ejecutar una política específica sobre turismo en el espacio rural.

Sin duda alguna este es un punto delicado y que a la vez resulta preponderante en el establecimiento de una oferta de servicios de turismo rural. Como se sabe, la legislación en materia de turismo así como las políticas destinadas a este importante sector, todavía tienen un atraso significativo en comparación con otros países con vocación turística.

Si bien en los últimos años una preocupación de la SECTUR (Secretaría de Turismo) ha sido impulsar la práctica del turismo alternativo a todo lo ancho y largo del territorio nacional, también es cierto que apenas se encuentra en elaboración la norma nacional para la práctica de esta modalidad turística, que en las condiciones económicas y sociales actuales de México resulta un importante detonador del desarrollo económico para las áreas rezagadas, así como una regulación que protege y fomenta el uso racional de los recursos naturales, para que se conserven la identidad y la cultura de las etnias y comunidades rurales.

Sin embargo, a este respecto hoy día se carece de una política que impulse la creación y desarrollo del turismo artesanal, porque no hay una norma que establezca y regule los parámetros de calidad necesarios, como tampoco una política para la rehabilitación de inmuebles subutilizados o abandonados, que estimule el financiamiento y/o la inversión para recuperar estos

<sup>29</sup> *Op. cit.*, p. 88.

edificios. Se requiere además apoyo para comercializar y promover los servicios de turismo rural que se implanten.

Con base en las estrategias de desarrollo del turismo rural de otros países, y mediante un estudio adecuado de esta modalidad para México, se puede crear una política coherente que incluya algunas de las siguientes estrategias:

- Definición de criterios y mandatos de ordenamiento y gestión del espacio rural para usos turísticos (tipos de unidades espaciales mínimas, estructuras jurídicas de gestión, fórmulas de integración de la oferta, etc.).
- Asistencia técnica a los municipios y población rural para formular y realizar los proyectos, la ejecución de las obras y la gestión y comercialización del turismo rural.
- Reglamentación de los diferentes tipos de alojamientos específicamente rurales (*campings*, casas, hoteles, etc.).
- Definición de los instrumentos financieros (subvenciones, créditos) específicos para realizar las inversiones.
- Elaboración de un plan de formación y capacitación de los recursos humanos y de formación de conciencia de la población rural para que coopere y participe en la gestión del turismo rural.<sup>30</sup>

## MANIFIESTO DE LA ASOCIACIÓN DE TURISMO EN ESPACIO RURAL

El *Manifiesto de la Asociación de Turismo en Espacio Rural* es un documento que compete a todos los organismos interesados y en el cual se debe inspirar toda acción en materia de turismo rural en los niveles local, estatal, regional y nacional. Fue elaborado en 1972 por las organizaciones siguientes:

- Federación Nacional de *Gîtes* Rurales de Francia.
- Federación Nacional de Alojamiento y Albergues Rurales de Francia.
- Asociación de Villas-Vacaciones-Familias.
- Asociación Francesa de Estaciones Verdes de Vacaciones.
- Asociación Agricultura y Turismo.
- Touring Club de Francia.

### Manifiesto

Considerando:

#### En el plano social:

##### a) Por el mundo rural:

- Un profundo deseo por el desarrollo económico, social y humano.

<sup>30</sup>Op. cit., pp. 95-96.

#### b) Por los ciudadanos

- El turismo como un hecho social fundamental de los tiempos modernos
- La multiplicación del tiempo de ocio y la búsqueda de actividades de descanso y recreación
- Nuevas necesidades por satisfacer, generadas por la insatisfacción de la vida moderna: necesidades de carácter fisiológico, psíquico y espiritual

#### **En el plano ecológico:**

- Una mayor conciencia de la necesidad de proteger el medio rural
- Una sensibilización más profunda en favor de la conservación del patrimonio histórico, arquitectónico y cultural del país

#### **En el plano económico:**

- La necesidad de ingresos complementarios para el medio rural mediante la realización de nuevas actividades en las que las comunidades rurales y empresa local han de conservar el control
- El turismo rural como factor de desarrollo económico
- Su consideración en los planes de ordenación rural

#### **En el plano internacional:**

- La integración cada vez más acentuada de los países europeos
- La tendencia a la concertación en todos los niveles y en todos los ámbitos
- La necesidad de Francia desde el punto de vista competitivo de ofrecer en el mercado internacional productos turísticos originales y auténticos de calidad

#### **Objetivos:**

##### **El turismo en espacio rural no debe:**

- Contribuir a correr el riesgo de una colonización del medio rural francés, especialmente por la acaparación del suelo
- Atentar contra la integridad natural, arquitectónica y humana de las provincias

##### **El turismo en espacio rural debe favorecer:**

- La inserción de los ciudadanos en el medio rural manteniendo un equilibrio entre la cantidad de población rural y turística
- El recuento y la concertación, y estimular la multiplicación de contactos entre la población rural y urbana como fuente de enriquecimiento humano mutuo

##### **El turismo en espacio rural debe aportar:**

- *Al mundo rural* posibilidades reales de promoción humana asegurando un complemento económico que le permita asumir plenamente su vocación de agricultor y artesano

- *Al ciudadano*, el medio de ejercer efectivamente su derecho al espacio, o "regreso a los orígenes"
- *A cada uno de ellos*, una mayor conciencia de los valores ecológicos, psíquicos y espirituales de la naturaleza, en la que el ser humano es un elemento indisoluble

#### **El turismo en espacio rural debe ver simultáneamente:**

- Por la aplicación de acciones concertadas en el ámbito de pequeñas regiones naturales, que constituyan en las entidades turísticas
  - Un estímulo a la implantación de equipos colectivos de ocio, susceptibles de ser utilizados tanto por la población residente como por los turistas
  - Una revitalización del comercio local
  - Una forma de creación de empleo
  - Un factor de desarrollo de la economía regional
  - Un instrumento de reanimación del campo
- *En resumen* debe ser un elemento de la ordenación del territorio para la acción concertada, complementaria y cooperativa

#### **Las vacaciones verdes deben ser ofrecidas:**

- A todas las familias, urbanas y rurales, francesas y extranjeras, dentro de las condiciones de equipo, precio, hospitalidad y garantías, mediante marcas de calidad que garanticen al usuario seguridad

#### **La promoción de vacaciones verdes exige:**

- A todos los que quieran participar en la responsabilidad de su ejecución, asegurar simultánea y complementariamente
  - *La creación y gestión*, en cooperación con los rurales, las colectividades locales, los prestadores de servicio y los organismos sociales interesados, de elementos de una oferta turística diversificada y equipos recreativos colectivos, así como del mantenimiento necesario
  - La investigación y realización de una animación que ponga de relieve la autenticidad de la vida rural, y su puesta en marcha por la población rural
  - La destinación de medios propios para consolidar la comercialización de este producto específico, mediante una imagen de marca que garantice la calidad, que es el factor de una auténtica rentabilidad de las inversiones, sin olvidar la información y la acogida de los turistas, y de manera general la participación activa del medio rural <sup>31</sup>

Las consideraciones del manifiesto anterior demuestran la importancia que tiene la práctica del turismo artesanal por las comunidades en el espa-

<sup>31</sup>Op cit, pp 124-127

cio rural, por su relativamente baja inversión, lo que es una verdadera fuente de bienestar debido a la activación económica directa que genera la prestación de los servicios turísticos, mismos que llegan a las manos de las personas que sin la intervención de agentes exógenos, así como también deja un beneficio indirecto a los miembros de la comunidad que no participan en la actividad turística.

A continuación se presenta la información que brinda al público la Central de Reservas (reservaciones) de Turgalicia, que sirve al usuario como guía de turismo rural en Galicia, España, y que puede orientar a los futuros prestadores o los que ya se encuentran operando, sobre cuáles son los servicios, cómo se pueden ofrecer, cómo se pueden realizar las reservaciones y cuáles son las responsabilidades por cada parte de los prestadores y de la Central.

#### *Servicios*

La Central de Reservas opera dentro de la Sociedade de Imaxe e Promoción Turística de Galicia, S. A. (Turgalicia), y ayuda, sin fines de lucro, a la comercialización de los alojamientos de turismo rural, para facilitar su reserva

#### *Ventajas de su utilización*

- 1 Hacer la reserva con una única llamada
- 2 Obtener confirmación inmediata
- 3 Ofrecer alternativas de alojamiento en caso de ocupación del establecimiento solicitado
- 4 Informar sobre actividades complementarias

#### *Reservas*

Las reservas se pueden efectuar en tres formas distintas

- 1 A través de su agencia de viajes
- 2 Al contactar a la Central de Reservas en los teléfonos de España 34-81-542527 o 34-81-542528
- 3 Directamente en el establecimiento
- 4 Enviando la *solicitud* de reserva (formato html, msword, rtf)

#### *Responsabilidad*

La Central de Reservas de Turgalicia se limita a tramitar las reservas en los diferentes establecimientos, por lo que cada uno de ellos es directamente responsable del servicio y de las condiciones de alojamiento

#### *Confirmación de la reserva*

La reserva queda establecida con la confirmación verbal por parte de la Central de Reservas

La confirmación por escrito sólo se efectuará cuando el cliente lo pida expresamente, siempre y cuando la reservación se efectúe con 10 o más días de antelación

### *Forma de pago*

En el momento de efectuar la reserva se solicitará un pago a cuenta de 25 % del importe total, que se remitirá por medio de giro postal o ingreso en la cuenta que se facilitará en su momento, siempre a nombre de los propietarios del alojamiento. En caso de no recibir el importe correspondiente en el plazo de cinco días, la reserva puede quedar cancelada y asignarse el alojamiento a terceros. Tanto si el pago se efectúa por medio de giro, como por abono en la cuenta, el cliente deberá especificar las fechas de llegada y salida del establecimiento. El 75 % restante se abonará a la llegada del cliente o en el momento de la salida según criterio de cada propietario, quien puede exigir el justificante de haber efectuado el pago a cuenta y en su defecto pedir el pago total.

### *Cancelaciones*

- Hasta 15 días antes de la fecha de llegada, devolución total de la fianza
- Entre 14 y siete días antes: 50 % del gasto de cancelación
- Menos de siete días, pérdida total de la fianza
- Si el cliente no se presenta antes de las 22:00 horas del día previsto para su llegada, el alojamiento se puede alquilar a terceros, salvo que previamente hubiese informado al establecimiento.<sup>12</sup>

El turismo rural ofrece una interesante diversidad de expectativas de desarrollo real para todos aquellos que quieren incursionar en la experiencia del turismo artesanal, que les puede abrir una puerta hacia el mejoramiento de la calidad de vida, tanto personal como comunitaria.

## **ACUERDO DEL SECRETARIO DE TURISMO QUE ESTABLECE LAS BASES Y DIRECTIVAS PARA LA OPERACIÓN TURÍSTICA DE CENTROS DE ALOJAMIENTO U HOSPEDAJE CON LA FIGURA DE “CASA RURAL”**

**JOSÉ BRITO ZARAGOZA**, Secretario de Turismo del Gobierno del Estado de Puebla

Gobierno Constitucional del Estado de Puebla  
*Periódico oficial*  
**5 de enero de 1998**

### **CONSIDERANDO**

La actividad turística es un medio idóneo para elevar el nivel de vida de los habitantes y fomentar la actividad económica de los municipios de Puebla así como para descubrir la riqueza de las distintas

<sup>12</sup>Xunta de Galicia, URL: <http://www.xunta.es/xcral/rural/castella/index.htm>, 1997

ciudad y grupos humanos que se encuentran inmersos en la geografía poblana

Es de singular importancia alentar a los visitantes y turistas para que se adentren en el estado de Puebla, con el fin de que conozcan a fondo las actividades humanas, culturales y religiosas de los municipios poblanos, en especial en las comunidades indígenas

Existe la imperiosa necesidad de ir implementando la infraestructura que responda a las necesidades del momento

Que el desarrollo del turismo rural es una opción necesaria para las poblaciones norte, sur y centro del estado de Puebla, con el propósito de provocar una reactivación del mercado que se traduzca en beneficio material para los pobladores de dichos grupos humanos y de esa manera proporcionarles un mejor nivel de bienestar individual y social

## **CAPÍTULO I DISPOSICIONES GENERALES**

**Artículo 1.** El presente ordenamiento tiene por objeto establecer las bases y directivas para la operación turística de centros de alojamiento u hospedaje con la figura de Casa Rural, con el fin de impulsar el desarrollo turístico de las poblaciones serranas y las comunidades indígenas, para potenciar la economía de los municipios del Estado de Puebla

**Artículo 2.** Para efectos de este acuerdo se entiende por

**Casa rural:** Aquella casa ubicada a las afueras del núcleo urbano de una población de más de 25 mil habitantes, que presta servicios de hospedaje remuneradamente, a la vez que lo combina con actividades agrícolas, forestales piscícolas o análogas

**SECTUREP:** Secretaría de Turismo del Gobierno del Estado de Puebla

**INAH:** Instituto Nacional de Antropología e Historia

**PROFECO:** Procuraduría Federal del Consumidor

**Registro:** Registro de empresas turísticas rurales de SECTUREP

**Huésped:** Persona que se hospeda en casa ajena o en establecimiento preparado y destinado a ello

**Alojamiento:** Lugar destinado a dar hospedaje u aposento

**Artículo 3.** SECTUREP podrá autorizar esta modalidad de alojamiento turístico, con comedor, mediante el pago del precio en habitaciones del medio rural bajo las siguientes condiciones

**I.** Que el habitáculo esté ubicado en poblaciones con más de 5 mil habitantes o en los núcleos urbanos de la población

**II.** Que la edificación tenga las características de la propia región

**III.** Que el habitáculo disponga de las instalaciones y servicios mínimos que se detallan en el *Peródico Oficial* del Gobierno Constitucional del Estado de Puebla apegándose a la reglamentación municipal, federal y normativa complementaria sobre este establecimiento de hospedaje

## **CAPÍTULO II DE LA COMPETENCIA**

**Artículo 4.** Corresponde a SECTUREP, en el marco de acción de promoción de alojamiento turístico

I. Autorizar la apertura de la prestación de servicios

II. Regular e inspeccionar las condiciones de funcionamiento de las casas rurales, para asegurar en todo momento el perfecto estado de sus instalaciones, la correcta prestación de los servicios y el cumplimiento de las disposiciones en materia de precios, esto último coordinado por PROFECO

III. Establecer las medidas adecuadas para la promoción, el funcionamiento y la protección de esta modalidad de alojamiento turístico

IV. Editar una guía de casas rurales existentes en el estado de Puebla

**Artículo 5.** SECTUREP desempeñará respecto a los alojamientos en casas rurales las siguientes funciones

I. Inspección y cuidado de los establecimientos sometidos al presente acuerdo, vigilando el estado de las instalaciones, las condiciones de prestación de servicios, la aplicación de los precios declarados, en coordinación con PROFECO y el trato correcto a la clientela

II. En caso de que en el resultado de esta inspección surgiera alguna anomalía, deberá redactar un informe para dar constancia de ello, y a la vez, adoptará las medidas pertinentes para el fomento y protección de la actividad

III. Impartir cursos de capacitación a los titulares y empleados actuales o futuros que estén interesados en formar parte de una empresa casa rural

IV. Expedir certificados a las personas que asistan a los cursos de capacitación, o a los interesados que tengan los conocimientos necesarios

V. Orientar sobre las inversiones que realicen para potenciar la adaptación de las casas de campo a casas rurales, en el municipio que de común acuerdo se determine

## **CAPÍTULO III DE LA TITULARIDAD**

**Artículo 6.** Podrán ejercer la actividad de casa rural, las personas físicas y morales que hayan obtenido el certificado de capacitación para gestión de casas rurales expedido por SECTUREP

## **CAPÍTULO IV DE LAS MODALIDADES**

**Artículo 7.** La prestación de alojamientos en casas rurales se ajustará en lo siguiente

**1. Casa Rural de Alojamiento Compartido:** Son casas rurales en las que el titular del establecimiento comparte el uso de su propia vivienda, con una zona o anexo dedicada al hospedaje

**II. Casa Rural de Alquiler:** Son casas rurales en las que se cede el uso y disfrute de la vivienda en condiciones, equipo, instalaciones y servicios que permitan su inmediata utilización

## **CAPÍTULO V DISPOSICIONES COMUNES**

**Artículo 8.** Las casas rurales deberán disponer, como mínimo, de las siguientes instalaciones y servicios como

**I.** Agua potable corriente

**II.** Electricidad

**III.** Servicios higiénicos. Los baños tendrán como mínimo un excusado, una regadera o bañera y un lavamanos. La superficie útil mínima de los baños será de dos metros con 50 centímetros. En las casas rurales de alojamiento compartido existirá como mínimo un cuarto de baño cuando la capacidad del establecimiento sea igual o inferior a seis camas, y dos cuartos de baño cuando exceda de seis camas de alojamiento, sin que pueda co-utilizarse el cuarto de baño del titular del establecimiento.

En las casas rurales de alquiler, existirá como mínimo un cuarto de baño cuando la capacidad del establecimiento sea igual o inferior, debiendo aumentarse en uno más cuando el establecimiento exceda de ocho camas.

Los cuartos de baño de las casas rurales deberán reunir, como mínimo, lo siguiente:

a) Equipo con excusado, regadera y lavabo

b) Botiquín de primeros auxilios

**IV.** Piso totalmente firme, cubierto de mosaico de cualquier tipo o material. Así como la impermeabilidad de las edificaciones.

**V.** Las habitaciones destinadas a dormitorio de los huéspedes deberán cumplir con los siguientes requisitos:

a) El mobiliario indispensable será el siguiente: camas individuales o dobles, mesa de noche, silla y armario. Todo el mobiliario y equipo de la habitación deberá encontrarse en buen estado de uso y conservación. Las camas individuales tendrán una anchura mínima de 80 cm y las dobles de 135 cm.

b) Sábanas y colchas necesarias.

c) La altura mínima de la superficie transitable de todas las habitaciones-dormitorio tendrá que ser cuando menos de 2,25 cm.

**VI.** Salón-comedor dotado de mesa comedor y un número de asientos adecuado a la capacidad máxima del establecimiento, debidamente equipado y con el mobiliario en buen estado de uso y conservación.

**VII.** La cocina dispondrá, como mínimo, de una estufa, elementos auxiliares y utensilios necesarios para la preparación de alimentos, refrigerador de amplia capacidad y ventilación suficiente.

**Artículo 9.** En las casas rurales se entenderá que el alojamiento comprende los siguientes servicios mínimos

I. Los servicios de habitación incluyendo en ellos el uso de sábanas, colchas y toallas

II. El desayuno

**Artículo 10.** Excepcionalmente, se les podrá otorgar la autorización, aunque no cumplan con las alturas de baños y habitaciones establecidas en el punto anterior, cuando las características de interés histórico o arquitectónico de la edificación así lo aconsejen, y que cuenten con la aprobación del INAH

De la misma forma toda modificación o ampliación de la casa deberá hacerse respetando el interés histórico de la edificación y de conformidad con el INAH

**Artículo 11.** Se podrá autorizar la explotación de más de una casa rural a cualquier persona física o moral

**Artículo 12.** Las casas rurales tendrán una capacidad mínima de dos habitaciones-dormitorio y seis camas

## **CAPÍTULO VI DEL RÉGIMEN DE FUNCIONAMIENTO**

### **Apartado Primero. Casas rurales de alojamiento compartido**

**Artículo 13.** En caso de encontrarse en una explotación agrícola o forestal, piscícola o análoga, se facilitará que estas actividades coexistan con la actividad turística. Se hará la debida publicidad por parte de SECTUREP, quien lo tendrá en cuenta promoviendo y facilitando programas y actividades especializadas

### **Apartado Segundo. Casas rurales de alquiler**

**Artículo 14.** Contarán además con una cocina equipada como mínimo con los siguientes elementos

I. Refrigerador con amplitud adecuada a las necesidades del habitáculo

II. Fregadero de trastes, así como vajilla suficiente, según la capacidad de alojamiento del establecimiento

### **Apartado Tercero. Normas comunes**

**Artículo 15.-** Los alojamientos estarán disponibles desde el día fijado para su ocupación, en condiciones de conservación, funcionamiento y limpieza que permitan su inmediata utilización, debiendo estar a disposición de los clientes todos los servicios que se hayan pactado

**Artículo 16.** En cada establecimiento, cualquiera que sea su régimen de funcionamiento, deberá exponerse al público, en un lugar visible dentro de las habitaciones y algún otro lugar del establecimiento, las directivas contenidas en este Acuerdo, su reglamento interno y una lista de precios, aparte de un listado especificando los diferentes

utensilios de cocina, así como demás mobiliario y complementos existentes, indicando su número y estado

**Artículo 17.** Las casas rurales deberán contar con el "Libro de Reclamaciones", tal como lo establece la Norma Oficial Mexicana NOM-01-TUR-1995

**Artículo 18.** Las casas rurales tienen el carácter de establecimientos abiertos al público, siendo libre el acceso a ellos, siempre y cuando respeten la normativa establecida

Podrán autorizarse por SECTUREP, restricciones por razones objetivas y de carácter no discriminatorio, que deberán ser dadas a conocer por el establecimiento en su publicidad

**Artículo 19.** La ocupación y disfrute de los alojamientos por parte de los usuarios se hará por el tiempo convenido por las partes. No obstante, se podrá dar por terminada anticipadamente la estancia del cliente, cuando incumpla las normas usuales de urbanidad, higiene y convivencia, plasmadas en el reglamento interior del establecimiento

**Artículo 20.** Los titulares de las casas rurales deberán facilitar los servicios en los términos contratados, de acuerdo con el presente Acuerdo, y posteriormente con los usos y costumbres establecidos

Para tal efecto, se considerará como contenido de los servicios contratados los productos, actividades o servicios que hayan sido ofertados, promocionados o publicitados, aunque no se contemplen en los contratos celebrados en los documentos o comprobantes recibidos

**Artículo 21.** Las casas rurales deberán declarar ante SECTUREP y la PROFECO Delegación de Puebla, los precios que vayan a regir en el establecimiento, debiendo referirse éstos a los servicios ordinarios de cada establecimiento y al de los servicios complementarios que se oferten

Los precios debidamente sellados por las dependencias componentes estarán expuestos al público en zona visible mediante los carteles oficiales (Anexo I)

**Artículo 22.** Los titulares de las casas rurales deberán entregar comprobante de pago, donde consten el nombre y domicilio del titular de la actividad, el nombre del cliente, el número de ocupantes en su caso, y las fechas de entrada y salida de los clientes, así como los diversos servicios presentados debidamente especificados en su importe y el monto de los impuestos, tasas y gravámenes que sean aplicables, independientemente de la expedición del recibo fiscal correspondiente

Dichos comprobantes llevarán numeración correlativa, tanto en original como en el duplicado de la misma, debiéndose conservar los duplicados a la disposición de la inspección, durante el plazo de cinco años desde la fecha de su expedición

**Artículo 23.** Toda casa rural llevará el control de las entradas y salidas de los huéspedes mediante el libro-registro y los informes de entrada de viajeros. Al efectuarse la entrada de los viajeros, los impresos serán debidamente cumplimentados y firmados por éstos

Los titulares de las casas rurales deberán informar mensualmente a la SECTUREP, el número de huéspedes alojados, con el objeto de llevar un registro estadístico

**Artículo 24.** El usuario de la casa rural que se sienta afectado en sus derechos, o sea deficientemente atendido en el establecimiento, podrá emitir una queja ante SECTUREP además de realizar las acciones que crea convenientes ante otras autoridades

**Artículo 25.** Los establecimientos autorizados para el ejercicio de la actividad casa rural, deberán exhibir junto a la placa principal una placa normalizada, en la que figure el logotipo de casa rural, misma que será proporcionada por SECTUREP, conservando ésta en su propiedad (Anexo I)

Las señalizaciones que las casas rurales instalen en carreteras y caminos cercanos a su ubicación, se harán conforme a lo previsto en la legislación de dicha materia

## **CAPÍTULO VII DE LOS SERVICIOS COMPLEMENTARIOS**

**Artículo 26.** Los titulares de las casas rurales de una explotación agrícola, piscícola, forestal o análoga, han de facilitar la posibilidad de visitar ésta. Los titulares de las casas rurales dentro de un núcleo de población, pueden ofrecer este servicio complementario de manera optativa.

En la medida de sus posibilidades, los titulares podrán ofrecer a los clientes, la información relativa a recursos turísticos de la zona y contribuirán a hacer conocer las normas de respeto y conservación del entorno natural y rural.

**Artículo 27.** Los establecimientos de casas rurales podrán ofrecer a los clientes cuantos servicios complementarios estimen oportunos, sin más requisito que dar la debida publicidad a los precios.

Los titulares de los establecimientos serán responsables de la adecuada prestación de los servicios complementarios, aun cuando se encuentre a cargo de terceras personas.

## **CAPÍTULO VIII DE LA APERTURA DE LA CASA RURAL**

**Artículo 28.** Las personas que deseen solicitar la autorización de apertura de una casa rural, deberán aportar la siguiente documentación ante la Dirección de Desarrollo, Capacitación y Asistencia Turística de la SECTUREP:

- I. Instancia ajustada al modelo oficial (Anexo 3)
- II. Fotocopia de la credencial para votar vigente, así como acta constitutiva para personas morales
- III. Memoria en la que se detalla la ubicación de la casa rural, el número y características de las habitaciones que se destinarán a los huéspedes inicialmente, mobiliario, elementos y espacios comunes, fechas en que el establecimiento esté abierto al público y servicios complementarios que ofrezcan
- IV. Documento expedido por la SECTUREP, que acredite que el solicitante ha realizado satisfactoriamente el curso de capacitación para titulares de casas rurales
- V. Informe del Ayuntamiento en el que esté ubicado el inmueble que acredite
  - a) Que cuenta con agua potable y recogida de basura
  - b) Que la casa reúne las condiciones urbanísticas, habitabilidad y seguridad exigidas por la legislación vigente

**VI.** Copia del contrato de seguro, según lo previsto en la Norma Oficial Mexicana NOM-07-TUR-1996

**Artículo 29.** Deberá comunicarse a SECTUREP, con un plazo de tres días de anterioridad a su entrada en vigor

**I.** Toda variación en las fechas de apertura y de cierre anual, el cierre definitivo y cualesquiera otras incidencias,

**II.** Las modificaciones del número de habitaciones, de su disposición, o de sus características técnicas, así como la de los servicios prestados, deberán ser autorizados por SECTUREP a través de la Dirección de Desarrollo, Capacitación y Asistencia Turística, previa presentación de una solicitud, a la que se le acompañará la siguiente documentación

- a) Memoria en que se detallan los cambios técnicos que se van a efectuar en las habitaciones, elementos y espacios comunes, o los nuevos servicios que se van a prestar
- b) Informe del Ayuntamiento de la localidad donde se ubique la casa rural, cuando los cambios afecten a los requisitos de autorización

**III.** Los cambios de titularidad del establecimiento deberán ser comunicados en el plazo de 15 días a partir de la fecha efectiva de la transmisión de la misma, acompañándose de la siguiente documentación

- a) Copia del contrato de seguro previsto en la apertura de la casa rural de este Acuerdo

**Artículo 30.** Con la concesión de autorización, se procederá a la automática inscripción en el registro de empresas turísticas rurales de SECTUREP a cargo de la Unidad de Desarrollo Administrativo, Planeación e Informática

La inscripción tendrá los solos efectos de publicidad

## **CAPÍTULO IX DE LAS SANCIONES**

**Artículo 31.** Son causas de la revocación de la autorización turística de apertura y funcionamiento

**I.** La inactividad comprobada como alojamiento turístico durante un año

**II.** La insolvencia del Acuerdo

**III.** En el caso de incumplimiento de la presente normativa o la falta de subsanación en los plazos concedidos, SECTUREP podrá revocar la licencia para el ejercicio de la actividad, con la correspondiente inscripción en el registro de empresas turísticas rurales, y sin perjuicio de que el titular del establecimiento pueda tramitar otra licencia, una vez subsanadas las anomalías causantes de la baja

El órgano competente para revocar la autorización turística de apertura y funcionamiento es SECTUREP, a través de la Dirección de Desarrollo, Capacitación y Asistencia Turística, previa verificación. Dictará resolución después de que se haya estado tramitando el expediente

En los supuestos de revocación de la autorización turística, SECTUREP dará de baja al establecimiento, en el registro de empresas turísticas rurales.

**Artículo 32.** De la amonestación y retiro de licencia:

I. Se emitirá amonestación por escrito, a los titulares de los establecimientos, con el fin de que adecuen sus instalaciones y servicios a lo establecido en la normativa vigente. Para ello contarán con un plazo de tiempo superior a 15 días, y no mayor a seis meses, que se computará a partir del día siguiente que recibirán la notificación, y

II. SECTUREP, ante el incumplimiento de los requisitos establecidos para centros de hospedaje en la Norma Oficial Mexicana, o ante la inobservancia total del conjunto del presente Acuerdo para retirar la licencia, en un término de cinco días hábiles dentro de los cuales recibirá las alegaciones de los propietarios de dichos establecimientos.

### ARTÍCULOS TRANSITORIOS

**Primero.** El presente Acuerdo entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el *Periódico Oficial* del Estado.

**Segundo.** SECTUREP apoyará a los titulares de los establecimientos de casa rural a la obtención de ayudas encaminadas al desarrollo de esta actividad.

Dado en la sede de la Secretaría de Turismo del Gobierno del Estado, en la Heroica Puebla de Zaragoza, a los veinticuatro días del mes de diciembre de mil novecientos noventa y siete. El Secretario de Turismo. –**CIUDADANO JOSÉ BRITO ZARAGOZA.**– Rúbrica.

### ANEXO 1

En todos los establecimientos clasificados como Casa Rural será obligatorio exhibir en su interior, y en la parte trasera de cada una de las habitaciones el presente cartel oficial, mismo que será proporcionado por SECTUREP.

Este cartel será de cartulina, en tamaño oficio, y tendrá como contenido:

- Utensilios del artículo X.
- Precios
- Servicios mínimos.
- Servicios complementarios.
- La existencia del libro de reclamaciones.

Cumpliendo los requisitos del Acuerdo ... de xx/ 1997, este establecimiento Casa Rural, sita en ... calle ... , núm. ... entre la calle ... y calle ... , manzana ... , lote ... kilómetro núm. ... En ... a ... de ... de ...

Sr. ...  
Secretario de Turismo.

## ANEXO 2

### MODELO DE SOLICITUD

- Primer apellido.
- Segundo apellido.
- Nombre.
- Identificación (pasaporte o credencial para votar).
- Domicilio.
- Localidad.

Expone:

Que en cumplimiento de los requisitos del Acuerdo ... , desca obtener la clasificación y correspondiente autorización de la Casa Rural para la casa sita en ... calle ... , núm. ... , acompañando a la presente solicitud la documentación exigida en el artículo 23 del citado Acuerdo.

En ... a ... de ... de ...

(firma) ...

## ANEXO 3

En todos los establecimientos clasificados como CASA RURAL será obligatorio exhibir junto a la entrada principal la placa identificadora correspondiente.

Dicha placa estará realizada en herrería, con el fondo pintado en blanco, el grabado y contorno en color azul. El dibujo representa el perfil de una casa, con las letras "CR".



## Planeación del turismo alternativo

### PLANEACIÓN Y DISEÑO DE SERVICIOS ALTERNATIVOS

La planeación y el diseño de servicios alternativos presentan una serie de problemas que de no afrontarse por medio de una metodología apropiada, serán difíciles de solucionar por lo intrincado y extenso de la información requerida, así como por los múltiples agentes involucrados en este proceso, que debe ser ante todo concertado, sin olvidar desde luego que todo esto se tiene que dar dentro de los parámetros de sustentabilidad que lo hagan posible. Por otro lado, se corre el riesgo de crear productos convencionales, pues como se anotó en su oportunidad, no basta con simplemente realizar actividades o excursiones al aire libre o en un paraje natural para que se realice ecoturismo, turismo de aventura, turismo rural o etnoturismo, entre otras tantas modalidades del denominado turismo alternativo.

Es indispensable una estrecha relación entre el turista y el medio que le rodea, tanto natural como humano, para vivir una experiencia personal, única, irrepetible y en un entorno de calidad para que realmente se haga turismo alternativo. Esta consideración nos hace reflexionar sobre la manera de planear y diseñar estas mismas experiencias y vivencias. Se requiere una metodología propia, que si bien se apoya en las experiencias del turismo convencional, tiene otro enfoque, además de aportar nuevos puntos de vista, consideraciones técnicas, sociales, ambientales, psicológicas, etc., que permitan la creación de modelos y servicios turísticos sustentables.

A continuación se presentan algunos de los elementos que componen esta propuesta metodológica, para que se integren en una serie de matrices que permitan en una forma sencilla llegar a resultados y soluciones de la planeación y diseño de servicios (productos) terminados.

Primeramente se requiere mucha información recopilada de manera metodológica para utilizarla adecuadamente en proyectos y/o servicios turísticos sustentables. Una buena forma de iniciar la recopilación y el tratamiento de la información es la proporcionada por los Lineamientos y Términos para la Elaboración de Programas de Desarrollo Regional Sustentable,<sup>1</sup> los cuales establecen una lista detallada de requerimientos (diversos estudios de población, económicos, geomorfológicos, históricos, agropecuarios, ecológicos, cartas de información cartográfica regional, etc.) necesarios para el ordenamiento regional indispensable para el diseño de estos proyectos y servicios.

Gracias a esta metodología de la SEMARNAT y a un sistema que simplifica el trabajo de recopilación de la información, se realiza un avance significativo, ya que a la postre el proyecto debe presentarse ante esa secretaría (que es la manera indicada de realizarlo). De esta manera, se comienza ordenada y racionalmente sin evitarse instancias que significarían pérdida de tiempo y recursos, y se aminoran los esfuerzos y frustraciones que se generan por haberse saltado algunas de las fases de esta metodología (véase fig. 7.1).

## FASE DE PREDISEÑO

En esta etapa se realizan una serie de tareas destinadas en un principio a obtener la información indispensable para su posterior ordenamiento y análisis, que permitan su consecución dentro de los marcos de sustentabilidad que requiere la prestación de servicios de turismo alternativo.

### Inicio del proyecto

Como es de suponer, todo proyecto tiene una generatriz, es decir, alguna idea o necesidad que motiva su creación; los motivos pueden ser muy diversos, como la forma de crear una empresa prestadora de servicios, la inquietud de una persona, de una comunidad o de algún tipo de organización, lucrativa o de bienestar social, puede ser pública o privada, en fin, son muchos y variados los motivos así como las personas que intervienen en la generación de una idea, pero sea cual fuese su origen ésta sale a la luz. En la figura 7.1 se presenta como "*Inicio del proyecto*", en donde se representa esta generatriz sin importar cómo se da ni de dónde proviene, simplemente presupone la necesidad de su creación, por cuestiones e intereses que les competen a los planeadores, diseñadores o desarrolladores en particular.

<sup>1</sup> SEMARNAT, PRODEFS.

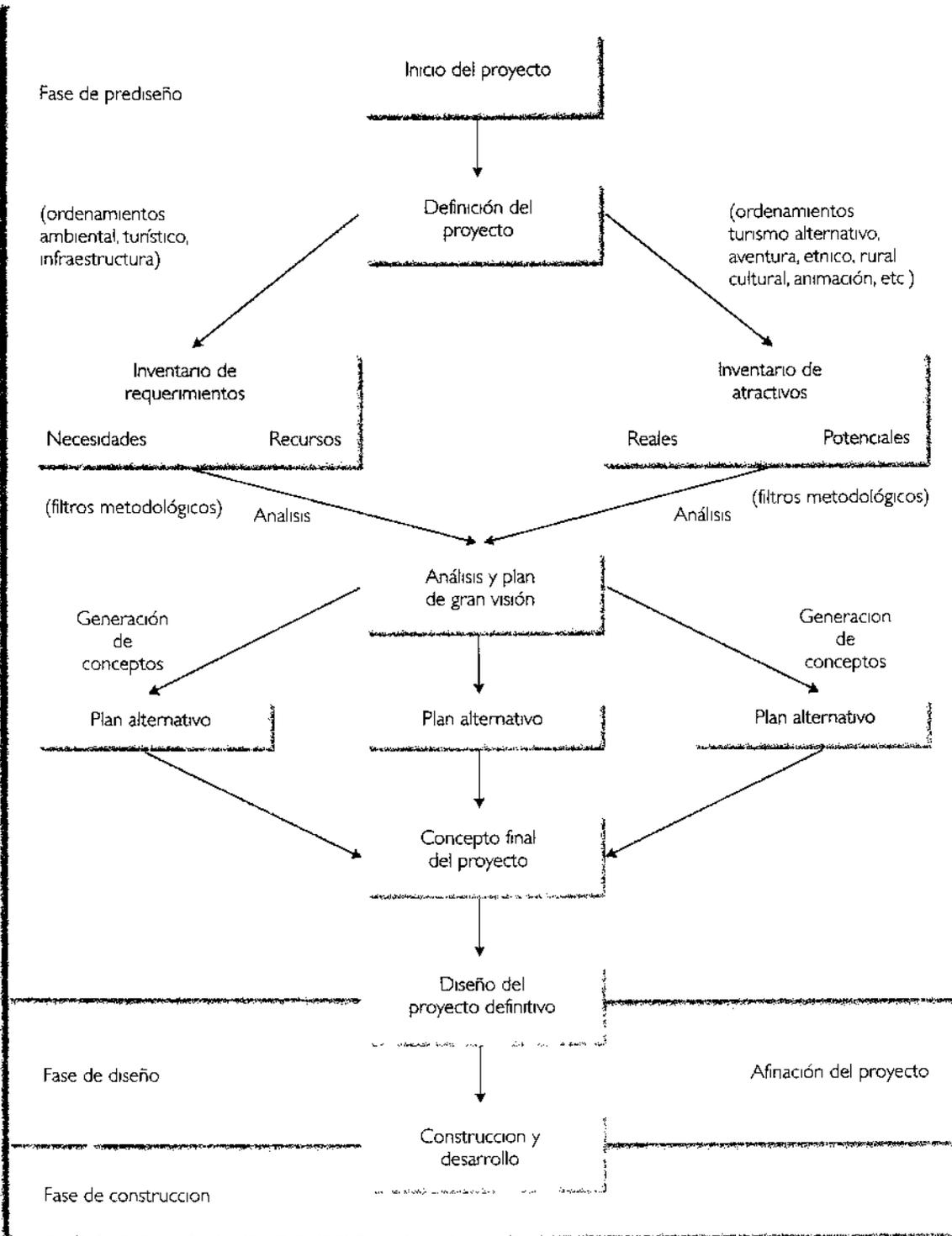


Fig. 7.1. Fases del diseño de proyectos

## Definición del proyecto

Cuando se tiene la idea de lo que se pretende, es preciso establecer de la manera más clara y precisa las características y alcances del proyecto, aunque es conveniente mencionar que se trata más bien de una aproximación, ya que como es de suponer, el proyecto pasa por una serie de modificaciones y adecuaciones conforme se avanza en las etapas del proceso de planeación. Este paso recibe el nombre de *Definición del proyecto*, y se pretende poner por escrito en este momento la idea que se concibió en un inicio, con el objeto de no perderse en las etapas posteriores de planeación.

La definición del proyecto se presenta en forma de una *síntesis descriptiva* donde se describen las características más representativas del servicio que se pretende desarrollar y prestar (recorridos a caballo, senderos, campamentos, descensos de ríos, turismo en comunidades rurales, turismo temático o cultural, etc.), el sitio en donde se ubica geográficamente (áreas protegidas, ciudades, comunidades, región, etc.), quiénes son los involucrados en la prestación y hacia quiénes se dirige en primera instancia.

No se trata de presentar el proyecto terminado en su totalidad, simplemente se requiere dejar en claro de la mejor manera posible las generalidades del mismo para que se utilicen como directrices para obtener la información y sirvan para el diseño del plan de gran visión para su implantación y desarrollo.

## INVENTARIOS

Esta etapa es sin duda la más laboriosa por la enorme cantidad de información que se requiere recopilar y ordenar para su tratamiento y posterior análisis sistemático en las siguientes etapas. Hay dos tipos de inventarios, el primero denominado *Inventario de ordenamientos*, que se divide a su vez en dos grandes grupos: *necesidades y recursos*; el segundo se denomina *Inventario de atractivos*, que a su vez se divide en dos grupos: reales y potenciales.

### INVENTARIO DE ORDENAMIENTOS

En este inventario se recopila toda la información concerniente tanto a las necesidades como a los recursos mínimos indispensables con que se cuenta para la planeación y futura prestación del servicio.

### Ordenamiento ambiental

Para poder encuadrar el futuro servicio dentro de los términos del desarrollo humano sustentable se necesita un *ordenamiento*, en el cual se consideran todos aquellos factores que se encuentran presentes en una región tales como los seres humanos, fenómenos sociales, políticos, económicos, poblacionales, productivos, etc., así como los factores propios del entorno

como los aspectos físicos del terreno, fenómenos climáticos, biológicos, ambientales, etcétera.

Por otro lado, se precisa conocer la relación entre los dos tipos de factores, la manera en que interactúan y cómo y cuáles son los impactos, tanto en el medio social como en el ambiente, así como las causas que los originan. Es difícil, si no imposible, pensar en un servicio de turismo alternativo que se pretenda planear e implantar sin tomar en cuenta este ordenamiento, ya que haría falta una enorme cantidad de información útil que facilitará la labor del profesional para poder encuadrar su servicio como una verdadera opción de turismo sustentable, con el evidente beneficio para todos los involucrados en su prestación (comunidad receptora, turistas, comunidad biótica, planeadores y desarrolladores).

En el cuadro 7.1 se presenta una guía<sup>2</sup> que toma como base los objetivos de la SEMARNAT para el diseño de los PRODERS (Programa de Desarrollo Regional Sustentable), que resulta útil como sistema para recabar la información mínima requerida en esta etapa de la fase de prediseño del proyecto. Al final de cada renglón se incluye un cuadro en el que se pone una palomita conforme se reúne la información requerida; así se continúa hasta llenar todos los renglones de cada cuadro de información. Cuando esto sucede se pone una palomita en el cuadro en negritas que se encuentra al principio, con lo que se sabe que este requisito está completamente cubierto.

## Necesidades turísticas

En este punto se deben detallar todos aquellos elementos que tienen que ver de manera directa con la prestación de los servicios turísticos. En el cuadro 7.2 se presenta una forma detallada que al igual que la anterior permite reunir la información de manera ordenada para su futuro manejo. Se parte de las propuestas de Boullón<sup>3</sup> para adecuarlas al sistema y enriquecerlas con algunos puntos omitidos u obviados por este autor, introduciendo el mapa temático para un mejor análisis y evaluación, además de incluir nuevos conceptos y elementos propios del turismo alternativo.

## INVENTARIO DE ATRACTIVOS TURÍSTICOS

En este punto se hace referencia a todos aquellos lugares, objetos y acontecimientos capaces de atraer a personas, y que son motivo suficiente para emprender un viaje, y que como lo mencionan las definiciones tradicionales son parte del patrimonio turístico de un país, junto con la planta y la infraes-

<sup>2</sup>Tal y como se mencionó en su momento, los PRODERS (Programas de Desarrollo Regional Sustentable) son una propuesta metodológica de la SEMARNAT; a partir de su diseño e implantación, se procedió a simplificar la manera de recopilar y tratar esta extensa información, de manera que no fuera complicado o confuso para el planeador obtenerla. Las matrices o cuadros que se presentan nos permiten realizar esta sistematización de manera más accesible y proceder a darle un tratamiento y uso más sencillo. Asimismo se continúa en los otros ordenamientos con el sistema para seguir simplificando estos procesos.

<sup>3</sup>Roberto Boullón, *Planificación del espacio turístico*, 1a. reimp., Trillas, México, 1991.

Cuadro 7.1. Necesidades de ordenamiento.

<p><b>1. Elaboración de banco de datos</b></p> <p><i>Información socioeconómica y productiva básica</i></p>
---

<b>2. Información descriptiva</b>											
<b>General</b>											
Límites de la región											
<table border="1"> <tr> <td>Naturales</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Políticos</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Étnicos</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Económicos</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Otros</td> <td></td> </tr> </table>	Naturales		Políticos		Étnicos		Económicos		Otros		
Naturales											
Políticos											
Étnicos											
Económicos											
Otros											
Municipios											
Extensión											
Población total											
Actividades productivas											
<table border="1"> <tr> <td>Valor de producción</td> <td></td> </tr> <tr> <td>N. de personas empleadas</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Proporción de PEA (población económicamente activa)</td> <td></td> </tr> </table>	Valor de producción		N. de personas empleadas		Proporción de PEA (población económicamente activa)						
Valor de producción											
N. de personas empleadas											
Proporción de PEA (población económicamente activa)											
Perfil agrario											
Uso del suelo											
Historia breve de la región											
Zonificación de la región											

## Información ecológica

### Geomorfología

Fisiografía  
Geoforma  
Procesos geomorfológicos

### Clima

### Geología

Caracterización litológica  
Mapa de litología

### Edafología

Caracterización tipos suelo  
Mapa edafológico

### Uso del suelo y tipo de vegetación

### Hidrología

Mapa hidrológico

### Flora

Inventario general  
Especies endémicas  
Raras  
Amenazadas  
En peligro de extinción

### Fauna

Inventario general  
Especies endémicas  
Raras  
Amenazadas  
En peligro de extinción

Cuadro 7.1. (Continuación.)

<b>Información socioeconómica</b>	
Caracterización de PEA	
	Sector primario Sector secundario Sector terciario
Infraestructura de la región	
Valor de la producción sectorial	
Insumos	
Valor agregado producido	
Distribución del ingreso	
Ahorro	
Tipo de producción por rama	
Flujo comercial	
Fuentes de financiamiento	

<b>Información agraria</b>	
Antecedentes	
Estructura agraria	
Conflictos	
Mapa de núcleos agrarios	

Demografía y condiciones de bienestar social	
<i>Análisis diacrónico de la población en la región Tasas de: natalidad, mortalidad, fecundidad Procesos migratorios</i>	Población total
	Estructura por edad y sexo
	Dinámica de la población
	Distribución espacial
	Infraestructura social
	Hospitales
	Escuelas
Centros Sociales	
Otras	

Sistemas productivos	
	Identificación de sistemas productivos
	Agrícolas
	Pecuarios
	Forestales
	Pesqueros
	Otros
	Cambios tecnológicos
	Rentabilidad
	Relación entre sistemas productivos
	Impactos ecológico/económicos
Agroindustrias	

Cuadro 7.1. (Continuación.)

<b>Políticas institucionales</b>	
Programas	
Recursos financieros	
Mecanismos de operación	
Análisis de programas anteriores	
Impactos de políticas institucionales	
Relaciones entre instituciones y procesos políticos regionales	
Análisis de instituciones no formales	

<b>Organización social</b>							
Relación de organizaciones sociales							
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>Primer nivel</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Segundo nivel</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tercer nivel</td> <td></td> </tr> </table>	Primer nivel		Segundo nivel		Tercer nivel		
Primer nivel							
Segundo nivel							
Tercer nivel							
Representatividad (Número de afiliados)							
Cobertura							
Historia de las organizaciones							
Relaciones políticas de las organizaciones							
Desempeño							
Programas y estrategias							

<b>3. Cartografía temática</b>  <i>Las dos últimas escalas se incorporan en ventanas seleccionadas de acuerdo con las áreas de atención prioritarias, en el nivel comunitario y mesorregional</i>	<b>Cartas de:</b>	<b>Escalas</b>		
		25 000	50 000	20 000
	Hipsométrico			
	Climas			
	Geomorfología			
	Litología			
	Edafología			
	Hidrología			
	Vegetación			
	Biodiversidad			
Uso del suelo				

4. Cartografía de procesos			
	Cartas de:	Escala	
		25 000	50 000
	Riesgo al deterioro		
<i>Superposición de las cartas</i>	Geomorfológica		
	Edafológica		
	Unidades ambientales		
<i>Superposición de las cartas</i>	Climática		
	Litológica		
	Regiones agroecológicas		
<i>Superposición de las cartas</i>	Climática		
	Edafológica		
	Geomorfológica		
	Recursos hídricos		

5. Mapa de población			
	Información de la carta	Escala	
		25 000	
	Distribución espacial		
	Grupos étnicos		
	Infraestructura social		

6. Mapa de ordenamiento ecológico y productivo			
	Información de la carta	Escala	
		25 000	50 000
<i>Acorde con las normas y lineamientos de la Dirección de Ordenamiento del Instituto Nacional de Ecología</i>	Terrenos deteriorados		
	Recursos naturales relevantes		
	Amortiguamiento ante actividades productivas		
	Conservación		
	Restauración ecológica		
	Rehabilitación productiva		
	Explotación forestal		
	Agricultura con prácticas para conservación de la tierra		
	Ganadería		
	De exclusión		
	Uso múltiple (varios sistemas a la vez)		
	Recolección		
	Zonas agrícolas intensificables		

7. Principales determinantes y condicionantes para el ordenamiento ecológico			
	Ambientales		
	Socioeconómicos		
	Técnicos		
	Culturales		

Cuadro 7.1. (Continuación.)

<b>8. Caracterización económica</b>		
	Actividades productivas	
	Flujos ingreso-gasto	
	Flujos comerciales	
	Infraestructura	
	Análisis de la PEA	
	Limitantes	
	Potencialidades	
	Causas de los niveles de:	
	Vida	
	Educativos	
	Obtención del PIB:	
	Regional	
	Subregional	
	Distribución del ingreso	

<b>9. Tipología de productores (por actividad)</b>	
--	--

<b>10. Identificación y descripción de los conflictos agrarios</b>	
--	--

<b>11. Análisis de la dinámica poblacional</b>		
	Estructura	
	Tasas	
<i>Considerando los últimos 10 años</i>	Mortalidad	
	Natalidad	
	Migración	
	Crecimiento	
	Distribución espacial	
	Impacto en evolución	
	Del deterioro	
	De los procesos productivos	

<b>12. Caracterización de las condiciones sociales</b>		
<i>Explicación de los factores que las determinan</i>	Niveles de:	
	Marginación	
	Pobreza	

<b>13. Tipología de los sistemas productivos</b>					
<i>Con base en sus características económicas y tecnológicas</i>					
	Distribución respecto al ambiente				
	Evolución de los patrones tecnológicos				
	Factores de desarrollo de sistemas productivos				
	<table border="1"> <tr> <td>Que limitan</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Que favorecen</td> <td></td> </tr> </table>	Que limitan		Que favorecen	
Que limitan					
Que favorecen					

<b>14. Clasificación de la región acorde con sus niveles de sustentabilidad</b>		
<i>Con base en el manejo de indicadores de:</i>		
	Crecimiento económico	
	Equidad social	
	Sustentabilidad ambiental	

<b>15. Organizaciones sociales</b>							
<i>Caracterización de las organizaciones sociales de primer nivel, segundo nivel, tercer nivel, no gubernamentales</i>							
	Historia						
	Grado de independencia						
	Tipo de proyectos						
	<table border="1"> <tr> <td>Solicitados</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Ejecutados</td> <td></td> </tr> </table>	Solicitados		Ejecutados			
	Solicitados						
	Ejecutados						
	Carácter legal						
	Recursos disponibles						
	Grados de consolidación						
	Representatividad						
Presencia política							
Grado de autenticidad (ordenarlas por...)							
<table border="1"> <tr> <td>Corporativas</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Comunitarias</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Representativas</td> <td></td> </tr> </table>	Corporativas		Comunitarias		Representativas		
Corporativas							
Comunitarias							
Representativas							

Cuadro 7.1. (Continuación.)

<b>16. Sociograma</b>		
<i>Radiografía social que permita caracterizar los sectores y su relación con los actores</i>	Características de los sectores	
		Social Económico Político
	Relaciones entre:	
		Actores Sectores

<b>17. Análisis de procesos y tendencias</b>		
	Procesos	
		Ecológicos Sociales Económicos
	Tendencias	
	Proyecciones	
	Escenarios	
		De ámbito Tendenciales Deseables Factibles

<b>18. Limitantes del desarrollo</b>		
<i>Explicación de los principales problemas y cuellos de botella, relación entre los factores y procesos</i>	Análisis integral de factores	
		Sociales Económicos Técnicos
	Procesos que provocan	
		Pobreza Baja productividad Deterioro ambiental

**19. Elaboración de estrategias de desarrollo regional**

*Considerando*

Propuesta para el manejo y conservación de la biodiversidad

Soluciones que vinculen la problemática agraria con el manejo de los recursos naturales

*Escalas espaciales:  
región;  
mesorregión;  
municipio;  
comunidad*

Listado de demandas:  
de comunidades, ejidos y organizaciones

Productivas	
Servicios	
Políticas	

Diseño de paquetes tecnológicos sustentables para:

Ramas productivas	
Zonas ecológicas	

*Escalas temporales:  
corto plazo;  
mediano plazo;  
largo plazo*

Propuestas para mejorar o crear apoyos a la producción

Créditos	
Seguros	
Subsidios	
Otros	

Propuestas de proyectos productivos para manejo integral de recursos naturales

Planteamientos para creación de empleos y desarrollo agroindustrial

Planeación de nuevos circuitos comerciales o mejora de los actuales

Otras alternativas de interés para el desarrollo regional

**20. Síntesis de resultados de los talleres de evaluación participativa**

*Realizados con los distintos actores y sujetos regionales*

Cuadro 7.2. Necesidades turísticas.

<b>1. Elaboración de banco de datos</b>			
<i>Información turística estratégica</i>			
<b>2. Información descriptiva de infraestructura turística</b>			
<b>Transporte</b>			
Red de carreteras			
Caminos rurales			
Servicios para el vehículo			
	Gasolinerías		
	Talleres		
	Refaccionarias		
Servicios para el turista			
	Sanitarios		
	Restaurantes		
	Cafeterías		
	Paradores		
Señalización			
<i>Servicios de transporte</i>			
Autobuses			
	Terminales		
	Líneas y rutas foráneas		
	Líneas y rutas locales		
Ferrocarriles			
	Terminales		
	Estaciones		
Servicios aéreos			
	Terminales aéreas		
	Locales		
Servicio marítimo			
	Puertos		
	Líneas y rutas		
Servicio fluvial y lacustre			
	Muelles y terminales		
	Líneas y rutas		

*Indicar:  
equipos,  
itinerarios,  
terminales propias,  
otros servicios*

**Comunicación**

Servicio postal	
Servicio telegráfico	
Servicio telex	
Servicio telefonía	

**Salud**

Servicios médicos de emergencia	
Rescate	
Clínicas	
Centro de salud	
Médico local	

Hospitales	
Primer nivel	
Segundo nivel	
Tercer nivel	

Agua	
Red potable	
Red aguas negras	
Red desagüe pluvial	

**Energía**

Electricidad	
Red	
Local alterna	

Combustibles	
Gas	
Gasolina	

Cuadro 7.2. (Continuación.)

3. Información descriptiva de estructura turística	
<b>Alojamiento</b>	
	Hoteles
	Moteles
	Hosterías
	Posadas
	Casa rural rehabilitada
	Cabañas
	Albergues
	Alquiler de habitaciones
	<i>Trailers parks</i>
	Campamentos
	Otras
<b>Alimentación</b>	
	Restaurantes
	Cafeterías
	Comedores típicos
	Comedores
	Otros
<b>Otros servicios</b>	
	Módulos de información
	Gufas convencionales
	Gufas especializados
	Gufas locales
	Servicio médico de emergencia
	Agencias de viajes
	Comercio
	Cambio de moneda
<b>Servicios recreativos</b>	
	Discotecas
	Centros nocturnos
	Bares
	Cines y teatros
	Espectáculos públicos
	Centros deportivos
	Parques temáticos
	Renta de material recreativo
	Renta de equipo deportivo
	Renta de vehículos deportivos

#### 4. Información descriptiva de instalaciones turísticas

##### Acuáticas y playas

	Atracaderos	
	Muelles	
	Marinas	
	Ramadas y palapas	
	Sombrillas	

##### Bosque y montaña

	Senderos	
	Refugios y albergues	
	Áreas de acampado	
	Área de remolques	
	Miradores	

##### Genéricas

	Juegos infantiles	
	Instalaciones deportivas	
	Instalaciones recreativas	
	Albercas y chapoteaderos	
	Juegos acuáticos	
	Vestidores	

#### 5. Organizaciones

##### Relación de organizaciones y asociaciones

	Guías	
	Guías especializados	
	Balnearios	
	Deportivas	
	Académicas	
	Otras	

##### Cámaras

##### Sindicatos

Cuadro 7.2. (Continuación.)

6. Cartografía turística temática		Escalas		
Carta ubicando		25 000	50 000	20 000
Infraestructura turística	Transporte Comunicación Salud Energía			
Estructura turística	Hospedaje Alimentación Otros servicios Servicios recreativos			
Instalaciones turísticas	Acuáticas y playa Bosque y montaña Genéricas			

estructura turísticas tanto públicas como privadas. Si bien esto es cierto desde el punto de vista convencional, tal definición resulta escueta para efectos del presente trabajo y propuesta metodológica. Por tal motivo es conveniente agregar además lo siguiente a la definición. Un atractivo turístico:

- Es una entidad plenamente identificable, con la capacidad de destacar por sí misma, aun de manera separada de la actividad turística.
- Debe ser capaz de atraer tanto a visitantes de un solo día como a turistas, así como a la población local.
- Posee la capacidad de generar ingresos directos por concepto de visitas, cuotas de admisión o bien por el ejercicio de un control en el acceso al mismo.
- Se encuentra abierto al público en periodos u horarios estipulados, contando con un número mínimo de visitantes por periodo.
- Debe ser capaz de generar un ingreso económico mínimo anual.
- Tiene ante todo como propósito principal permitir al usuario el acceso al entretenimiento cultural y racional, satisfacer intereses e inquietudes y ser educativo; además es algo más que un simple sitio o evento para la práctica deportiva, o parajes para ser fotografiados.<sup>4</sup>

<sup>4</sup>WLRA Web Pages, *Definition of Tourist Attraction*, 1996

A pesar de lo anteriormente expuesto es conveniente destacar que un atractivo *per se* no es suficiente para poder diseñar u operar un servicio turístico, es necesario contar además con *servicios y experiencias*, para que se pueda hablar realmente de tal atractivo.

En el cuadro 7.3 se presenta una manera sencilla de adquirir la información necesaria para el proceso de planeación y diseño con algunos elementos propuestos por Boullón.<sup>5</sup>

## HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS

Una vez que toda la información se recopiló y ordenó debe pasar por un proceso de análisis profundo y sistemático, con el objeto de determinar las mejores opciones y aquellos elementos notables que se integrarán en el servicio turístico que se pretende estructurar y desarrollar. Si bien la metodología expuesta brinda por sí misma excelentes medios de análisis y evaluación, como por ejemplo la *superposición* de algunas de las cartas, además son necesarias algunas herramientas de análisis que permitan al planeador o diseñador contar con otros auxilios y criterios, y así tener un mejor juicio al desempeñar sus tareas.

Como ha quedado establecido en reiteradas ocasiones, se necesitan servicios turísticos sustentables, por lo que algunos de los filtros más importantes se basan en mandatos de protección de tipo ambiental, económica, social y cultural. A continuación se presentan algunas herramientas para realizar el análisis de la información.

### HERRAMIENTAS PARA DETERMINAR EL POTENCIAL TURÍSTICO

Una de las primeras consideraciones que se presentan una vez recabada la información es la concerniente a determinar el *potencial turístico de los atractivos* del servicio que se está planeando y diseñando. En el cuadro 7.4. se presenta un listado de preguntas que, junto con la información recopilada en el inventario de requerimientos, permiten tener un punto de partida para la elección de los atractivos que conformarán el servicio.<sup>6</sup>

### HERRAMIENTAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL

En muchas ocasiones se puede proteger contra los disturbios que ocasiona la actividad turística en los espacios o minimizarlos, mediante una adecuada planeación y diseño, además de un buen mantenimiento y con la elección de programas administrativos acordes con las necesidades.

<sup>5</sup>Boullón, *op. cit.*

<sup>6</sup>El diseño de la matriz se basó en el cuadro 3 de la obra de la UICN-OMTPNUMA, *Directrices: ordenación de los parques nacionales y de otras zonas protegidas para el turismo*, Taller Grafimorte, España, 1992. Tal cuadro se adaptó para esta propuesta metodológica.

Cuadro 7.3. Atractivos turísticos.

**1. Elaboración del banco de datos**

*Información socioeconómica y productiva básica*

**2. Identificación descriptiva de paisajes (aspectos físicos)**

*Localización,  
altura,  
morfología,  
clima,  
(por estaciones),  
accesos*

**Montañosos**

Alta montaña  
Serranías  
Volcanes  
Valles  
Barrancas  
Formaciones  
Cerros  
Colinas  
Mesetas  
Glaciares  
Otros

*Localización,  
extensión,  
morfología,  
clima,  
(por estaciones),  
accesos*

**Planicies**

Sabanas  
Llanuras áridas  
Desiertos  
Salinas  
Otros

*Localización,  
extensión,  
morfología de litorales,  
clima, (por estaciones),  
accesos, aguas,  
(temperatura, claridad,  
color, etc.),  
oleaje, corrientes  
y mareas,  
material de las playas  
(color, extensión,  
grano de la arena),  
puertos y/o muelles*

**Litorales y costas**

Arrecifes  
Cayos  
Islas  
Canales  
Bahías  
Caletas  
Acantilados  
Playas  
Penínsulas  
Barras  
Esteros  
Manglares  
Otros

<i>Similar</i>	Lagos, lagunas, cenotes, pozas		
		Con orillas planas Con orillas montañosas	
<i>Volumen de las vertientes, calidad, propiedades y características (temperatura, sales, radiactividad)</i>	Aguas termales		
		Manantiales Géiseres	
<i>Velocidad de la corriente y rápidos, zonas navegables, lugares para nadar</i>	Ríos		
		De llanura De montaña	
<i>Número de saltos, Altura, caudal, ancho</i>	Caídas de agua		
		Cascadas Cataratas Vertientes	
<i>Tamaño, profundidad, formaciones, temperatura, tramos para recorrer</i>	Grutas y cavernas		
		Sin formaciones Con formaciones	

Cuadro 7.3. (Continuación.)

3. Identificación de biodiversidad		
Tipo(s) de ecosistema(s)	Estados que abarca Municipios que abarca Extensión estimada	
Tipo(s) de hábitat(s)	Estados que abarca Municipios que abarca Extensión estimada	
Zona(s) ecológica(s)	Estados que abarca Municipios que abarca Extensión estimada	
Ecorregión(es)	Estados que abarca Municipios que abarca Extensión estimada	
Tipo de vegetación	Estados que abarca Municipios que abarca Extensión estimada	
Áreas protegidas (SINAP)	Clasificación Administrada por Equivalencia con IUCN	
Flora	Inventario general Especies endémicas Raras Amenazadas En peligro de extinción	

	Fauna		Inventario general	
			Especies endémicas	
			Raras	
			Amenazadas	
			En peligro de extinción	

<b>4. Manifestaciones del patrimonio heredado</b>				
<i>Descripción de los rasgos más importantes, así como localización, horarios y días de visita, fechas, restricciones, servicio de guías, otros</i>	Museos			
		Historia		
		Artísticos		
		Temáticos		
	Zonas arqueológicas			
		Pinturas rupestres		
		Vestigios		
		Ruinas		
	Sitios históricos			
	Obras de arte y técnicas			
		Pintura		
		Escultura		
		Arte decorativo		
		Arquitectura		
		Realizaciones urbanas		
	Obras de ingeniería			
	Arte y artesanía primitiva			
	Otras			

Cuadro 7.3. (Continuación.)

5. Manifestaciones socioculturales		
	Religiosas	
	Creencias populares	
	Ferias	
	Mercados y tianguis	
	Música y danzas	
	Artesanías y arte tradicional	
<p><i>Descripción de los rasgos más importantes, así como localización, horarios y días de visita, fechas, restricciones, servicio de guías, otros</i></p>	Alfarería	
	Tejidos e indumentaria	
	Metales	
	Talabartería	
	Madera	
	Piedras	
	Tejidos	
	Instrumentos musicales	
	Máscaras	
	Objetos rituales	
	Pintura	
	Imaginería	
	Lapidaria	
	Figuras de coco	
	Pirotecnia y cohetaría	
Vidrio		
Curiosidades y juguetes		
Papel		
Cera		
Otros		
	Gastronomía regional	
	Típica	
	Temporada especial	

<b>Sistemas productivos tradicionales</b>		<input type="checkbox"/>
	Agropecuarios	<input type="checkbox"/>
	Vinos y licores	<input type="checkbox"/>
	Conservas	<input type="checkbox"/>
	Alimentos	<input type="checkbox"/>
	Otros	<input type="checkbox"/>
<b>Etnias</b>		<input type="checkbox"/>
<b>Arquitectura popular espontánea</b>		<input type="checkbox"/>

<b>6. Manifestaciones técnicas, científicas y/o artísticas contemporáneas</b>		
<b>Explotaciones mineras</b>		<input type="checkbox"/>
<b>Explotaciones agropecuarias y pesqueras</b>		<input type="checkbox"/>
<b>Explotaciones industriales</b>		<input type="checkbox"/>
<b>Obras de arte y tecnológicas</b>		<input type="checkbox"/>
<i>Descripción de los rasgos más importantes, así como localización, horarios y días de visita, fechas, restricciones, servicio de guías, otros</i>	Pintura	<input type="checkbox"/>
	Escultura	<input type="checkbox"/>
	Artesanías	<input type="checkbox"/>
	Diseño industrial	<input type="checkbox"/>
	Arquitectura	<input type="checkbox"/>
	Realizaciones urbanas	<input type="checkbox"/>
	Obras de ingeniería	<input type="checkbox"/>
	Cine y TV	<input type="checkbox"/>
	Observatorios	<input type="checkbox"/>
	Otros	<input type="checkbox"/>
<b>Centros científicos y tecnológicos</b>		<input type="checkbox"/>
	Parques zoológicos	<input type="checkbox"/>
	Parques marinos	<input type="checkbox"/>
	Jardines botánicos	<input type="checkbox"/>
	Viveros	<input type="checkbox"/>
	Planetarios	<input type="checkbox"/>
Otros	<input type="checkbox"/>	

Cuadro 7.3. (Continuación.)

7. Eventos y acontecimientos programados			
<i>Descripción de los rasgos más importantes, así como localización, horarios y días de visita, fechas, restricciones, servicio de guías, otros</i>	Artísticos		
		Música Teatro Danza Cine Conciertos Recitales Festivales Otros	
	Deportivos		
		Regional Nacional Internacional	
	Todo tipo de		
		Fiestas religiosas Fiestas profanas Certámenes de belleza Corridos de toros Jaripeos Ferias y exposiciones Parques recreativos Convenciones y congresos Carnavales Oportunidades de compras Vida nocturna Juegos de azar Gastronomía Muestras Otros	

8. Cartografía temática				
Cartas de:	Escalas	1 25 000	1 50 000	1 20 000
Identificación descriptiva de paisajes				
Identificación descriptiva ecológica				
Manifestaciones del patrimonio heredado				
Manifestaciones socioculturales				
Manifestaciones técnicas, científicas, artísticas contemporáneas				
Eventos y acontecimientos programados				

9. Cartografía de procesos				
Cartas de:	Escalas	1 25 000	1 50 000	
Potencial ecoturístico				
<i>Superposición de las cartas</i>	Paisajes Ecológico Patrimonio heredado			
Potencial etnocultural				
<i>Superposición de las cartas</i>	Patrimonio heredado Sociocultural Técnico y científico			
Potencial recreativo				
<i>Superposición de las cartas</i>	Patrimonio heredado Sociocultural Eventos y acontecimientos			
Potencial de aventuras				
<i>Superposición de las cartas</i>	Paisajes Ecológica Eventos y acontecimientos			



## Capacidad de carga

El término *capacidad de carga* es uno de los que más confusiones causa en todos aquellos que se enfrentan a la problemática que presenta el desarrollo sustentable, la educación ambiental y desde luego el turismo sustentable. Por si fuera poco, a esta dificultad de conceptualización se deben agregar otras más que se generan por la utilización de otras palabras para intentar definirlo, de ahí que también se le denomine *capacidad de acogida*, *capacidad de soporte* o *capacidad de uso*.

Del mismo modo que cuando enfrentamos la definición del turismo de aventura, en este momento vale la pena asentar que lo importante es el fondo, es decir, los conceptos que se desprenden del término, más que la forma. De aquí en adelante se entenderá por *capacidad de carga al uso o aprovechamiento de un área por parte del ser humano sin que se produzca un deterioro ambiental*.

La capacidad de carga se encuentra parcialmente determinada por el hombre mismo, ya que es él quien define y delimita el nivel de utilización que resulta aceptable o inaceptable. Una de las principales tareas de los planeadores y diseñadores de servicios es la de planear, construir y administrar acorde con los parámetros que se han estipulado sin exceder la capacidad de carga. Para este fin se deben plantear las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál es el nivel de uso deseado?
2. ¿Cuáles serán los impactos esperados en el ambiente?
3. ¿Es aceptable el nivel de impacto que se generará?

De no ser aceptable el impacto se pueden seguir algunas alternativas tales como:

- Seleccionar otro espacio menos sensible al impacto.
- Se puede aumentar la capacidad de carga reduciendo la degradación causada por el impacto (por ejemplo, uso de retenes de suelos, drenajes de control, etc.).
- Modificar tanto la cantidad de utilización del espacio así como el tipo de uso (por ejemplo, reducción del número de visitantes por día, o bien optar por caminos de huella en lugar de caminos de herradura).<sup>7</sup>

Asimismo existen dos puntos clave que se deben considerar para que haya una reducción significativa o mejor aún, para evitar los impactos potenciales sobre el entorno. Estos puntos son los siguientes:

- La sensibilidad ecológica.
- El tipo e intensidad de uso.<sup>8</sup>

*Sensibilidad ecológica.* Tal y como se expuso en capítulos anteriores, un ecosistema es una comunidad de organismos que interactúan unos con

<sup>7</sup>Parks Canada, *Campground Manual*, Ottawa, 1978, pp. 1-2.

<sup>8</sup>*Idem.*

otros y con su entorno físico. El medio se encuentra constituido por estos ecosistemas, por ende cada vez que se piensa utilizar un espacio para realizar en él actividades de tipo turístico, debe considerarse como parte de algún ecosistema o posiblemente de varios más. Es deber y compromiso del planeador o diseñador de servicios turísticos comprender estas relaciones, así como los efectos que se pueden ocasionar por las modificaciones o adecuaciones que se realicen tanto por la construcción y desarrollo del servicio, como por la misma práctica de estas actividades.

Existen además algunos tipos de ecosistemas que poseen un mayor grado de *sensibilidad* que otros, por lo que resulta importante poner especial atención en el grado de tolerancia de tal ecosistema, para prevenir y evitar las problemáticas a causa de los disturbios generados. El daño se puede concebir como impactos ambientales por el desarrollo y aprovechamiento de los espacios. La utilización de éstos no debe causar daños ecológicos significativos en el entorno, es decir, se debe seguir contando con la calidad e integridad de sus atractivos. Los efectos pueden destruir y acabar con el atractivo original del área, motivo de la visita o del viaje. Los efectos potenciales se deben evaluar desde diferentes perspectivas como:

- a) Efectos de las actividades de supervivencia.
- b) Efectos causados por la actividad de construcción.
- c) Efectos de la totalidad del proyecto.
- d) Efectos a largo plazo por el desarrollo de nuevas etapas del proyecto.

*Tipo e intensidad de uso.* Muchos de los efectos que causan degradación del entorno tienen una relación directa con el tipo e intensidad de uso del mismo, por lo que se deben considerar en las etapas de planeación y diseño de los servicios; por ejemplo, no degrada de la misma manera un sendero de huella que uno de herradura o uno para la práctica del ciclismo de montaña; no causan el mismo impacto letreros de señalamiento o interpretativos que otros de carácter comercial o político, como también el tipo de visitantes, experimentados, aficionados o bien de un solo día.

## Cálculo de la capacidad de carga

Poder determinar con precisión la capacidad de carga de un espacio, sendero o servicio no es fácil, ya que no existen constantes que sean válidas para todos los casos, por el contrario, cada uno requiere un tratamiento especial y cuidadoso. El cálculo de los límites considera en primer término las características físicas y biológicas, mismas que determinan el tipo y uso del espacio.

Existe una propuesta por parte de Boullón<sup>9</sup> para el cálculo de la capacidad de carga, que consiste en dividir la superficie total destinada para el uso de los turistas entre el promedio individual, expresado en metros cuadrados/persona requeridos. Dicho promedio posee tres variables de capacidad por considerar:

<sup>9</sup>Boullón, *op. cit.*

- a) Capacidad material.
- b) Capacidad psicológica.
- c) Capacidad ecológica.

De tal modo que resulta la siguiente fórmula:

$$\text{Capacidad de carga} = \frac{\text{Superficie utilizada}}{\text{Promedio individual}}$$

Para obtener el número de visitas diarias posibles se utiliza la fórmula:

$$\text{Total de visitas diarias} = \text{Capacidad de carga} \times \text{coeficiente de rotación}$$

Siendo el coeficiente de rotación:

$$\text{Coeficiente de rotación} = \frac{\text{Total de horas de visitas diarias}}{\text{Tiempo medio de visita}}$$

## **Detección de fuentes de disturbios**

Aquí se identifican las principales fuentes que tienen un impacto sobre el entorno, y se busca minimizarlas o anularlas. A continuación se citan algunas recomendaciones para este fin.

### **Limpieza de senderos**

En ocasiones se precisa remover piedras, cortar ramas o inclusive talar algún arbusto con el fin de mejorar el acceso, comodidad o seguridad de un espacio, o de hacer una mejora estética.

### **Contacto humano**

Cuando el ser humano irrumpe con su presencia en un espacio natural, éste sufre alteraciones, que algunas veces son visibles y otras no son tan evidentes. Varias plantas, aves y animales son más sensibles a estas transgresiones de sus espacios que otros que poseen un grado de adaptabilidad o tolerancia mayor a la presencia del hombre. Algunas zonas pueden ser espacios de alimentación, cortejo, reproducción o refugio de temporada para algunas especies (por ejemplo, las lagunas de la península de Baja California son refugio invernal, de reproducción y apareamiento para la ballena gris, o los bosques de los estados de México y Michoacán sirven como refugio invernal a las mariposas monarca), y por tanto se deben estudiar e identificar antes de cualquier intervención humana.

### **Erosión del suelo**

Los suelos padecen desgraciadamente una gran parte de los disturbios causados por la construcción del servicio, así como por los visitantes que lle-

gan a estos espacios. Los efectos de los disturbios por *erosión del suelo* se manifiestan principalmente de dos maneras:

- Disturbios ecológicos.
- Disturbios estéticos.

Sin una adecuada planeación y diseño, los disturbios se pueden intensificar, lo que afectaría la comodidad y seguridad de los visitantes, además de incrementar el costo de mantenimiento de los senderos y recorridos. Entre los efectos más importantes y evidentes causados por la erosión de los suelos se pueden citar los siguientes:

- Pérdida de la capa superior del suelo y exposición de las capas del subsuelo.
- Exposición de las raíces a los efectos del aire, y susceptibilidad a daños, enfermedad o ataque de plagas de la vegetación.
- Sedimentación en corrientes de aguas y ríos que dañan y alteran su lecho, y hay un aumento de las partículas en suspensión en las aguas con efectos nocivos sobre la flora y fauna acuáticas.
- Contaminación de fuentes de agua.
- Derrumbes y hundimientos.

Muchas veces la erosión se da como consecuencia de utilizar suelos susceptibles al impacto, sobre todo aquéllos en donde imperan condiciones de humedad, además de la pérdida de vegetación superficial y hojarasca protectora, que evitan la remoción de los minerales del suelo por parte de sus principales agentes erosionadores: agua, viento y tráfico.

Cuando los suelos poseen poca capacidad de filtración, es decir, cuando no son permeables, el agua superficial se acumula fácilmente debido a sus características físicas o a agentes externos como la acumulación de desechos que impiden su filtración hacia el subsuelo. Cuando el terreno es inclinado, esta agua fluye creando en ocasiones canales y zanjas que erosionan el suelo; del mismo modo, cuando el terreno es plano, el agua que se queda en la superficie se combina con el terreno creándose zonas lodosas en los senderos, que en la mayoría de las ocasiones los usuarios evitan transitando por los lados, lo que causa daños y deterioros en los costados del camino.

Por otro lado, los terrenos arenosos o de elementos finos también se encuentran expuestos a la erosión por viento, que los puede volar. El efecto de la erosión sobre los suelos de los senderos se puede minimizar si se ponen desagües apropiados y se canaliza de alguna manera el agua permitiendo que corra sin causar daños, como por ejemplo al disminuir el grado de inclinación de estos canales. Del mismo modo, la mala planeación de cunetas o puentes puede crear problemas de erosión.

En el cuadro 7.5. se presentan características del suelo y su grado de sensibilidad al deterioro.<sup>10</sup>

<sup>10</sup>Parks Canada, *op. cit.*, p. 122.

**Cuadro 7.5. Grado de sensibilidad al deterioro.**

<i>Características del suelo</i>	<i>Insignificante</i>	<i>Moderado</i>	<i>Severo</i>
<b>Humedad<sup>1</sup></b>	Buen drenaje y buena filtración del suelo, con precipitación por estación menor a 1 m	Buen drenaje y buena filtración del suelo sujeto a escapes o a estancarse, algunos mal drenados, precipitación por estación entre 30 y 100 cm	Pobre drenaje y mala filtración del suelo
<b>Inundabilidad<sup>1</sup></b>	No susceptible a anegarse en la estación de uso	Susceptible a anegarse hasta por dos ocasiones durante la temporada de utilización	Se anega con facilidad durante la temporada de utilización
<b>Pendiente<sup>2</sup></b>	0 - 15 %	15 - 25 %	25 % +
<b>Textura de la superficie<sup>3</sup></b>			
<b>Rocosisidad de la superficie</b>			

<sup>1</sup>Considerar la estación en la que se evalúa.

<sup>2</sup>La facilidad de erosión del suelo es un factor por considerar y evaluar. Algunos espacios requieren ajustes en el grado de la pendiente según la zona climática.

<sup>3</sup>En climas áridos y subhúmedos algunos tipos finos de suelos se reducen a una sola clasificación.

## **Efectos por el tránsito**

Muchos daños en el ambiente los causan los usuarios al traspasar los límites del sendero, recorrido o zonas de campamento y recreación, y pisotear la vegetación que se encuentra en los costados, compactando los suelos.

### *Traspaso de senderos*

Los caminos angostos, mal definidos, inseguros o de difícil acceso (lodosos, rocosos, musgosos, erosionados), o también los grupos numerosos, son los principales causantes de impactos a los suelos y plantas que crecen a los costados del sendero.

## *Atajos*

La búsqueda de atajos ocurre generalmente cuando el tránsito por los senderos es inseguro, difícil de realizar, cuando el usuario ve un camino más sencillo por donde pasar, acortar distancias o bien se percata de algún punto de interés que el sendero original no tiene en su trazado.

## *Zonas de acampado*

Una fuente de disturbios son los campamentos que instalan los usuarios en espacios que no se han previsto para ese fin, ya sea por falta de control o bien por no encontrar atractivos, por lo que se mudan a otros sitios más de su agrado.

## **Manejo deficiente de los desechos**

La falta de control en el manejo de los desechos y desperdicios es una de las más intensas fuentes de deterioro del medio, que requiere un tratamiento especial en cuanto al diseño de procedimientos apropiados y seguros para su manipulación o tratamiento, que eviten los impactos en el entorno. Se pueden citar como problemas concernientes a este tópico los siguientes.

## *Desperdicios*

Los problemas causados por los desperdicios pueden ser de carácter estético: latas, envases, envolturas, etc., no permiten que los usuarios disfruten del entorno y de la naturaleza. En segundo término los desperdicios causan deterioro en el equilibrio ecológico en áreas sensibles, por ejemplo, al depositarlos sobre la superficie impiden la llegada de la luz solar o de la adecuada ventilación para las pequeñas plantas que componen la capa protectora del suelo causándoles la muerte, lo que en algunos casos se puede convertir en fuentes de erosión por el lento regeneramiento de esta capa.

Asimismo, los cristales provenientes de envases rotos o algunas envolturas plásticas pueden herir o matar a los animales silvestres e inclusive a los propios usuarios. Existen pocas cosas que hacer en cuanto a diseño y planeación para evitar la proliferación de desperdicios, más bien se trata de una cuestión cultural y de educación del usuario.

## *Basura*

La presencia de usuarios en un espacio lleva implícita por desgracia la generación de basura, sobre todo en aquellos recorridos en los que se requiere pernoctar y por tanto preparar alimentos en esos espacios. Una solución generalizada es enterrar la basura o peor aún quemarla. En el primer caso los animales frecuentemente la desentierran, por lo que existe la posibilidad de herirse en el proceso y a su vez de dejar expuestos los desechos, y en el segundo caso la obvia contaminación generada por los efectos de la combustión de la basura y el mal olor.

En algunos espacios destinados para acampar existen recipientes o contenedores que resultan inadecuados o carecen del mantenimiento, limpieza y recolección de la basura, lo que ocasiona mal olor, generación de fauna nociva, fuentes de infección o el asalto de los mismos por parte de los animales que son atraídos por la basura, lo que además puede resultar peligroso para los usuarios.

### *Excremento de caballos*

El excremento de los caballos que se utilizan en excursiones se convierte en un problema cuando por el mismo sendero se realizan otros tipos de recorridos, por el olor e impacto visual que se genera, además de que en ocasiones se utilizan espacios para el acampado y se crean fuentes de contaminación del agua cercana.

### *Excremento humano*

Este es un grave problema que causa fuertes impactos en el entorno por las consecuencias descritas en el punto anterior y que precisa una atención muy especial por parte de los planeadores y diseñadores. El problema se agudiza cuando el usuario defeca al aire libre, dejando los desechos expuestos al aire y la lluvia, que pueden con facilidad acarrearlos y con esto crear fuentes de impactos severos para la salud y el entorno.

El cuadro 7.6 tiene información que permite identificar las principales fuentes de disturbios ocasionados en el entorno y que pueden evitarse y/o minimizarse por la adecuada planeación y diseño de los servicios turísticos que se pretenden prestar, si se toman en consideración las recomendaciones pertinentes.

**Cuadro 7.6**

<i>Fuente de disturbio</i>	<i>Recomendaciones</i>
Limpieza de senderos	Identificar los elementos ecológicos importantes Identificar las oportunidades interpretativas Identificar hábitats frágiles que no deben alterarse
Contacto humano	Evitar zonas sensibles o que se afecten (el conocimiento y experiencia ayudan a su determinación) En espacios en donde existan preguntas sin respuesta, el beneficio de la duda se inclinará por el medio Identificar fuentes de ruido desde la misma construcción Considerar el tiempo de construcción y tamaño de las cuadrillas y mantenimiento Identificar los ciclos de vida de la flora y fauna, así como los naturales para determinar las mejores épocas de utilización

### Cuadro 7.6. (Continuación.)

<i>Fuente de disturbio</i>	<i>Recomendaciones</i>
	Realizar rutas alternas de acceso a zonas sensibles Construir observatorios en zonas delicadas a distancias razonables y seguras para las especies Controlar el acceso a tales áreas Regular la cantidad de uso, mediante el trazado de los senderos En zonas muy sensibles, trazar accesos difíciles para evitar el paso a los que no están verdaderamente interesados en el atractivo Vigilar la zona en busca de signos de impacto o deterioro para contar con elementos que guíen las acciones correctivas o preventivas En zonas extremadamente sensibles no facilitar el acceso y evitar el trazado de rutas y senderos en las cercanías de la misma
Erosión del suelo	Realizar los desarrollos en zonas donde el suelo es más resistente a la erosión Considerar las áreas donde sale el Sol y los vientos dominantes soplan, ya que éstos se encontrarán con un menor grado de humedad por la exposición a los rayos del Sol y efecto de los vientos Evitar condiciones adversas para la conservación del suelo Si por razones importantes se tiene que cruzar una de estas zonas se tomarán las medidas adecuadas para su protección Los materiales usados para este fin dependen de los requerimientos funcionales y estéticos (véase matrices) Controlar el drenado de agua de los senderos Evitar escalones en donde exista posibilidad de erosión Aprovechar las pendientes naturales para drenar los senderos Asegurar controles de drenado cuando éstos se cruzan con el sendero mediante barreras de agua como auxilio para aliviar el flujo de agua Mantener la vegetación próxima a los costados del sendero como medida preventiva contra la erosión Asegurar la adecuada construcción de puentes y canales para el correcto y libre flujo del agua calculando sus volúmenes a largo plazo
Efectos por el tránsito	
Traspaso de senderos	Diseñar el sendero con el ancho adecuado para los requerimientos del volumen esperado de usuarios Proveer de espacios más amplios en sitios donde la gente se aglutine como en puntos de observación, miradores y señalamientos de tipo interpretativo Crear controles para regular el acceso en niveles recomendables Crear un sistema de supervisión y mantenimiento para que los

	<p>senderos siempre se encuentren libres de obstáculos, derrumbes, deslizamientos, vegetación, etcétera</p> <p>En lugares sensibles marcar los senderos con rocas, troncos o algún material no perjudicial que sirva para mantener al usuario dentro de sus límites</p> <p>En casos críticos se construirán senderos artificiales o sobre pilotes para evitar el contacto con suelos o vegetación en extremo sensibles</p>
<b>Atajos</b>	<p>Si el atajo resulta adecuado puede utilizarse como ruta principal o alterna del sendero principal, tomando las previsiones del caso</p> <p>Trazar el sendero en forma que disuada al usuario de buscar atajos</p> <p>Utilizar la vegetación y el terreno para crear barreras</p> <p>Se esquivarán atajos si:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>pasan a través de sitios sensibles</li> <li>existen peligros</li> <li>se aproximan al trazado principal</li> </ul> <p>En los casos anteriores se obstruirá el acceso por algún medio</p> <p>Se preferirá medios naturales como rocas, troncos caídos o sembrado de vegetación para estos fines</p> <p>Otro medio efectivo y educativo es colocar señalamientos en el acceso del atajo, pidiendo la cooperación del usuario para no utilizarlo</p> <p>En casos inevitables usar las técnicas adecuadas para elaborar escalas, peldaños o cualquier otro elemento que ayude a evitar los efectos de la erosión y detrimento de los espacios ocupados por los atajos</p>
<b>Zona para acampar</b>	<p>Adecuar los espacios a los volúmenes deseables de usuarios</p> <p>Controlar el número de usuarios para los niveles de carga del espacio</p> <p>Los espacios deben resultar atractivos para el usuario por su:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>privacidad, comodidad, seguridad, atractivo escénico y trazado</li> </ul>
<b>Manejo deficiente de desechos</b>	
<b>Desperdicios</b>	<p>Colocar avisos que sensibilicen al usuario en los accesos y sitios de uso intensivo</p> <p>Hacer programas de educación tendientes a crear una cultura ambiental</p> <p>Promover campañas de limpieza de espacios</p>
<b>Basura</b>	<p>Diseñar contenedores apropiados en espacios de campamentos</p> <p>Recomendar a los usuarios cargar con su basura y depositarla en los lugares diseñados para ese fin</p> <p>Construir tales depósitos en las entradas y salidas de los senderos</p>

### Cuadro 7.6. (Continuación.)

<i>Fuente de disturbio</i>	<i>Recomendaciones</i>
	Crear programas educativos para el usuario sobre la selección de los alimentos recomendables en sus visitas, así como del tratamiento de la basura generada
Excremento de caballos	De ser posible evitar el uso de caminos de herradura para otras modalidades de visitas Vigilar que la ubicación de potreros o corrales esté por lo menos a 100 m de las fuentes de agua o en terrenos donde por efectos de la lluvia los excrementos puedan llegar a corrientes de agua o manantiales
Excremento humano	Construir letrinas adecuadas Crear un sistema de mantenimiento adecuado y periódico Cuidar la ubicación de las letrinas para garantizar la privacidad Cuidar que su ubicación esté por lo menos a 100 m de las fuentes de agua para no contaminarlas Ubicarlas en suelos con suficiente material y en espacios poco pronunciados para evitar escurrimientos por el agua Crear programas educativos que sensibilicen al usuario para evitar defecar al aire libre o en espacios no adecuados

### Control de uso del espacio

La *intensidad de uso* es uno de los factores determinantes en el grado de impacto generado en los espacios destinados para el aprovechamiento turístico, además de los ya mencionados. Si bien éstos resultan valiosos como referencias en la evaluación de los atractivos que pueden ser parte de un servicio (sendero, espacios para acampar, caminos de herradura, senderos interpretativos, etc.), se requieren otros mecanismos más que puedan complementar la selección de los elementos adecuados. Estos mecanismos de *control* permiten no sobrepasar los límites aceptables de aprovechamiento de los espacios, y son los siguientes:

- a) Controles de diseño.
- b) Controles por regulación.

En el primer caso, la planeación y el diseño de los senderos y espacios pueden regular en buena medida la intensidad de uso por medio de *controles de diseño*, por ejemplo, al existir pocos accesos a un determinado espacio se mantiene un control sobre su utilización, o bien el grado de dificultad de un recorrido permite mantener los niveles bajo un cierto control al disuadir a algunos de los usuarios de alcanzar esas zonas.

En los espacios en donde es necesario el control de la intensidad de uso simplemente se puede restringir su utilización alejando los accesos de las zonas de uso intensivo; no hacerlo de esta forma resulta una invitación para que se utilicen de manera distinta a la que fueron diseñados.

En muchos casos los *controles de diseño* son insuficientes y se requieren tomar otras medidas para disminuir la intensidad de uso del espacio, sendero o servicio. El *control por regulación* se puede implantar de diversas maneras como sucede cuando se limita el acampado a espacios destinados a este fin, con lo que se puede mantener una cuota en el número específico de campistas que puede albergar simultáneamente. En algunos momentos (temporadas climáticas o de reproducción, estaciones del año, vedas, etc.) se requerirá una estricta regulación en el acceso a determinados espacios, con el fin de no dañar el equilibrio ecológico.

## ANÁLISIS Y PLAN DE GRAN VISIÓN

Realizado el ordenamiento, los diagnósticos solicitados, las comisiones técnicas y las concertaciones, puede continuarse con el diseño desde el punto de vista turístico. Para este fin se necesitan tres matrices; la primera llamada matriz de funcionalidad, hace referencia a la parte funcional del servicio, es la parte mecánica y física que considera aquellos elementos relacionados con los desplazamientos, sus formas, distancias, señalamientos, etc., además de la comodidad y seguridad.

La segunda, llamada matriz de interpretación estética considera los factores y elementos que convierten al servicio (producto) en alternativo; examina las oportunidades interpretativas formales e informales, aspectos escénicos como los niveles, grados de confinamiento, etc., así como las oportunidades recreativas secundarias de cada atractivo.

La tercera, denominada matriz de integración, consolida, como su nombre lo indica, todos los elementos aislados del ecoturismo, etnoturismo y turismo de aventura, además de las oportunidades recreativas de cada atractivo, dando como resultado un producto integral, rico e interesante, además de facilitar la creación del mismo.

Por último, se presenta una serie de documentos que facilitan la integración del trabajo de manera sistemática, que conducen a la persona por un sendero sencillo de todo aquello que se debe considerar en esta etapa de ordenamiento, planeación y diseño.

## MATRIZ DE FUNCIONALIDAD

Esta matriz hace referencia a la parte mecánica del servicio, es decir, a todos los elementos que se consideran en el desplazamiento, información y características que conforman el deambular de los usuarios por las distintas áreas y/o regiones por las que se ha de diseñar el recorrido y la prestación del servicio, así como aquellos elementos concernientes a la seguridad y comodidad de los mismos.

## REQUERIMIENTOS DE LOS USUARIOS

Cualquier viaje, recorrido o servicio precisa que el planeador considere ante todo las necesidades de los turistas, que se dividen en las siguientes:

- Movilidad.
- Comodidad.
- Seguridad.

En el diseño de servicios también es necesario contemplar otros factores de suma importancia para que los servicios sean satisfactorios de acuerdo con los intereses (aficionados o casuales), habilidades (tipo de visitante), destrezas, grado de experiencia (novatos o expertos), edades (niños, jóvenes, adultos, tercera edad, grupos típicos, etc.).

### Requerimientos de movilidad

Esta es la primera subdivisión de la matriz de funcionalidad, que a su vez se divide en nueve partes que detallan los rasgos más genéricos e importantes por estudiar en lo concerniente a la parte mecánica del recorrido. Es importante considerarla en conjunto porque así se tiene una mejor visión del servicio que se está desarrollando, para que se obtenga, en combinación con los demás factores, un servicio (producto) integral y balanceado que no agote al usuario y no pierda el interés.

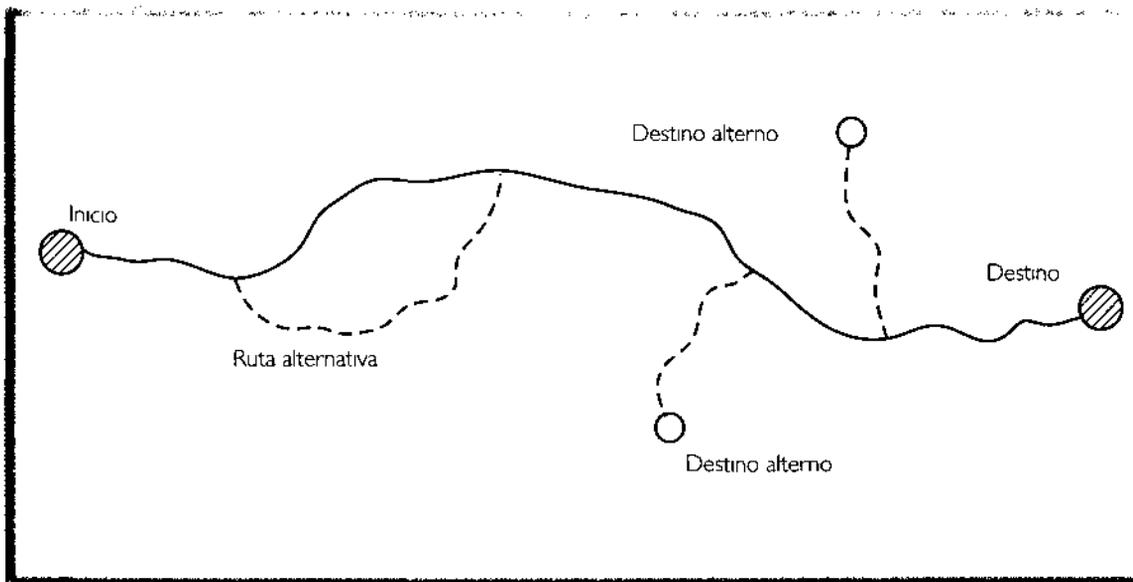
#### Desplazamiento

Describe la manera en que se requieren realizar los desplazamientos en el área por visitar o donde se presta el servicio (recorrido a pie, bicicleta, lancha, balsa, caballos, globo, etc.), así como la combinación de varios de ellos de ser el caso. Con esto se pretende dejar en claro la manera en que habrá de desplazarse y por qué medios.

#### Forma del recorrido

##### *Lineal*

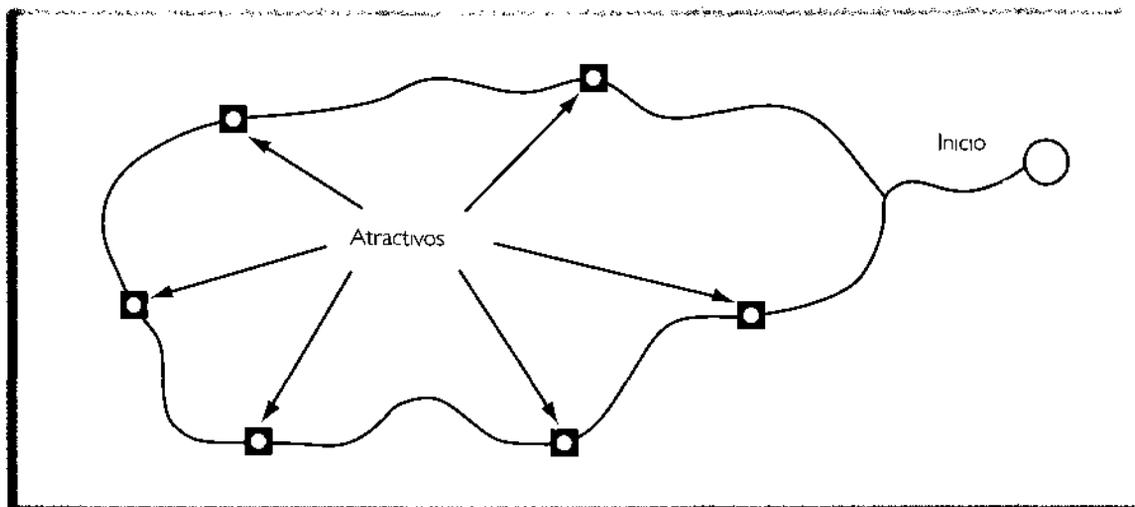
El recorrido se realiza por un mismo camino, ya sea sólo en un sentido o bien regresando por el mismo. Se parte de un centro de distribución (inicio) y aunque el nombre parece indicar que se trata de una línea, en la práctica no es así, ya que se va serpenteando según la conformación del sendero o recorrido trazado. Sobre este mismo pueden existir rutas alternas u otros atractivos de diversa índole que pueden visitarse (destinos alternos), y una vez terminada la visita, se retorna a la ruta principal para continuar hasta el destino en donde termina el recorrido, o regresar por el mismo camino hasta el inicio (véase fig. 7.2).



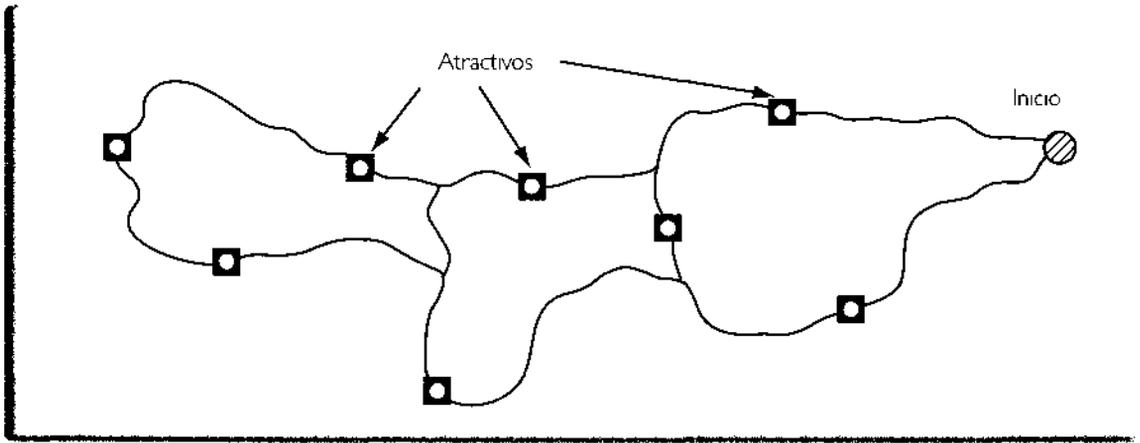
**Fig. 7.2.** Recorrido lineal.

### Rizo

A partir del centro de distribución se realiza un recorrido en forma de rizo y se regresa al punto de inicio (véase fig. 7.3).



**Fig. 7.3.** Recorrido en forma de rizo.



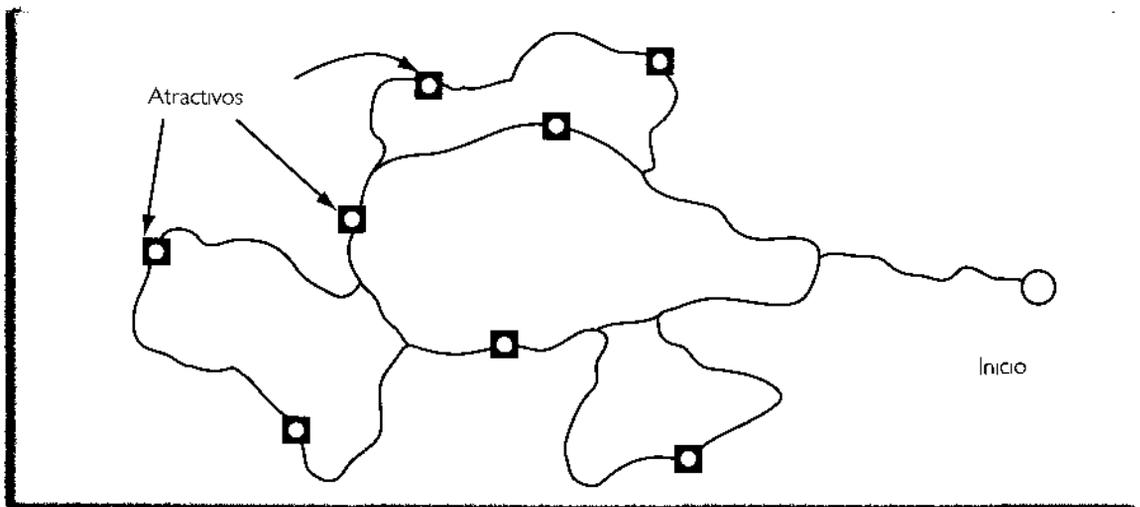
**Fig. 7.4.** Recorrido en forma de rizo con extensión

### *Rizo con extensión*

Tiene la misma forma de rizo que el anterior, pero aquí hay la posibilidad de extenderse, según sean las características del usuario en turno (véase fig. 7.4).

### *Rizo satelital*

Esta otra variante del recorrido en forma de rizo tiene la posibilidad de realizar dentro del recorrido principal otra serie de rizados que parten del recorrido primario, reintegrándose al mismo después de haber descrito un circuito. Su extensión depende de las características del grupo (véase fig. 7.5).



**Fig. 7.5.** Recorrido en forma de rizo satelital.

## Radial

Se le da este nombre por semejarse a las ruedas de una carreta; tiene como generatriz el centro de distribución del cual parten los recorridos hacia un circuito exterior en donde hay atractivos. Debido a su forma puede terminar o alargarse hasta cualquier eje adaptándose a las características de los usuarios (véase fig. 7.6.).

### Recorrido tipo supermercado

En este tipo de recorrido se tienen distintos centros de distribución desde los cuales se pueden iniciar los recorridos, teniendo la posibilidad de dirigirse hacia aquellos que mejor satisfagan los gustos, necesidades e intereses de los usuarios. Se denominó de esta manera por la similitud que tiene con la decisión de ir a los sitios deseados de manera libre, tal como cuando se va de compras a un supermercado (véase fig. 7.7).

## Distancia

La distancia se expresa en kilómetros o bien en el tiempo mínimo aproximado para realizar un recorrido. Si se expresa en ambas formas el planeador tendrá una mejor perspectiva del tiempo requerido para completar un circuito. Este punto tiene especial relación con el siguiente, gradiente, pues sin él queda incompleta la información, ya que no representa el mismo esfuerzo caminar en terreno llano (1 km en 15 min), en una pequeña pendiente (1 km en 30 min de subida, o 25 min de bajada), o bien en una gran pendiente (1 km en 70 min; véase fig. 7.8).

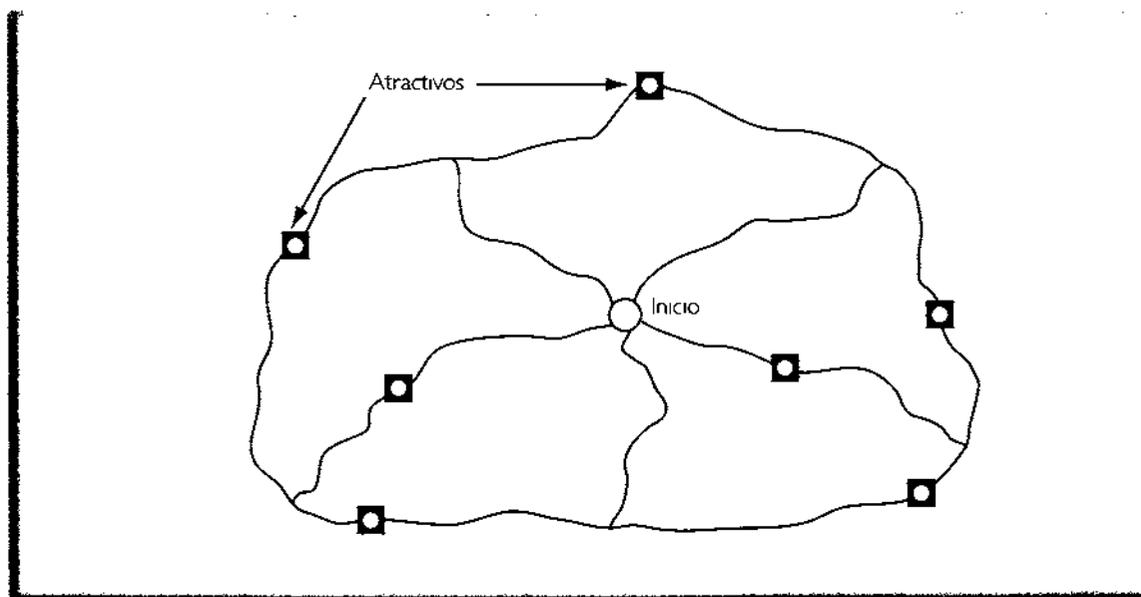


Fig. 7.6. Recorrido radial

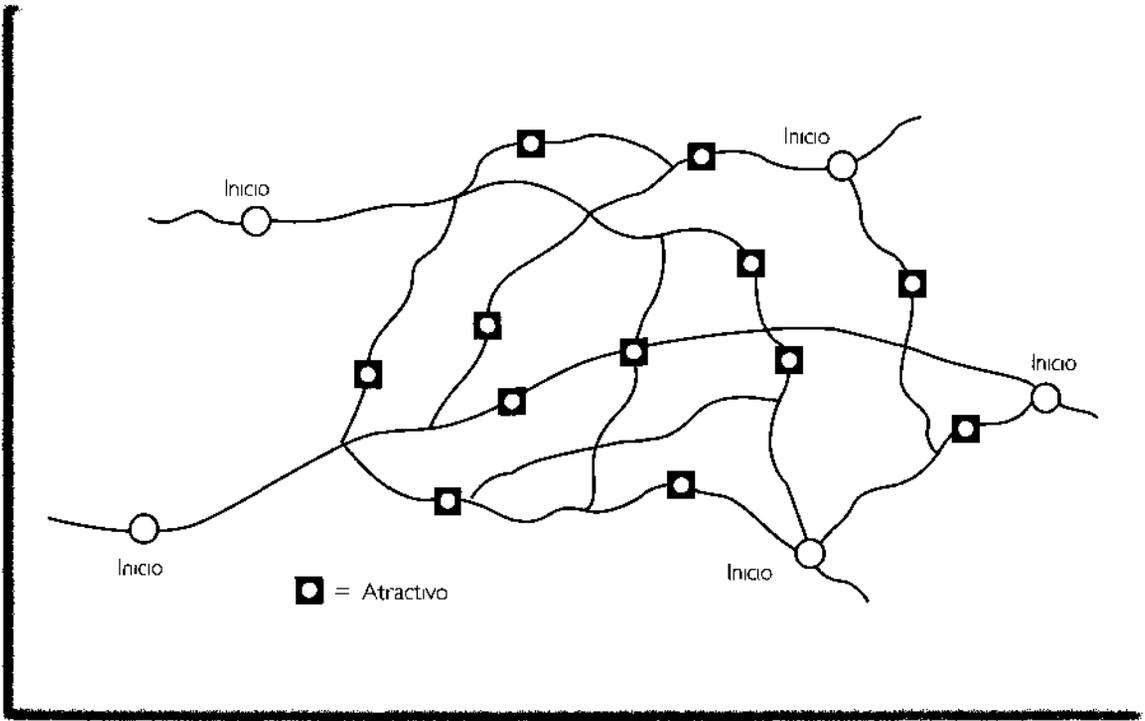


Fig. 7.7. Recorrido tipo supermercado

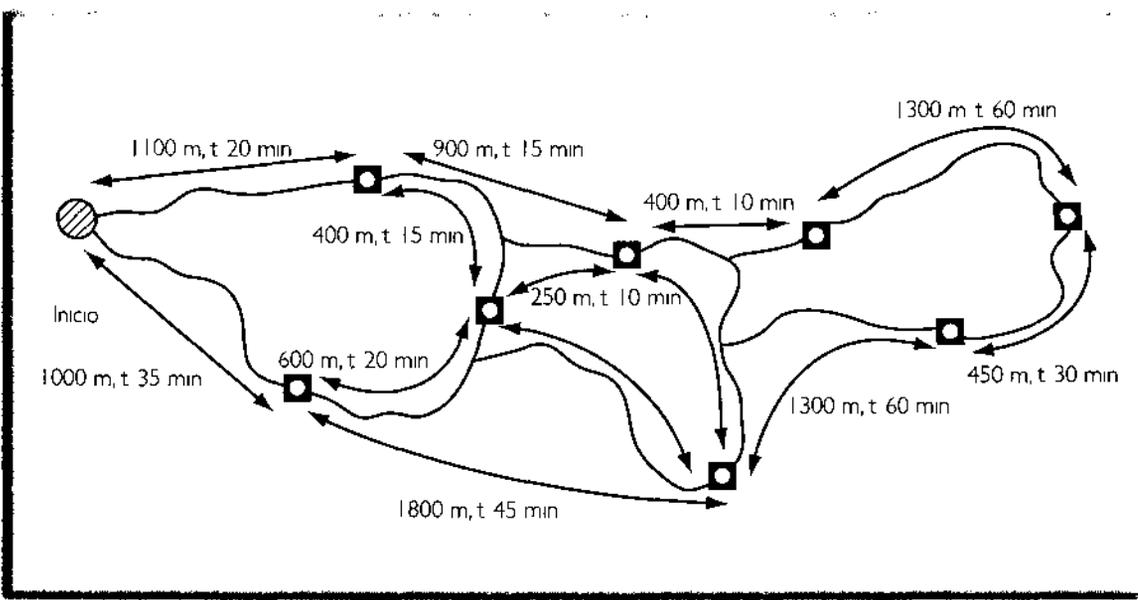


Fig. 7.8

Asimismo, la distancia estará en función del tipo de recorrido del que se trate o bien en la forma de los *desplazamientos*, como por ejemplo:

- a) Excursión interpretativa.
- b) Excursión diurna.
- c) Excursión nocturna.
- d) Bicicleta.
- e) Caballo.

### Gradiente o pendiente

La *gradiente o pendiente* es el ángulo de inclinación de un determinado terreno o un tramo del mismo. Es la relación que existe entre la cantidad de metros que se ascienden con respecto al nivel sobre el mar, a la cantidad de metros de avance caminados. Es decir, si en pocos metros de avance se sube una gran altura con respecto al nivel del mar, entonces se habla de una mayor gradiente; si por el contrario, para un gran avance de metros se sube poco con respecto al nivel del mar, entonces se habla de una menor gradiente (véase fig. 7.9).

En la figura 7.9 se ve claramente cómo es que la *gradiente* aumenta de manera directamente proporcional al ángulo que se forma al aumentar la altura sobre el nivel del mar en la misma distancia. En la tabla 7.1 se dan los grados de la gradiente.

La gradiente afecta directamente el grado de comodidad y seguridad del recorrido. Junto con los demás factores es básica al planear y diseñar los senderos y servicios que se pretende que recorra el usuario, por lo que hace que se gane o pierda interés en el impacto físico y psicológico del recorrido.

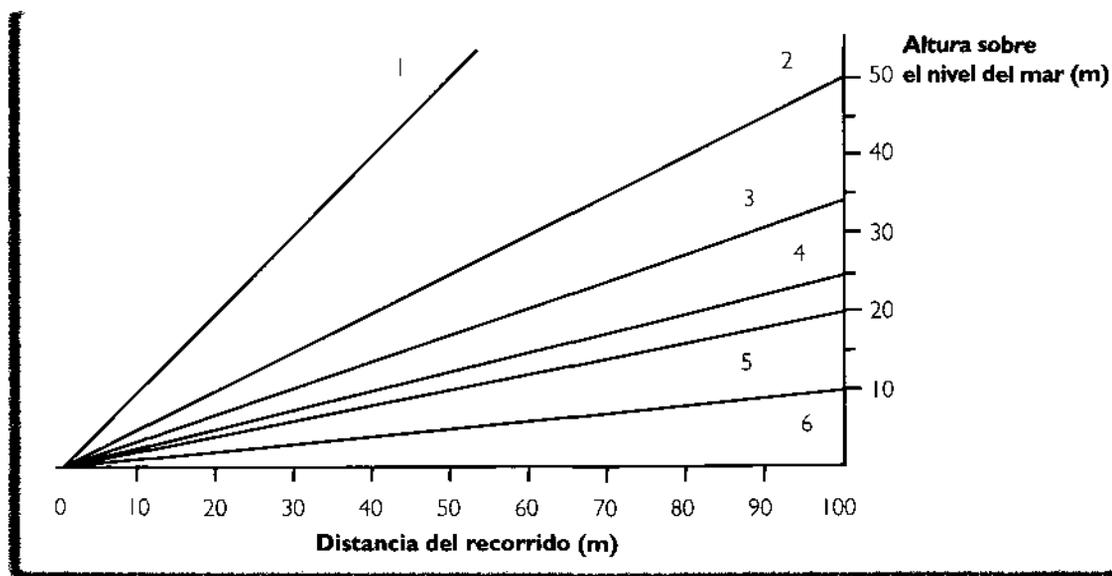


Fig. 7.9. Gradiente.

Tabla 7.1

Número	Escala	Porcentaje	Grados
1	1:1	100	45
2	1:2	50	27
3	1:3	33	18
4	1:4	25	14
5	1:5	20	11
6	1:10	10	6

### Ancho de los senderos

El ancho de los senderos es un factor importante que se debe tomar en cuenta al diseñarlos, varía según el uso que se les dé, ya que un camino de herradura es más amplio que uno para ciclismo de montaña, y éste a su vez más ancho que uno para la caminata de excursión o un sendero interpretativo.

Otro factor por considerar es el tamaño del grupo que se pretende que utilice el sendero. Si el grupo es numeroso el ancho debe ser suficiente para que no pueda perderse (razonablemente) de vista ninguno de los miembros del grupo entre sí.

### Claros de la vegetación

Este punto se refiere a la cantidad de vegetación que se encuentra a lo largo de un recorrido; al tratamiento y consideraciones que deben hacerse a la hora de planear y diseñar los senderos, tanto si se trata de plantas comunes como de aquellas que requieren cuidados especiales.

La vegetación sólo debe alterarse cuando no exista otra posibilidad, por ejemplo una rama se corta cuando impide el acceso del usuario, impide la visión de un atractivo importante o pone en entredicho su seguridad, y aún en este caso deben contemplarse otras alternativas, que de no existir se cortará tratando de hacer el menor daño posible para la planta principal y con la supervisión de especialistas. Recuerde la importancia que tienen los equipos de planeación y diseño multidisciplinarios.

Se puede decir que existen dos criterios básicos a este respecto:

- El primero es la vegetación que hay entre la cabeza del usuario y la superficie del sendero, que en algunos casos es tan abundante que impide el desplazamiento cómodo y seguro, además de impedir la visión panorámica.
- El segundo criterio es la vegetación que existe arriba de la cabeza del usuario, por ejemplo, en recorridos que se realizan a pie se requiere un mínimo de 2.5 m arriba del nivel de la superficie de tránsito, mientras que si se trata de un camino de herradura este nivel se incrementa de manera proporcional (véase fig. 7.10).



Fig. 7.10

### Superficie de los senderos

Otro factor de suma importancia es el referente a la superficie del terreno por donde se deambula, no solamente por la accesibilidad, comodidad y seguridad del usuario, sino por las características propias del mismo que le dan valor dentro del ecosistema al que pertenece por sus componentes bióticos y abióticos, y que como se verá más adelante es de suma importancia su protección tanto en el momento de la planeación y diseño como en el momento de efectuar los recorridos. En el cuadro 7.7 se presentan algunos puntos por considerar según las características del suelo.

Cuadro 7.7

<i>Tipo de suelo</i>	<i>Descripción</i>	<i>Estación</i>	<i>Uso</i>
Firmeza			
Consistencia			
Humedad			
Declive			
Apariencia			

De no considerar estos factores se corre el riesgo de ocasionar daños severos al entorno por erosión de las superficies de algunos suelos. Analizar estos factores junto con el estudio de capacidad de carga es indispensable para el diseño y planeación de los servicios.

### **Estructuras**

Las estructuras estarán determinadas por el uso que se pretende dar a un recorrido, así como por la orografía del terreno. Los puentes, barreras de contención, escaleras o peldaños, entre otros, se hacen siempre pensando en la comodidad y seguridad del usuario, y en armonía y equilibrio con el entorno. En algunos casos, por ejemplo en senderos para transitarse a pie, bastará con unas piedras para sortear una corriente de agua, mientras que en un recorrido de bicicletas, será indispensable un puente. Las estructuras no siempre son edificaciones o construcciones complicadas, según se requiera basta con un par de troncos para hacer un puente, como se verá en su momento.

### **Señalamientos y marcas**

Este es sin duda uno de los puntos que frecuentemente se olvidan o se pasan por alto en la planeación y el diseño de recorridos. Sin embargo, es una valiosa fuente de información para el usuario ya que le orienta sobre lo que puede esperar durante su visita. Los letreros de señalamiento e información deben ser claros y visibles, además de no afectar el entorno en donde se colocan. Resultan muy convenientes aquellos que utilizan un lenguaje gráfico, y de ser necesario se incluye información en otros idiomas. A continuación se enumeran algunos de los más frecuentes.

#### *Accesos y entronques*

Siempre es importante un señalamiento que indique el lugar donde inicia un recorrido o donde se cruza con otros, con el objeto de que el usuario pueda transitar con seguridad y hacia el destino elegido cuando realiza recorridos por su cuenta.

#### *Tipo de recorrido*

Este otro señalamiento acompaña a los de acceso y entronques, en él se presenta información que le permite al usuario conocer de qué clase de recorrido se trata, así como lo que se puede esperar y realizar por ese sendero. En estos señalamientos se indica si se trata de un sendero para excursiones diurnas o nocturnas, si se trata de un sendero interpretativo, de bicicletas o un camino de herradura.

## *Información general*

Entre los puntos que no deben olvidarse en un señalamiento y para orientar al usuario son los siguientes:

- Destino, lugar a donde llega el sendero.
- Distancia, con el tiempo aproximado de recorrido.
- Forma del recorrido, rizo, lineal, rizo satelital, tipo supermercado, radial.
- Atractivos, puntos de interés en el sendero (cascadas, barrancas, construcciones, etc.).

## *Nivel de experiencia en recorridos sin guía*

Muchos de los recorridos pueden realizarse sin la supervisión de un guía que acompañe al usuario o grupo por el sendero. Por este motivo se deben incluir letreros en los que se indique el grado de experiencia que se requiere para efectuar el recorrido. Existen senderos largos que precisan un conocimiento y manejo adecuado de mapas y brújula, lo que implica cierta experiencia en estos menesteres por parte del turista; otros tantos se realizan por espacios agrestes que a su vez exigen habilidades en el manejo de cuerdas o de técnicas específicas de escalada. Esta información debe proporcionarse de antemano para que el usuario pueda elegir su camino con certeza y seguridad.

## *Peligros*

También es importante señalar todos aquellos peligros que se pueden encontrar a lo largo de un sendero, cuando se avanza sin la supervisión de un guía, tales como cañadas y pendientes pronunciadas, terrenos poco firmes o rocosos, animales peligrosos, caminos que deben evitarse en recorridos a caballo o en bicicleta, etc. Asimismo deben marcarse rutas alternativas para evitarlos, y en caso de que las condiciones climáticas cambien de manera repentina, se indicarán las distancias y tiempos aproximados de su recorrido.

## *Ayuda a usuarios*

Es frecuente que en algunos sitios se pierda la claridad del sendero, por lo que se requieren señalizaciones que auxilien al usuario para encontrar el camino con facilidad, como sucede con los terrenos pedregosos en donde el camino se confunde fácilmente. Esto sucede también en los entronques de uno o varios caminos.

## *Señales interpretativas*

A lo largo de muchos recorridos hay atractivos naturales o artificiales que vale la pena admirar o conocer. Los señalamientos interpretativos ayudan al usuario a poder gozar de mejor manera su experiencia por esos parajes, brindándole información sobre vegetación, fauna, monumentos naturales, comunidades bióticas, vestigios como ruinas, construcciones, tecnologías tradicionales, etcétera.

## Regulaciones y restricciones

También es importante poner letreros de aviso sobre las restricciones de una determinada área, tanto de acceso, uso, temporadas, etc. Existen espacios reservados en los cuales no se puede acampar, encender fuego, andar en bicicleta o visitarlos en determinadas épocas del año por tratarse de lugares en donde algunos animales realizan ciclos de su vida y no deben ser interrumpidos, o bien de zonas delicadas o de reforestación. Estas limitaciones son importantes para no afectar el medio o sobrepasar la capacidad de carga del ecosistema.

## Requerimientos de comodidad

En el proceso de planeación y diseño de un servicio de turismo alternativo se debe tener en cuenta la comodidad del usuario, entendida como el conjunto de elementos que le permitan un recorrido agradable e inolvidable. No se pretende decir con esto que el recorrido cuente con bares, servicio de taxis o de cargadores. Por el contrario, la persona que opta por un servicio de este tipo sabe (o por lo menos tiene una ligera idea) que la alternativa que escogió requiere un cierto esfuerzo por su parte o ciertas "incomodidades" que de antemano han sido aceptadas.

Sin embargo, tampoco se trata de "matar" de cansancio al usuario o ser "víctima" de las inclemencias del clima o de la estación, hay que recordar siempre que la experiencia debe ser ante todo *única, personal, imborrable y en un entorno de calidad*, y no que se convierta en única: por no querer repetir ese suplicio de nuevo; personal por no recomendársela a nadie por lo que le sucedió a su persona; imborrable por los estragos que causó física y anímicamente y en un entorno de calidad que recorrió con "dolor" y "sangre".

Ahora bien, la experiencia que busca el turista tanto ocasional como aficionado o continuo, se aleja diametralmente de lo anterior, ya que busca ante todo una vivencia agradable que pueda recordar con un buen sabor de boca, y esto se logra en buena medida mediante una adecuada planeación y diseño de los senderos y/o servicios que se facilitan.

El planificador y/o diseñador debe tomar en cuenta todos los elementos anteriores (distancias, gradientes, superficies, formas del recorrido, etc.), y relacionarlos con los factores que le son propios al usuario (edad, tipo de usuario, nivel de experiencia, habilidades y técnicas requeridas para su realización), y adecuarlos a los elementos propios de la región visitada (climas, fenómenos meteorológicos, estación del año, acceso al agua, etc.), lo que trae como resultado un adecuado grado de comodidad y bienestar para el turista, que convertirá esas vivencias, ahora sí, en inolvidables.

## Requerimientos de seguridad

Por último, y no por ello menos importante, está el tópico relacionado con la seguridad personal del usuario. La seguridad es ante todo una prioridad que debe buscarse, tanto para los visitantes ocasionales como aficiona-

dos o continuos. Se debe indicar con claridad cuáles son los sitios peligrosos como los ríos caudalosos, pozas, remolinos, barrancas y todo aquello que pueda atentar contra la seguridad personal del usuario. No se deben escatimar esfuerzos a la hora de planear y diseñar un sendero o servicio. Lo anterior quiere decir que si es necesario cambiar un trazado con el fin de aumentar la seguridad, éste debe hacerse sin mayor detenimiento.

Un factor importante para aumentar la seguridad de los usuarios es la información. Ésta se brinda mediante los señalamientos y marcas que orientan o ubican al turista, así como con folletos y mapas que proporcionan datos importantes en cuanto a los niveles de experiencia, habilidades y destrezas técnicas que los recorridos exigen para su realización, además de los accidentes del terreno que pueden resultar peligrosos, puntos de auxilio y/o ayuda, agua y otros datos útiles.

De ser posible se registrará el acceso de excursionistas a la zona, solicitando el itinerario de su visita, tiempo estimado del recorrido, así como el número de integrantes del grupo, revisar que cuenten con el equipo necesario y adecuado al tipo de excursión que se piensa realizar, época del año, estación climática, etc., además de verificar la experiencia para tal recorrido siempre y cuando sea factible.

En el cuadro 7.8 se presenta una propuesta para la sistematización de la información de una manera sencilla y clara, que permite reunirla en un solo bloque para su tratamiento y análisis. De esta manera el equipo de planeadores y diseñadores pueden tener una visión más clara de los requerimientos funcionales del servicio que pretenden realizar en todas sus partes: movilidad, comodidad y seguridad.

El ejemplo que se expone aquí es un caso propuesto por estudiantes del Primer Diplomado en Turismo Alternativo que realicé en la ciudad de Puebla en 1997. Ellos presentaron su proyecto para la región de la sierra norte del estado, conocida con el nombre comercial de "La Sierra Mágica", para realizarse en la zona de Cuetzalan del Progreso. Es importante resaltar que en el ejemplo no se incluyen, por razones de espacio, todos los atractivos por ellos propuestos, pero para nuestros propósitos es suficiente para presentar la metodología propuesta. Asimismo algunos detalles técnicos se encuentran expresados en términos coloquiales, que más que restarle méritos al trabajo, elevan su valor, pues esta característica es la que le permite realizar trabajos de planeación y diseño a todo tipo de personas sin que el grado de escolaridad sea determinante.

Esta primera matriz se complementa con otras que en su oportunidad se expondrán. En la primera columna se listan los atractivos identificados en la zona o región y que serán motivo de análisis por medio de la información recopilada en cada uno de los tópicos que conforman los elementos ya explicados.

## **MATRIZ DE INTERPRETACIÓN ESTÉTICA**

Es en este punto en donde se puede decir que el servicio se convierte en alternativo, pues como se pudo observar, en la primera matriz sus ele-

**Cuadro 7.8. Matriz de funcionalidad.**

Atractivos	Traslados	Tipo	Tiempo	Gradiente	Ancho	Claros	Superficie	Estructuras	Señalamientos								Comodidad	Seguridad
									A	B	C	D	E	F	G	H		
Cascadas Hamacas	A pie, caballo	Lineal	30 min	4	1	Abierto	Pedregal	No								2	2	
Cascadas Las Brisas	A pie, caballo	Lineal	15 min	5	1	Abierto	Terracería	No								2	2	
Cascada El Salto	A pie, caballo	Radial	5 min	1	2	Mixto	Húmeda	Sí								3	3	
Cascada La Encantada	A pie, caballo	Lineal	30 min	4	3	Mixto	Húmeda	No								3	3	
Feria del Huijil	A pie	Rizo satelital	Local	3	2	Abierto	Compacta	Sí								1	1	
Xocoyolo	A pie, caballo	Rizo	20 min	2	3	Mixto	Terracería	No	✓							1	1	
Grutas Atepolihui	A pie, camoneta, caballo	Lineal	Horas	5	5	Cerrado	Húmeda	Sí	✓							4	3	
Iglesia de Los Jarritos	A pie	Lineal	5 min	2	3	Cerrado	Compacta	No								1	1	
Vinos generales	A pie	Lineal	5 min	3	3	Cerrado	Compacta	Sí	✓							3	2	
Gastronomía	A pie	Rizo	Local	3	2	Mixto	Compacta	Sí								2	2	
Artesanías	A pie	Rizo	Local	3	3	Mixto	Compacta	Sí								1	1	
Grutas de Coahuatchan	A pie, caballo	Lineal	45 min	4	4	Cerrado	Húmeda	No								3	4	
Peña de Los Jarritos	A pie	Lineal	5 min	2	2	Cerrado	Compacta	No	✓		✓					2	2	
Yohualichán	A pie, camoneta	Lineal	40 min	4	1	Abierto	Pastizal	Sí	✓	✓	✓	✓				1	1	

Gradiente	Ancho	Señalamientos	Comodidad	Seguridad
1. Muy inclinado	1. Muy ancho	A. Accesos, entronques	1. Muy cómodo	1. Muy seguro
2. Inclinado	2. Ancho	B. Tipo de recorrido	2. Cómodo	2. Seguro
3. Plano	3. Moderado	C. Forma, distancia	3. Moderado	3. Moderado
4. Depresión	4. Angosto	D. Nivel de experiencia	4. Incómodo	4. Inseguro
5. Plomo	5. Muy angosto	E. Peligros, rutas alternas	5. Muy incómodo	5. Muy inseguro
		F. Ayuda a usuarios		
		G. Interpretativos		
		H. Regulaciones		

mentos no distan demasiado de la planeación y diseño de un servicio convencional al aire libre. Además de ser aquí el momento en que se dota al servicio de ese halo especial que le brinda el toque de atractivo y magia que le hará ser un servicio diferenciado.

Este aspecto tan especial no es otra cosa más que el impacto emocional que debe causar en el visitante, además del valor intelectual del mismo. Mediante una adecuada y cuidadosa planeación y diseño de los aspectos estéticos se logra esta transformación de una simple actividad al aire libre en una verdadera actividad de turismo alternativo, llena de vivencias y experiencias que enriquecen la visita del turista, ya que como se ha expuesto con anterioridad la simple riqueza del paisaje no es suficiente para convertir la visita en un servicio alternativo.

A continuación se presentan los factores estéticos clave del atractivo y que son:

1. Oportunidades interpretativas.
2. Atractivos escénicos.
3. Diseño de detalles.
4. Oportunidades recreativas secundarias.

## OPORTUNIDADES INTERPRETATIVAS

Trátase de una experiencia de turismo de aventura, ecoturismo, turismo rural, etnoturismo o animación turística, siempre existen *oportunidades interpretativas* en ella. Éstas no son otra cosa más que los elementos de aprendizaje, de enriquecimiento sociocultural, humanístico o para interactuar con las comunidades locales o el entorno natural del recorrido, y que contribuyen con el crecimiento y desarrollo personal del turista. Existen dos tipos de *oportunidades interpretativas*, las formales y las informales.

Las primeras son el motivo principal del recorrido, las cuales generan el mayor atractivo e impacto emocional. Puede tratarse tanto de una cascada como de algún elemento étnico, una comunidad biótica, algún vestigio cultural del patrimonio heredado o de la cultura viva regional. La jerarquización de las *oportunidades interpretativas* formales se desprende del análisis del inventario de los recursos que ya se realizó en su momento. Desde luego que se tiene que enriquecer con información histórica, relatos y leyendas, datos biológicos, sociales y hasta místicos, dependiendo del atractivo mismo del que se trate.

Por ejemplo, algunos bosques del país cuentan con comunidades étnicas en donde se considera al bosque mismo como el lugar en donde habitan los espíritus de animales y plantas. De ahí que el servicio se puede enriquecer no sólo con la visita al sitio para observar la flora y fauna, sino con los elementos y rasgos socioculturales que los rodean y que no deben dejarse a un lado, pues son factores propios del atractivo.

Por otro lado, existen muchísimas *oportunidades interpretativas informales* que complementan a las primeras. Si bien éstas no son el motivo principal de la visita, sí complementan el recorrido. De la misma manera que en el punto anterior, se trata de fenómenos socioculturales o naturales que se

pueden observar durante la experiencia, puede tratarse de elementos extraños o curiosos que ahí están o suceden (efectos de luces y sombras, tecnologías tradicionales, fenómenos naturales, etc.).

En ambos casos la información debe ser suficiente para que el usuario se forme un panorama general y ésta llegue en diversas maneras hasta sus manos, ya sea en forma de folletos, documentos descriptivos, videos, cintas grabadas, letreros interpretativos, esquemáticos o bien de viva voz del guía, y permita al turista poder interpretar lo que sucede en el entorno (cultural, social o natural).

## ATRATIVOS ESCÉNICOS

Este punto se relaciona de manera directa con el anterior, y en él se deben considerar aspectos de carácter físico y su relación con aspectos psicológicos que permitan crear un balance en cuanto a la secuencia en que los atractivos aparecerán a lo largo del trayecto. Además es importante la relación existente entre el impacto visual que causan los atractivos y su potencial interpretativo tanto formal como informal.

Mediante una adecuada manipulación y observación de los espacios se pueden tener diversas perspectivas que permiten que hayan focos de interés tanto emocionales como interpretativos para el observador.

Es acertado mencionar que trabajando simultáneamente con las matrices de funcionalidad y de interpretación estética se logra fortalecer la planeación y el diseño del servicio, pues combinando elementos de la primera como son *distancia, gradiente, forma, detalles de diseño, etc.*, del recorrido con los *atractivos escénicos*, se puede decidir sobre los tiempos y lugares para descansar, complementándolos a su vez con las *oportunidades interpretativas* y sus distintas *perspectivas*. Con respecto a este punto se deben considerar tres elementos esenciales.

## Niveles de observación

La planeación y el diseño de los recorridos deben tener distintos niveles desde donde puedan contemplarse los diversos atractivos que se encuentran en la zona. Éstos se pueden resumir en tres (véase fig. 7.11):

- a) Nivel alto.
- b) Nivel medio.
- c) Nivel bajo.

Estos niveles se combinan para crear distintas perspectivas desde donde se puede observar un atractivo, ya que no es el mismo impacto visual que se tiene al contemplar una cascada desde un punto distante, que desde la base de su caída, o en un nivel medio o bien, desde el punto donde se precipita (véanse figs. 7.12 y 7.13). Como ya se apuntó, en los elementos de planeación y diseño hay que considerar la matriz de funcionalidad y en ésta un *plan de perspectivas*.

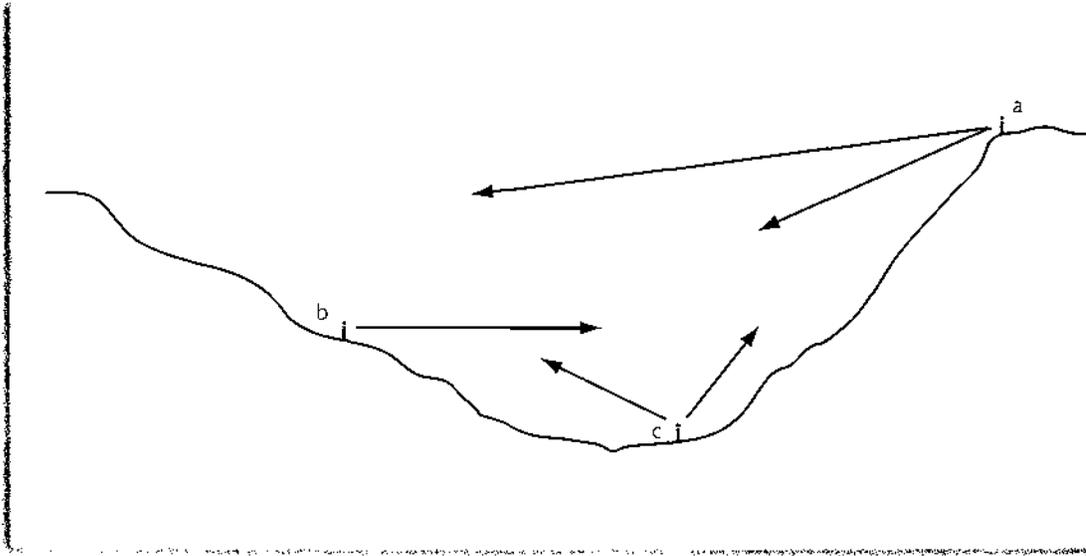


Fig. 7.11

### Espacios

Este segundo punto hace referencia a los espacios que en general se puede decir son comunes a cualquier tipo de recorrido y que desempeñan una función importante en el impacto psicológico del turista, y que por tanto

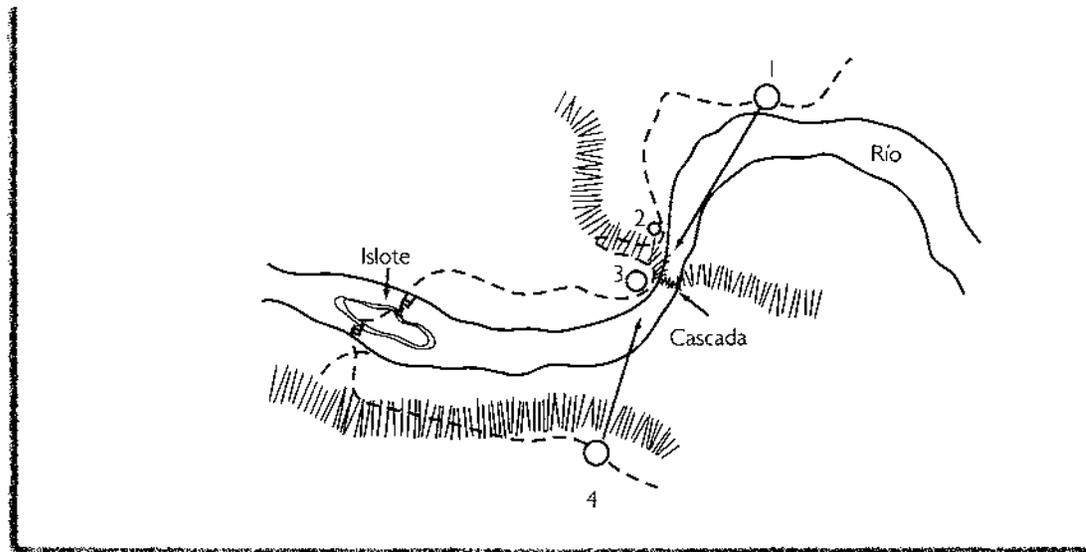


Fig. 7.12



a) Perspectiva a distancia desde abajo de la cascada



b) Perspectiva cercana desde abajo de la cascada



c) Perspectiva cercana desde arriba de la cascada

**Fig. 7.13**



d) Perspectiva a distancia desde arriba de la cascada

se deben considerar en la búsqueda del equilibrio que mantenga el interés ya descrito. Hay cinco tipos básicos de espacios (véanse figs. 7.14-7.18):

- Bosque oscuro, espacio totalmente cerrado por la vegetación y/o la orografía.
- Cúpula, espacio techado por la vegetación con los lados abiertos.
- Cielo abierto y lados cerrados por la vegetación u orografía.
- Cielo abierto y un lado abierto.
- Cielo abierto.

Un aspecto de gran relevancia en la planeación y el diseño de recorridos es la búsqueda de una variedad de espacios en su trazado, siempre y cuando se preste para esto. Lograr cambios llamativos en los espacios brinda una experiencia interesante al turista, por los impactos psicológicos que se generan por medio del cambio de espacios, tal como sucede en el caso de la figura 7.19, cuando el recorrido se realiza por un espacio de *bosque oscuro* y de pronto se llega a un espacio de *cielo abierto*.

### Grado de confinamiento

Otro elemento del recorrido que también tiene un impacto psicológico en el visitante y que debe considerarse junto con los demás elementos es el



Fig. 7.14. Bosque oscuro

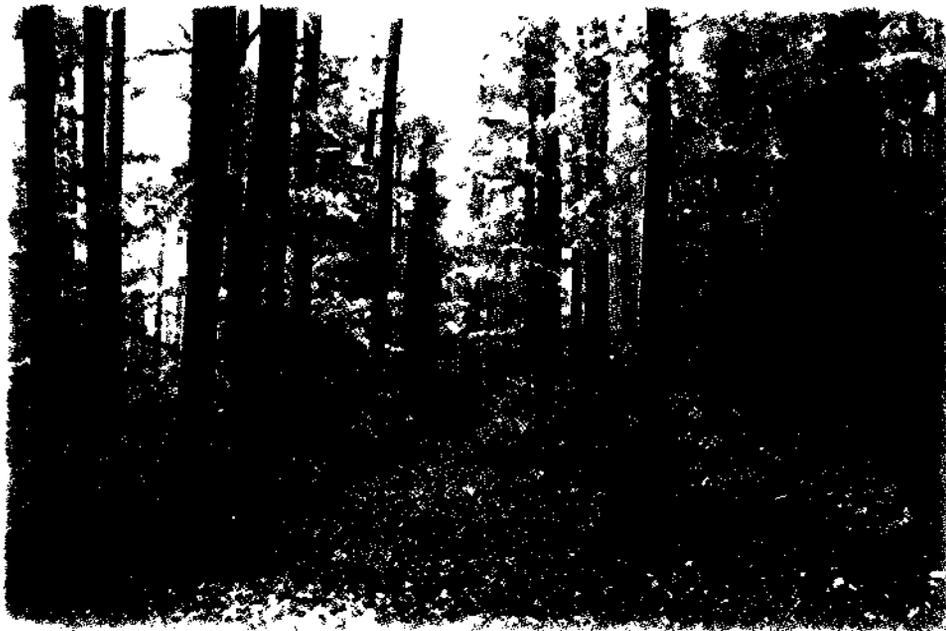


Fig. 7.15. Cúpula



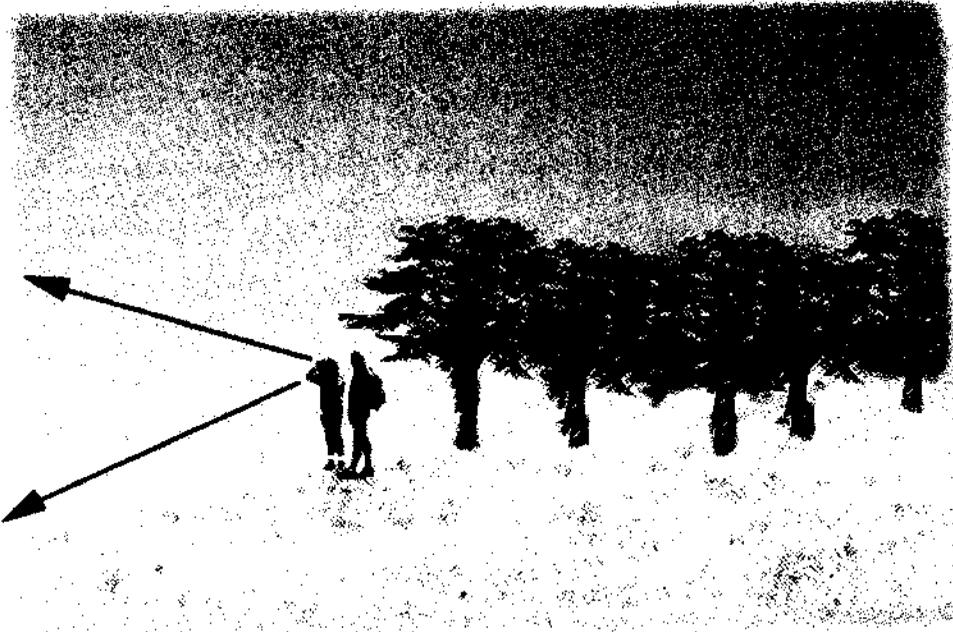
**Fig. 7.16.** Cielo abierto y lados cerrados



**Fig. 7.17.** Cielo abierto y un lado abierto



**Fig. 7.18.** Cielo abierto.



**Fig. 7.19**

llamado grado de confinamiento, que no es otra cosa que el impacto de amplitud o encierro que percibe el turista al recorrer el trazado que para él se diseñó, y que lo determinan las paredes que lo rodean en relación con la escala del espacio.

## Paredes

Las paredes de un recorrido son los accidentes naturales que se encuentran a lo largo del espacio tales como los tipos de vegetación y sus características (tipo de plantas, colores, tamaño, densidad, variedad, etc.), el tipo de tierra y formaciones rocosas (características geológicas, tamaños, colores, texturas, etc.), o la combinación de ambas y su forma de presentarse ante el usuario (véase fig. 7.20).

## Escala de espacio

Es la relación entre los espacios y el observador, con las mismas características que las paredes. Como se observa en la figura 7.21, el tamaño no es en sí mismo el único factor para determinar el grado de confinamiento de un lugar, es necesario considerar tanto las *paredes como la escala de espacios* para este fin.

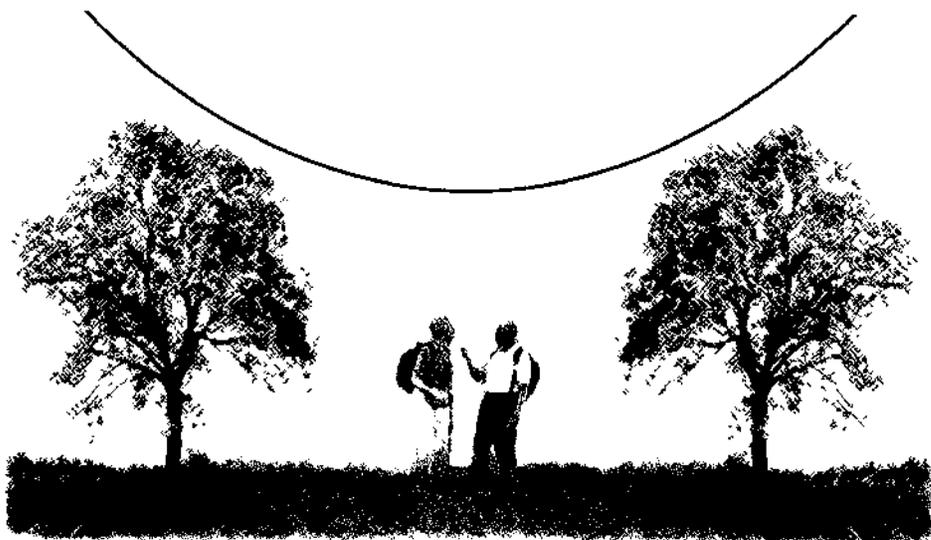
Por último, cabe mencionar que existen otros factores que impactan psicológicamente a un turista en sus recorridos, y que los planeadores y diseñadores deben poner atención en identificarlos como potenciales motivos de interés por su valía individual. Las características del sendero e interés escénico refuerzan a todos aquellos elementos que se encuentran a lo largo del sendero, tales como:

- a) Vegetación: peculiaridades, variedad, etcétera.
- b) Terreno: ríos, cascadas, barrancas, formaciones, etcétera.
- c) Sonidos naturales: vida silvestre, viento, agua, etcétera.

## DETALLES DE DISEÑO

Este importante punto ayuda a enriquecer las posibilidades estéticas de un recorrido además de complementar la funcionalidad, comodidad y seguridad de las mismas. Tanto el estilo como los materiales con los que estén construidos los detalles dependerán en buena medida del entorno en donde se encuentran, con la intención de no romper con su toque natural o rústico.

Un puente que está hecho con piedra o troncos se ve mejor que uno construido con concreto y metal; lo mismo sucede con los letreros y señalamientos. Lo natural siempre se ve mejor que algo elaborado con metal o plástico. Desgraciadamente en ocasiones los planeadores se van por el costo más que por el aspecto estético del sendero que se planea y diseña, aunque bien vale la pena pensar con detenimiento este tipo de decisiones, ya que más que con el precio se gana en el conjunto visual que se obtiene.

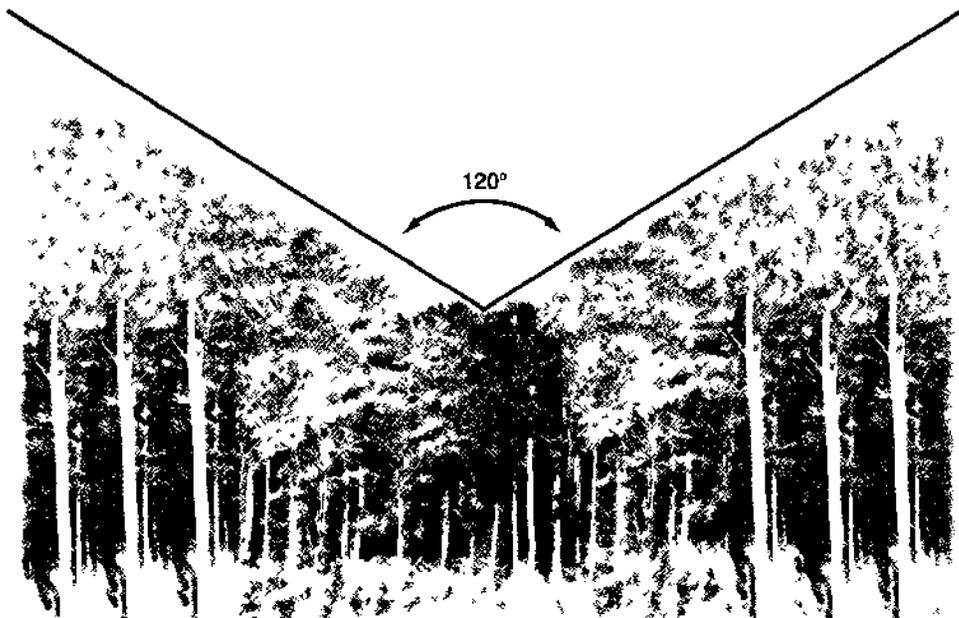


a) Bajo grado de confinamiento

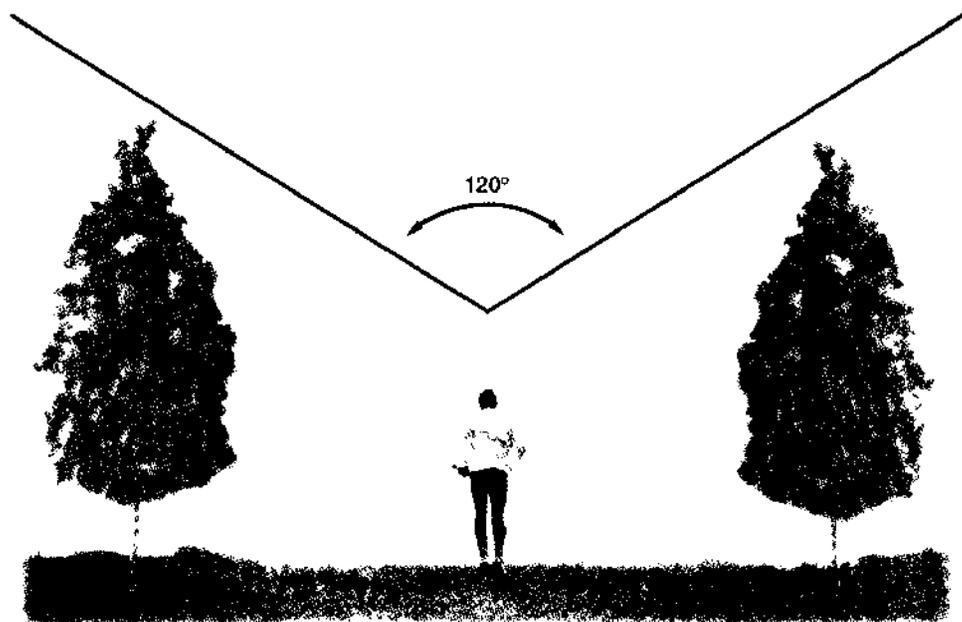


b) Alto grado de confinamiento

**Fig. 7.20**



a) Bajo grado de confinamiento



b) Alto grado de confinamiento

Fig. 7.21

## OPORTUNIDADES RECREATIVAS SECUNDARIAS

Como parte de esta matriz se requiere identificar todos aquellos elementos que enriquecen las vivencias del usuario desde el punto de vista recreativo. Si bien el visitante centra su interés sólo en el atractivo, también es cierto que muchos de éstos permiten actividades secundarias, como por ejemplo, una cascada además de ser un espectáculo por sus caídas y paisajes, ofrece la posibilidad de practicar la natación, pesca o bien un descenso escénico a rapel. Una visita a un taller artesanal permite la realización de alguna manualidad; la visita a un cafetal permite participar en alguna de las faenas propias de la actividad, desde el corte del fruto, el despulpe, la desmucilaginación de la semilla, el secado, tostado y degustación del producto. No se debe desaprovechar la oportunidad de realizar actividades alternativas en el atractivo, al cual le dan un mayor potencial de interés.

Para finalizar esta sección, en el cuadro 7.9 se presenta la matriz de interpretación estética para la zona de Puebla "La Sierra Mágica".

## MATRIZ DE INTEGRACIÓN

Esta herramienta permite agrupar de manera sistemática en cuatro grandes bloques los atractivos que se pretende conformen un servicio turístico alternativo, a la vez que posibilita una visión global de su potencial.

Los cuatro bloques que se proponen como referencias abarcan las áreas principales que se han manejado durante el presente estudio y que se puede decir son las que predominan en el diseño y planeación de los servicios turísticos alternativos:

- a) Animación turística.
- b) Ecoturismo.
- c) Etnoturismo.
- d) Turismo de aventura.
- e) Otras que se requieran por especialidad.

En la matriz se ubican cada uno de los bloques, los que a su vez se dividen en dos componentes, el primero denominado *unidades* y el segundo *panoramas*.

## UNIDADES

Tal como su nombre lo indica se trata de elementos unitarios que se encuentran en el atractivo que se pretende analizar; en ocasiones estos elementos son evidentes y fáciles de identificar; pero en otras tantas esto no se da de la misma manera y es necesario un mayor esfuerzo y atención para su identificación. En la primera columna de cada uno de los bloques que integran la matriz, se listan todos aquellos elementos que de manera aislada constituyen actividades, puntos de interés, tradiciones, manifesta-

**Cuadro 7.9. Matriz de interpretación estética.**

Atractivos	Oportunidades interpretativas		Nivel	Atractivos escénicos			Alternativas recreativas
	Formales	Informales		Espacios	Confinamiento	Detalles de diseño	
Cascadas Hamacas	Leyendas, río	Mamey, zapote, calabaza roja	Bajo	Cielo abierto	Bajo	No	Rapel, caminatas, pesca, caballos, meditación, natación
Cascadas Las Brisas	Flora endémica	Helechos, leyendas	Bajo	Cielo abierto	Bajo	No	Caminatas, observación de flora y fauna locales, caballos
Cascada El Salto	Función del lugar, río	Bellezas naturales	Bajo	Cielo abierto	Medio	Escaleras de piedra	Observación de aves, caminatas, natación, caballos
Cascada La Encantada	Fauna y flora	Leyendas y tradiciones	Bajo	Abierto a un lado	Alto	No	Visita a las grutas, natación, caminatas, caballos
Feria del huipil	Etnias y tradiciones	Gastronomía, etnias, danzas	Medio	Cielo abierto	Bajo	No	Animación sociocultural, danzas, artesanías
Xocoyolo	Vida rural, flora y fauna	Planta xocoyolo, café, pimienta	Medio	Cielo abierto	Bajo	No	Agricultura, cultivos, gastronomía, fiestas tradicionales
Grutas Atepolhuu	Formaciones, leyendas	Murciélagos, leyendas, flora	Medio	Bosque oscuro	Alto	No	Espeleología, excursionismo, caballos, agricultura
Iglesia de Los Jarritos	Arquitectura, religión mestiza	Cementerio, cruces, vistas panorámicas	Medio	Cerrado	Medio	No	Alrededores, historias, etnias, bailes, gastronomía
Vinos generales	Tecnologías tradicionales	Encuentros, degustación		Cerrado	Alto	Mobiliario típico	Cata, juegos organizados, tertulias
Gastronomía	Técnicas, tipos, historias	Ingredientes endémicos, historias.		Cerrado	Alto	Mobiliario típico	Cocina, historia de recetas, degustación
Artesanías	Patrimonio cultural, técnicas ancestrales	Historias, leyendas, personajes			Medio	No	Elaboración de artesanías
Grutas de Coahuatchan	Formaciones, flora y fauna	Leyendas y tradiciones	Medio	Cerrado	Alto	No	Excursiones, caballos, espeleología, observación
Peña de Los Jarritos	Historia, función del lugar	Leyendas y tradiciones	Medio	Cerrado	Alto	No	Bailes, cantos, concursos
Yohualichán	Cultura totonaca	Quetzales	Medio	Cielo abierto	Bajo	No	Visitas a casas del lugar, meditación, interpretación

ciones culturales, elementos de flora y fauna de la región, o experiencias y vivencias propias del atractivo analizado.

Se debe poner empeño en identificar el mayor número posible de unidades para cada una de las cuatro grandes modalidades del turismo alternativo: animación turística, ecoturismo, etnoturismo, turismo rural y turismo de aventura. La ventaja de realizar un inventario de unidades lo más detallado posible radica en la posibilidad que se genera para poder definir los panoramas formados.

Desde el punto de vista de la animación turística se identifican:

- Actividades fisicodeportivas.
- Actividades de expresión:
  - Lúdica.
  - Artística y artesanal.
  - Dinámica.
  - Técnico-científica.
  - Especial conmemorativa.
- Actividades recreativas.
- Actividades socioculturales.

Desde el punto de vista del ecoturismo se identifican:

- Geomorfología.
- Climas.
- Flora.
- Fauna.
- Ecotecnologías.
- Agroindustrias.
- Fenómenos naturales.

Desde el punto de vista del etnoturismo y turismo rural se identifican:

a) Expresiones culturales contemporáneas y pasadas.

- Historia.
- Alimentos:
  - Gastronomía.
  - Sistemas productivos.
- Habitación:
  - Funcionalidad.
  - Construcción.
- Religión:
  - Construcciones.
  - Ritos.

- Vestido:
  - Funcionalidad.
  - Confección.
- Hábitos.
- Lengua:
  - Tradición oral.
  - Lenguaje.
- Fiestas:
  - Civiles.
  - Religiosas.
  - Sociales.

Desde el punto de vista del turismo de aventura se identifican:

- Modalidad de aventura.
- Tipos de técnicas por emplear.
- Experiencias y vivencias.

Se ha optado por generalizar sobre estos tópicos por ser los que con mayor facilidad estarán presentes en la mayoría de los servicios alternativos que se diseñan, pero no por ello se dejan fuera otras modalidades de turismo alternativo como el turismo de salud, turismo cinegético, turismo religioso y otras tantas como se requieran, por lo que en la matriz de integración bastará simplemente con agregar o quitar columnas según las necesidades de cada situación en particular.

Por último, es importante agregar que la información debe ser:

- a) Integrada a la realidad.
- b) Global.
- c) Precisa.

## PANORAMAS

Un panorama es la visión completa que se tiene de un conjunto de elementos, unidades o algún grupo de objetos y todas las partes que lo integran. Una vez que se identificaron todas aquellas unidades más relevantes por área o grupo de actividades, experiencias, conocimientos y vivencias, se procede a conformar un panorama general que describa el potencial de las unidades descritas en cada uno de los atractivos. Es decir, se busca el nombre adecuado que integre en unas cuantas palabras todas las características por área del atractivo en cuestión. Por ejemplo, si las unidades de un atractivo cualquiera en el ámbito del ecoturismo son:

- Tucanes.
- Guaras.
- Quetzales.
- Ruinas mayas.
- Pimienta.
- Coatíes.

El nombre del *panorama* que se forma puede ser selvas mayas o biodiversidad en el sureste mexicano.

La utilización de *panoramas* permite contar con una idea aproximada de los contenidos del servicio diferenciado que se pretende desarrollar, pues describe a *grosso modo* el potencial del atractivo.

El cuadro 7.10 presenta la matriz de integración para la zona de Puebla “La Sierra Mágica” con la información de unidades y panoramas incluida.

El análisis de la matriz de integración proporciona la información que sirve como referencia para determinar el potencial de un atractivo; las cuatro áreas en conjunto que se muestran en el cuadro 7.10 dan una visión general de lo completo o escaso de un servicio, lo que facilita la evaluación del mismo y la toma de las decisiones pertinentes.

Las tres matrices presentadas permiten a los encargados del diseño y planeación contar con los elementos de análisis suficientes para determinar las características de los servicios alternativos. En este punto se tiene que optar por alguno o varios de los planes alternativos generados, dependiendo de las intenciones, los objetivos y las expectativas que se tienen. También entran en juego otros mandatos más como los recursos financieros con los que se cuenta para la implantación, así como los elementos humanos, materiales y técnicos que afectarán su viabilidad.

Los estudios necesarios están fuera del alcance de este libro, pues esto compete a especialistas financieros, expertos en mercadotecnia y otros profesionales que intervienen en el proceso. Tampoco se hará alusión a las fases de diseño ni a la fase de construcción y desarrollo por el mismo motivo. Pero no por ello hay que olvidar que todo lo anterior se debe tomar en cuenta en los procesos de diseño, desarrollo, capacitación del recurso humano, comercialización y prestación del servicio.

Por último y a manera de conclusión de esta sección se dirá que este trabajo es una propuesta basada en los requerimientos legales que existen en México, así como en la experiencia en el diseño y desarrollo de servicios turísticos diferenciados en distintos lugares y regiones del territorio nacional.

También hay que dejar claro que la propuesta es sólo un conjunto de herramientas para facilitar el trabajo de los diseñadores y desarrolladores, y como tal, cada quien puede manipularla de la mejor manera que le acomode acorde con sus necesidades, gustos, preferencias y desde luego su propia formación y experiencia. Se pueden añadir con discreción todos aquellos elementos que se requieran, no así quitar, pues como se mencionó con oportunidad, son los mínimos indispensables que se requieren y solicitan para el diseño de servicios turísticos diferenciados dentro de los parámetros de sustentabilidad.

**Cuadro 7.10. Matriz de integración.**

<i>Atractivos</i>	<i>Animación</i>		<i>Ecoturismo</i>		<i>Etnoturismo</i>		<i>Aventura</i>	
	<i>Unidades visuales</i>	<i>Panorama</i>	<i>Unidades visuales</i>	<i>Panorama</i>	<i>Unidades visuales</i>	<i>Panorama</i>	<i>Unidades visuales</i>	<i>Panorama</i>
Cascadas Hamacas	Natación, vistas, pesca, caballos	Recreación acuática	Mamey, calabaza, plúgeros	Microsistema frutícola, observación de aves	Cultivos tradicionales	Comunidad rural	Puente, rapel, caballos	Descenso escénico
Cascadas Las Brisas	Natación, vistas, pesca, caballos	Recreación acuática	Helechos arborescentes, flor de corazón	Microsistema de flora serrana			Camnatas, caballos	Excursionismo
Cascada El Salto	Natación vistas, pesca, caballos	Recreación acuática	Cafetos, helechos, manposa	Sendero interpretativo			Gruta, río, buceo	Senderos
Cascada La Encantada	Natación, vistas, pesca, caballos	Recreación acuática						
Feria del huipil	Bailes, fiesta	Feria			Reina, negritos, quetzales, huipil, voladores	Tradiciones ancestrales		
Xocoyolo	Floricultura	Floricultura	Orquídeas, setas, pimienta, planta xocoyol	Microsistema de flora	Cafetales, invernaderos	Sistema productivo		
Grutas Atepolihui			Murcielagos, caverna, ventana panorámica	Comunidad de mamíferos nocturnos			Grutas, senderos	Espeleología
Iglesia de Los Jarritos					Iglesia, cruces, jarritos, leyendas	Arquitectura y vida religiosa		
Vinos generales	Juegos organizados	Cata			Tontos, café, maracuyá, yohspán	Sistemas productivos tradicionales		
Gastronomía					Tamales, gaznates, chilpoxtle, tlayoyos	Platillos simbólicos de Cuetzalán		
Artesanías	Tepalos, pulseras, actividades artesanales	Artesanía			Bordados, macetas de helechos, huipil	Sistema artesanal productivo		
Grutas de Coahuatichan	Excursiones, caballos	Senderos	Viboras, ciempies	Microsistema			Espeleología, estalagmitas, estalagmitas	Formaciones calcáreas
Pena de Los Jarritos	Camnatas vistas panorámicas	Senderos			Quetzales, bailes tradicionales	Tradiciones ancestrales		
Yohuahchan	Visitas a casas	Rally enigmático	Café, cana de azúcar	Sistema productivos	Pirámides, casa quetzales	Tradiciones prehispánicas		

Sólo resta desear al lector que la información y propuestas aquí presentadas le sean de utilidad en su trabajo o estudios, pues la meta común es el desarrollo humano sustentable de México, la búsqueda de una mejor calidad de vida para cada mexicano por medio de un trabajo digno y productivo, así como infundir en los jóvenes un espíritu de superación mediante el autoempleo, en una palabra una mejor posibilidad ante el futuro que ya nos alcanzó.



## Bibliografía

- Ander-egg, E., *Metodología y práctica de la animación sociocultural*, Humanitas, Argentina.
- Baixas, Juan, *Sierra de Abadía, juegos de expresión*, Don Bosco, Barcelona, 1982.
- Boullón, Roberto, *Planificación del espacio turístico*, 1a. reimp., Trillas, México, 1991.
- Bote Gómez, Venancio, *Turismo en espacio rural*
- Caillots, Roger, *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*, Fondo de Cultura Económica, México, 1986.
- CONABIO, *Clasificación de suelos y tierras*, 1977.
- , *Ecosistemas*, 1997.
- , *Especies*, 1997.
- , *Regiones prioritarias*, 1997
- CONADE-CONALEP, Marco conceptual, 1. *Hombre, sociedad y cultura*, México, 1991.
- , 5. *Recreación*, México, 1991.
- , 6. *Definición operativa de recreación*, México, 1991.
- , 8. *Significados de servicios recreativos*, México, 1991.
- Conquet, André, *Cómo aprender a hablar en público*, Nova Terra, España, 1975.
- Cutrerá, Juan Carlos, *Técnicas de recreación*, Stadium, Buenos Aires, 1991
- Dinerstein, et. al., *Conservation Assessment of the Terrestrial Ecoregions of Latin America and Caribbean*, The World Bank/The World Wildlife Found, Washington, D. C., 1995
- Gómez Palacios, José, J., *Aralar, mitos, poemas y leyendas*, Edebe, España, 1982.
- Instituto de Educación para Adultos, *Las técnicas participativas en la educación de adultos*, Manual para la actualización de la enseñanza de adultos, SEP, México, 1982.
- Lanfat, *Sociología del ocio*, Península, Barcelona, 1978.
- Mendia, Rafael, et. al., *Educación en el tiempo libre*, Instituto Pontificio San Pío X, Salamanca, España.
- Munné, Frederic, *Psicología del tiempo libre*, Trillas, México, 1980.
- Orlick, Terry, *Libres para cooperar, libres para crear*, Paidotribo, Barcelona.

- Parks Canada, *Campground Manual*, Ottawa, 1978.
- Puig, Joseph, Ma. et. al., *La pedagogía del ocio*, Laeres, España, 1987.
- Rzedowsky, *Vegetación de México*, Limusa, México, 1978.
- SECTUR-CESTUR, *Seminario de animación turística, México, Francia*, México, 1992.
- SECTUR, *Estrategia nacional de ecoturismo para México*, México, 1994.
- SECTUR, *Manual del participante del curso de animación turística*, Cuernavaca, Morelos, 1993.
- Stringer, Lewis, *Tourism and Costa Rica, Vanguard or Old Guard?*, International/ National Voluntary Service Training, University of Colorado, Boulder, julio de 1994.
- UINC-OMTPNUMA, *Directrices: ordenación de los parques nacionales y de otras zonas protegidas para el turismo*, Taller Grafinorte, España, 1992.
- Valdez, Demetrio, *Ludoteca*, Impresora Kavers, México, 1993.
- Vigo, Manuel, *Manual para dirigentes de campamentos organizados*, Stadium, Argentina, 1984.

# Índice onomástico

- Adams, 176  
Ander-egg, E., 73  
Appleton, L., 90  
Arnold, A., 91
- Baines, R., 177  
Baixas, J., 107-108  
Boullón, R., 273, 289, 300  
Brito Zaragoza, J., 259, 267  
Bryden, J., 175  
Budowsky, T., 180-181  
Buttler, G. D., 90-94
- Caillois, R., 95  
Calderon, P., 182  
Carr, C., 90  
Carrasco, J., 213  
Ceballos, L. H., 165  
Chant, 181  
Cicerón, 113  
Conquet, A., 110n  
Cotta, E. C., 91  
Cutrera, J. C., 126
- Daly, H., 26, 28  
Darwin, C., 162  
De Kadt, E., 175  
Decroly, O., 90  
Dewey, M., 90  
Diderot, D., 116
- Dinerstein, N., 193-194  
Dougall, M., 90  
Dowling, J., 177  
Dumazedier, J., 63-65, 155
- Eagles, 174, 177-178, 180
- Faucheux, N., 113  
Fennel, 177-178, 180  
Freinet, G., 160  
Froebel, A., 90
- Gauting, F., 63  
Green, J., 175  
Greenwood, W., 176  
Gross, K., 90  
Gynt, P., 115
- Haeckel, E., 162, 165  
Hall, S., 90  
Hawken, P., 32  
Higinio, 179  
Hill, G., 180, 181  
Huizinga, J., 87, 91
- Jones, I., 178
- Kames, L., 90  
Kant, E., 90

- Lagrange, J., 91  
 Lamarck, J., 162  
 Lea, J., 175, 177  
 Lee, J., 90  
 Locke, J., 177  
  
 Manning, F., 176  
 Mason, B., 90  
 Meadow, M., 25, 29  
 Medeiros, E. B., 91  
 Meadows, D., 253  
 Mitchell, F., 90  
 Moctezuma II, 203  
 Montessori, M., 90  
 Morales, T., 179, 181  
 Munt, H., 179  
 Muñoz, C., 182  
  
 Nezahualcōyotl, 203  
 Norris, A., 180  
  
 O'Keefe, T., 22  
 Ordoñez, M., 194  
 Otelo, 115  
  
 Paterson, E., 177  
 Pérez, M., 211  
  
 Rachowiecki, W., 180  
 Read, H., 97  
 Reid, A., 178  
 Reynaud, T., 117  
 Runyan, N., 178  
 Rzedowsky, S., 197  
  
 Sachs, 176  
 Scase, M., 178  
 Small, M., 109  
 Spencer, H., 90  
 Stanislavski, K. S., 116  
  
 Toledo, J., 194  
  
 Vigo, J., 117  
  
 Walker, W., 177  
 Weber, E., 64-65  
 Weber, M., 158  
 Webster, J., 90  
 Wheeler, V., 178-179  
 Whelan, 174  
 Wight, E., 178-179  
 Wundt, W., 90  
  
 Zamorano, 65

# Índice analítico

- Abiótico, definición, 166
- Aburrimiento, liberación del, 63
- Acampado, zonas de, 304, 307
- Accesos de recorridos turísticos, 318
- Acción, en artes escénicas, 114
- Acontecimiento social, 122
- Actitud(es)
  - creativas, desarrollo de, 79
  - positiva del animador, 125-127
  - manifestación de la, 127
- Activación
  - económica regional, 242
  - física, área de, 104
- Actividad(es)
  - animación de, 125
  - artísticas, 83
  - autocontroladas, 97
  - cambio de, 64
  - combinación de, 59-60
  - creación de, 242
  - de animación
    - realización de, 108
    - y recreación, 250-252
  - de expresión, 108-114, 337
    - animador y las, 109
    - dirigidas, 108-109
    - libres, 108-109
    - reglas para las, 108-109
  - del ocio, 158
  - diseño de, 72
  - en el ecoturismo, 174
  - en las ludotecas, 101-102
    - elección de, 103
  - evaluación de las, 80
  - físicas y de salud, 163
  - fisicodeportivas, 337
  - involucramiento en las, 75
  - laboral, 57
    - influencia de la, 57
  - libre práctica de, 61
  - lúdicas, 83
  - negativas, 61
  - programación de las, 84
  - recreativas, 67, 337
    - alternativas, 71
    - en espacio rural, 252
  - secundarias, 335
  - selección de, 73
  - socioculturales, 250-252, 337
    - administración de, 78
  - vital, 58
- Ademanes, control de los, 113
- Administración de actividades socioculturales, 78
- Adolescencia, transición a la, 93
- Agresividad, fomento de la, 98-99
- Agrícola
  - desarrollo de la economía, 33
  - turismo, 240
- Agricultura maya, 211

- Agriturismo, 240
- Agroindustrias, 337
  - contemporáneas, 251
- Agua, 190-191
  - contaminación del, 190
    - agentes de, 190
    - medidas para evitar la, 191
  - enfermedades causadas por contaminación del, 191
  - formas de manejo del, 31
  - importancia del, 190
  - métodos de purificación del, 174
  - tratamiento sanitario del, 174
- Aire
  - contaminación del, 186-187
    - enfermedades causadas por la, 187-188
  - función del, 186
  - importancia del, 185
  - libre, juegos al, 99
- Ala delta, 235-236
  - equipo para practicar, 236
  - lugar para practicar, 236
- Alacranes, 190
- Alimentación
  - pirámides de, 170
  - recursos humanos y, 253
- Alimentos
  - concepto de, 191-192
  - contaminados, 192
  - producción de, y ecoturismo, 174
  - sistemas actuales de producción, 30
- Alojamiento privado, 243
- Alpinismo, 225
  - de montaña, 232
    - equipo para, 233
    - lugares para practicar el, 233
    - técnicas de, 232
- Alternancia, regla de, 88
- Ambiental problemática, interés por la, 163
- Ambiente, 184-185
  - auditorías del, 51
  - degradación del, 24, 179
  - educación del, 183
  - empresas de protección del, 31-32
  - impacto del, 178-180
    - estudios del, 51
  - interés de protección al, 181
- Amigos fáciles, 94
- Animación
  - áreas de, 83
- de actividades, 125
- de grupo, 124
- definición, 73
- elementos de la, 71
- fases de la, 75
- juego y la, 85-89
- personas y, 80-82
- programas de, 117
- propósitos de la, 80
- sensibilización en la, 76-77
- sociocultural, 71
  - actividades de, 251
  - consideración de la, 80
- turística, 10, 334
  - acceso a la, 55
  - modalidades de la, 336-337
  - toma de decisiones y la, 62-63
  - y recreación, actividades de, 250-252
- Animador(es)
  - actitud del, 124
    - positiva, 125-127
  - artes escénicas y el, 117
  - capacitación de los, 71, 78-80
  - características del, 78, 125
  - conocimientos de los, 79-80
  - coordinador, 83
  - cualidades del, 84
  - de grupo, 82-83
    - cualidades del, 84
  - difusor, 82
  - formación de los, 154
  - función del, 73, 84-85
  - gestos del, 127
  - grupo y, 84
  - importancia del, 106
  - monitor, 82
  - pintura y el, 119
  - profesional, 125-126
  - responsabilidad del, 153-154
  - sociocultural, 245
  - tareas del, 84
  - tipos de, 82-83
- Animales en peligro de extinción, 53
- Apariencia arquitectónica, 11
- Aplomo, 126-127
- Aprendizaje
  - de canciones, 130
  - de la cooperación, 96
  - positivo, 96
- Aprovechamiento del tiempo libre, 62

- Áreas
  - biótica natural, 206
  - de animación, 83
  - de expresión, valor de las, 105-106
  - de manejo de uso múltiple, 206
  - de protección de flora y fauna, 204
  - de representación, 105
  - naturales protegidas (ANP), 163
    - en México, 203
    - reconocimiento de, 207
- Arqueoastronomía, 14
- Arquitectura popular, 244
- Arte(s)
  - actividades de fomento al, 83
  - escénicas, 114-117
  - para el niño, 107
  - plásticas
    - expresión en las, 119
    - taller de, 102
  - reglas en el, 88
- Artesanal, turismo
  - aspectos indispensables para el, 253
  - creación y desarrollo del, 254-255
- Artesanía(s)
  - cursos de, 251
  - servicios turísticos y, 250
- Articulación
  - definición, 111
  - ejercicios de, 111
- Artista y sociedad, 107
- Ascenso en hielo, 232
  - equipo para el, 233
- Asociación Nacional de Recreación, 69
- Atajos, 304, 307
- Atención
  - personal, 11
  - técnicas de, 129-130
- Atmósfera, 186
  - capas de la, 186
- Atractivo(s)
  - definición, 250-251
  - escénicos, 324
    - aspectos de los, 324
    - observación de, 324
  - panorama general, 337
  - potencial del, 338
  - propósito principal, 251
  - turístico
    - definición, 288
    - efectos potenciales, 300
    - inventario de, 273, 288-289
    - potencial de los, 289
- Auditorías ambientales, 51
- Autoconfianza, fomento de la, 99
- Autoexpresión
  - desarrollo de la, 80
  - facilidades para la, 77
  - teoría de la, 90
- Aventuras, turismo de, 225-238, 338
  - en México, 226
  - extranjeros y, 226
  - mitos acerca del, 226-227
  - práctica deportiva en, 226
- Avión, evolución del, 9
- Azar, juegos de, 88, 95
- Azufre, dióxido de, 187
  - efectos del, 187
  - fuentes de emisión de, 187
- Bailes folklóricos, 117
- Baja California Sur
  - Sierra de Guadalupe en, 228
- Balseada. Véase *Rafting*
- Barranca del cobre, Chihuahua, 228
- Basura, 304, 307-308
  - concepto de, 192
  - contaminación por, 304
  - quema de, 186
  - manejo correcto de la, 186
- Bed and breakfast*, 248
- Biblioteca en la ludoteca, 105
- Bicicleta, excursión en, 316
- Biodegradables, desechos, 192
- Biodiversidad
  - concepto, 193
  - conservación, 161
  - en México, 161, 198-201
  - manejo de la, 215-216
  - importancia de la, 161
- Biogénicos, elementos, 170
- Biogeoquímicos, ciclos, 171
- Biología molecular, 162
- Biosfera
  - definición, 165
  - reserva de la, 206
- Biótico, 165
- Biotopo, definición, 165
- Bosque(s)
  - de coníferas, 194
  - oscuro, 328
  - tropicales de hoja ancha, 194
- Buceo, 236-237
  - arqueológico, 228

- equipo para practicar, 236
- lugares para practicar, 236-237
- Caballo, excursión a, 315
- Cadenas alimenticias
  - y niveles tróficos, 169
- Cajas de resonancia, 111
- Calidad, 12
  - de vida, 21
  - del hombre, 29
  - desarrollo humano sustentable y, 28-29
  - mejoramiento de la, 68
    - de los nativos, 175
  - protección de la, 31
  - turística, 12
- Caminos
  - de herradura, 299
  - de huella, 299
- Campesinos mexicanos, 210
- Camping
  - de explotación, 249
  - de finca, 249
  - en áreas naturales, 249
  - hospedaje en, 242
    - rural
      - agricultor y el, 249, 252
      - beneficios del, 249
      - servicios en, 249
- Canciones
  - dirección de las, 129-130
  - sistema de aprendizaje de, 130
- Canto, actividad de expresión, 109
- Capa de ozono, destrucción de la, 22
- Capacidad de carga. Véase Carga, capacidad de
- Capacidad para detectar problemas, 80
- Capacitación
  - de los animadores, 78-80
  - de personal, 253
- Carácter, formación del, 88
- Carbono, monóxido de, 186-187
  - efectos del, 187
  - fuentes de emisión de, 186-187
- Carga, capacidad de, 164, 242
  - alternativas para la, 299
  - cálculos para la, 300-301
  - de las especies, 24
  - definición, 173, 299
  - del ecosistema, 29
  - estructuras administrativas y, 164
  - turística, definición, 173
    - variables de la, 300-301
- Carta al tiempo libre, 70
- Casa(s)
  - de aldea-hospedería, 243
  - de labranza, 243
    - rural(es)
      - amonestación de las, 267
      - apertura de la, 265
      - cartel oficial en la, 267
      - creación de, 244
      - de alojamiento compartido, 261, 263
      - de alquiler, 263
        - características, 262
      - definición de, 260
      - libro registro en las, 264
      - memoria de la, 265
      - precios de las, 264
      - registro estadístico de las, 264
      - sanciones de las, 266
      - servicios complementarios de las, 269
      - titulares de la, cursos para los, 269
      - solariegas, 243
- Centros de población, zona de preservación de los, 205
- Chimalapas, conservación de, 223
- Chinantla, conservación del, 223
- Ciclismo de montaña, 233
  - equipo para, 233-234
  - lugares de práctica de, 234
- Cielo abierto, 330
- Cinegético, turismo, 163
- Civilidad, desarrollo de la, 87
- Claros de la vegetación, 316
- Clasificación
  - de animadores, 82-83
  - de huéspedes, 81
- Climas, 337
- Club alpino, ventajas del, 232
- Cocina tradicional, 251-252
  - de México, 252
- Código(s)
  - concepto de, 87-88
  - de comunidades, adopción de, 51
  - de conducta para turistas, 53
- Collage técnica de, 121
  - tipos de, 121
- Comedia, características, 116
- Comida como acontecimiento social, 122
- Comisión Nacional de la Biodiversidad, 216

- Comodidad
  - definición, 320
  - pendiente del terreno y, 315
  - requerimientos de, 320
- Compensación, 64
- Competencia, juegos de, 88, 95
  - desventajas de los, 98
- Comportamiento, patrones de, 61
- Comunicación
  - de masas, 77
  - expresión y, 106
  - gráfica, 77
  - humana, 110
  - oral, formas de, 77
  - y mirada, 113
- Comunidad(es)
  - códigos de, 51
  - costumbre de la, adaptación de las, 176
  - definición, 165
  - desarrollo
    - ambiental de las, 32
    - económico de las, 29
  - ganancias de las, incremento de las, 33
  - locales y ecoturismo, 171
  - necesidades básicas de las, 30
  - programas de recreación en la, 123
  - quehacer de la, valoración del, 76
  - sustentable(s)
    - creación de, 32
    - pasos para formar una, 32-33
  - tiempo social en la, 56
  - turismo en las, 240
- Conciencia
  - ambiental, 52
  - de la realidad, 79-80
- Conducción, técnicas de, 124-125
  - de juegos, 130-132
- Conducta social, cambios en la, 93
- Confianza, fomento de la, 98
- Confinamiento, grado de, 327, 331
- Conflicto
  - elementos significativos y, 115
  - en artes escénicas, 114
- Conocer, necesidad de, 74
- Conocimiento(s)
  - adquisición de, 80
    - actividades de, 83
  - del animador, 79-80
  - desarrollo del, 57
  - difusión de
    - actividades para la, 83
    - animador para la, 82
    - facilitar el, 77
- Consejo Mundial para los Viajes y el Turismo (WTTTC)*, 162
- Conservación
  - ecológica y turismo, 178
  - iniciativas de, 52
  - movimientos de, 180
  - regiones prioritarias de, 216
    - para la SEMARNAT, 222-224
    - según la CONABIO, 217-221
  - turismo y, 180
- Constitución de 1917, art. 123, 59
- Construcción, juegos de, 102
- Consumidor(es)
  - primario, definición, 166
  - secundario, definición, 166
  - tendencia de los, 71
  - terciario, definición, 166
  - urbanos, conciencia de los, 33
- Consumo, necesidades de, 68
- Contacto humano, 301, 305-306
- Contagio afectivo, 128
- Contaminación
  - de alimentos, 192
  - del agua, 190
    - agentes de, 190
    - enfermedades causadas por, 191
    - medidas para evitar la, 190
  - del aire, 185-188
    - enfermedades causadas por la, 187-188
  - del medio, 23
    - efectos de la, 183
    - fuentes fijas de, 178
    - prevención de la, 31-32
    - procesos de erradicación de la, 30
  - vida urbana y, 185
  - del suelo, 191
    - por basura, 304
    - por ruido, 192
- Contaminantes, reducción de, 52
- Contemplación, 65
- Contratación de personal, 71
- Convivencia social, proceso de, 57
- Cooperación, juegos de, 96
  - área de, 102
  - estructura de los, 96-97
  - implicación social de los, 96
  - objetivo de los, 96
- Corrillos, 150

- Costa de Chiapas, conservación de la, 223
- Costa Rica
  - ecoturismo en, 180-183
  - proyectos turísticos en, 181
- Costos ambientales, reducción de, 31
- Costumbre
  - activas, 122
  - adaptación de las, 176
- Crayones de cera, 120-121
- Creación de imágenes, 112
- Creatividad
  - del hombre, desarrollo de la, 70, 80
  - en los niños, 97
  - fomento de la, 99, 108
  - imaginativas, juguetes para la, 92
  - obstáculos de la, 97
- Crecimiento
  - definición, 28
  - económico, 28
  - estimulación del, 90
  - exponencial
    - definición, 28
    - problemas del, 27-28
- Crisis, características de la, 27
- Cultura, 40
  - características de la, 56
  - conservación de la, 51, 240
  - definición, 56
  - desarrollo de la, 9
  - impacto en la, 176
  - maya, 210-211
  - náhuatl, 213
  - otomí, 212
  - popular, manifestaciones de, 244
    - en México, 250
  - preservación de la, 10
  - promoción de la, 73
  - sustentable, 22
  - turística, 10
    - objetivo de la, 12
  - valores, incorporación de los, 51
  - viva, conocimientos de la, 83
- Cúpula, 328
- Curiosidad de los niños, 97
- Debate dirigido, 149
- Decisiones, toma de
  - animación turística y, 62
  - educación en la, 62
  - fomento de la, 98
- Degradación
  - del ambiente, 24
  - ecológica, 164
- Deporte(s)
  - introducción del niño al, 93
  - y turismo, 226
- Derecho al tiempo libre, 69-70
- Desarrollo(s)
  - concepto de, 29
  - de actitudes creativas, 79
  - de la civilidad, 87
  - de potencial humano, 157
  - de un ecosistema natural, 32
  - definición, 28
  - del ecosistema y evolución, 168
  - económico, estrategias de, 31
  - estrategia de, 11
  - mental, 157
  - nacional, y problemática ecológica, 184
  - para el turismo,
    - personal, 64, 96
    - en el juego, 86
  - problemática del, 35
  - regional, 241
    - sustentable, 242
      - programas de, 270
        - definición del, 272
        - inicio de, 270
        - prediseño del, 270
  - sustentable
    - cultura del, 21
    - viabilidad del, 21
    - turísticos inapropiados, 164
- Desarrollo humano sustentable, 21, 35, 341
  - actitudes que retrasan el, 36-37
  - calidad de vida y, 28-29
  - definición, 25
  - derecho al, 40
  - estrategias para alcanzar el, 29
  - profesional del turismo y, 43-44
  - programa de, puntos indispensables en un, 37-38
- Descanso, 63
  - cambio de actividad y, 64
- Descubrir, concepto de, 74
- Desechos
  - biodegradables, 192
  - generación de, 177
  - manejo deficiente de los, 304-305
  - no retornables, 192

- Desequilibrio ecológico, 164
- Desgaste, recuperación del, 58
- Desintegradores
  - saprofitos, 166
  - saprozoos, 166
  - tipos de, 166
- Desperdicios
  - manejo deficiente de, 307
  - problemas causados por, 304
- Desplazamiento
  - definición, 74
  - juguets para el, 92
  - necesidades de, 309
- Destrezas, confrontación de, 95
- Deterioro del medio, 162
  - grados de sensibilidad al, 302
- Diario Oficial de la Federación, 201
- Dibujo libre, 109
- Dimensión institucional en la educación, 160
- Dinámica de grupo, 132-133
  - externa, 133
  - interna, 132-133
- Dióxido de azufre, 187
  - efectos del, 187
  - fuentes de emisión de, 187
- Diseño del espacio, 308-309
  - de integración, 309
  - detalles del, 332-333
  - estético, 309
  - funcional, 309
- Distancia del recorrido turístico, 313
- Disturbios
  - detección de fuentes de, 301
  - por erosión del suelo, 302
- Diversidad, 167-168
  - de especies, definición, 197-198
  - de un ecosistema, 167
- Diversión
  - definición, 63
  - elementos de la, 66
  - recreación y, 66
- Documento de Acapulco, de la OMT, 36, 42
- Ecología
  - definición, 165
  - raíz griega de, 162
  - turismo y, 161-162
- Ecológico sustentable, turismo, 164
- Economía
  - agrícola, desarrollo de la, 33
  - medio y, 21
- Ecorregiones, 194-196
  - conservación de las, 195
  - identificadas, 195
- Ecosistema(s)
  - artificiales, 167
  - capacidad de carga del, 29
  - conservación del, 53
  - definición, 165
  - diversidad de un, 167
  - elementos de un, 166
  - explotación del, 168-169
  - límites y extensión del, 167
  - mantenimiento de los, 10
  - mexicanos, 193
  - natural(es), 167
    - desarrollo de un, 32
  - sensibilidad de los, 300
  - terrestres, tipos de, 194
  - tipos de, 166, 195
- Ecotecnologías, 337
- Ecoturismo, 10, 13, 161-192
  - a pequeña escala, 181
  - actividades del, 337
  - componentes del, 177-178
  - definición, 178
  - desarrollo humano y, 164-165
  - edificios e instalaciones para el, 173-174
  - gobierno en el, 171
  - objetivo del, 180
  - proceso integral de, 171-172
  - sectores en el, 171-172
  - sociedad y el, 171-174
  - terminología en, 165-166
  - turismo y, 174
- Ecoviajeros, 174
- Edificios tradicionales, recuperación de, 246
- Educación
  - ambiental, 183, 299
    - propósito de la, 184
  - en libertad, 79
  - recreación y, 123
  - sistemática, 57
  - sociedad capitalista en la, 153
- Efectos del tránsito, 306-308
- Ejercicio
  - juegos de, 95-96
  - preparatorio, teoría del, 90
  - sensorial, juego de, 96

- Empleo(s)
  - creación de, 175
  - fuentes de, 32
  - industria turística y, 163
  - marginal(es), 179
    - creación de, 182-183
- Empresas de protección ambiental, 31-32
- Encáustica, 121
- Energía
  - ahorro de, fomento al, 53
  - autoproducción de la, 33
  - definición de, 166
  - flujo de, 169-170, 184-185
  - liberación de, 99
  - recuperación de, 64
  - solar y ecoturismo, 193
- Enfermedades
  - por contaminación del aire, 187-188
  - transmitidas por
    - antrópodos, 189-190
    - perros callejeros, 189
    - roedores, 189
- Entorno
  - deterioro del, 183-300
  - estudio del, técnicas de, 77-78
  - geográfico, calidad en el, 12
  - interacción del, 193
  - relación del, 11
  - social, calidad en el, 12
- Entretenimiento
  - cultural, 251
  - satisfacción del, 94
  - teoría del, 90
- Entrevista colectiva, 142
- Entronques de recorridos turísticos, 318
- Entusiasmo, 126
- Equilibrio ecológico del planeta, 185
- Equipo
  - de paracaídas, 238
  - de parapente, 235
  - juegos de iniciación al, 93
  - para alpinismo de montaña, 233
  - para buceo, 236
  - para ciclismo de montaña, 233
  - para *surfing*, 237
- Erosión del suelo, 191, 301-302, 306
  - disturbios por, 302
  - fuentes de, 304
- Escalada en roca, 225, 232
  - características, 231
  - condición física para, 231
  - equipo necesario para, 231
  - práctica de la, 231-232
  - trekking* y, 228
  - zapatos de, 231
- Escenificación, 148
- Esgrafiado, 120
- Espacio
  - control de uso del, 308-309
  - de holganza, 64
  - diseño del, control de, 308
  - escala del, 331
  - intensidad de uso del, 308
  - rural, 251
  - tipos de, 327
  - turista y, 325
- Especie(s)
  - bajo protección legal, 201
  - capacidad de carga de las, 24
  - definición de, 165
  - mexicanas, 197-201
- Especulación, concepto de, 86
- Estados Unidos, corrientes en los, 72-73
- Estampado, técnica de, 120
- Estrategia nacional de ecoturismo para México, 161
- Estratosfera, 186
- Estudio(s)
  - de casos, 147
  - del entorno, técnicas de, 77-78
  - de recreación, 70
- Etnopedología, definición, 205, 210
- Etnoturismo, 176
- Evaluación de las actividades, 80
- Excremento 305
  - manejo del, 308
- Excursión
  - a caballo, 315
  - diurna, 315
  - en bicicleta, 315
  - interpretativa, 315
  - nocturna, 315
- Exosfera, 186
- Experiencias
  - adquisición de, 73
  - búsqueda de, 10
  - socioculturales, creación de, 242
  - turísticas, 289
    - vivencias de la, 323
- Explosión demográfica, 24
- Explotación
  - del ecosistema, 168-169
  - familiar, 243

- Expresión
  - actividades y juegos de, 107-110
  - áreas de, 105-107
    - valor de las, 106
  - concepto de, 106
  - corporal, 108, 117-118
  - culturales, 337-338
  - dramática, 108
  - formas de, 91
  - fuentes de, 108
  - juegos de, 107
  - musical, 108
  - necesidades de, 106
  - oral, 110-114
    - animador y la, 110
    - comunicación humana y, 110
    - reglas para la, 114
  - para Juan Baixas, 107
  - plástica, 108
  - y representación, 107-108
- FAO, clasificación de suelo de la, 213, 215
- Farm houses*, 248
- Fatiga, liberación de la, 64
- Fauna, 337
  - área de protección de la, 204
  - nociva, 188-189
- Fenómenos
  - naturales, 337
  - socioculturales, 323-324
- Fiesta, 75
- Filtración del suelo, capacidad de, 302
- Financiamiento del turismo, 174
- Flora, 337
  - área de protección de, 204
- Fondo Nacional de Apoyo para las Empresas de Solidaridad*, 252
- Forma(s)
  - de expresión, 91
  - de vida sustentable, 26
  - motivacionales, 79
- Formación(es)
  - del carácter, 88
  - xéricas, 194
- Fuentes
  - de disturbios, detección de, 301
  - fijas de contaminación, 186
- Funcionalidad, matriz de, 308, 323
- Ganancias, fuga de, 179
- Ganar, voluntad para, 88-89
- Gastronomía local, 251-252
- Gato, uñas de, 231
- Gente, conocimientos de la, 79
- Geomorfología, 337
- Gestos del animador, 127
- Gîtes
  - objetivos en los, 246
  - servicios en los, 246
- Gobierno
  - y ecoturismo, 171
- Grupo(s), 133
  - actividades frente al, 128-129
  - alpinismo en, 232
  - animación de, 124-125
  - animador de, 82-83, 84
    - cualidades del, 84
  - características de los, 134
  - clasificación de los individuos en, 81
  - comunicación en el, 77
  - conducción de, 55
  - crecimiento del, oportunidad de, 76
  - dinámica de, 132
    - técnicas de, 137-138
    - teoría de la, 137
  - equilibrio del, 128
  - integrantes del, función, 134-135
  - intereses de los, 57
  - motivación del, 79
  - papeles del, 135
  - recreativos, 67
  - senderos y los, 317
  - social(es)
    - obligaciones del, 59
    - rasgos de los, 57
  - técnica de, elección de la, 137-138
  - tipos de, 133-134
  - trabajo en, técnicas de, 77, 79, 84
- Guía de recorridos turísticos, 311, 319
- Gustos, compensación de, 88
- Habilidad(es)
  - confrontación de, 95
  - descubrimiento de, 80
  - juegos de, 85
    - manual, 93
- Habitaciones, alquiler de, 228-229
- Hábitat, definición, 165
- Hablar
  - manera de, 111-112
  - modulación al, 111
  - tono al, 111

- Hang gliding*, 235-236
  - equipo para practicar, 236
  - lugar para practicar, 236
- Herencia mundial, sitio de, 206
- Hicking*, 232
- Hidrocarburos
  - efectos de los, 187
  - fuentes de emisión de los, 187
- Holganza, espacio de, 64
- Holgura, juegos de, 85
- Hombre
  - actividades del, 56
    - para divertirse, 106
  - características sociales del, 56
  - contemporáneo, 106
  - educación del, 61
  - expresión y riqueza del, 106
  - la naturaleza y el, 183
  - presencia del, tolerancia a la, 301
  - teorías sobre evolución del, 110
- Horas libre, uso de, 123
- Hospedaje, 242
  - formas de, 242-243
  - recursos humanos y, 253
- Hoteles
  - hospedaje en, 242
  - programas recreativos en los, 55
  - rurales
    - de calidad, objetivos, 245
    - de gran lujo, 245-246
- Hotelería rural, 244-247
- Huastecas, 228
- Huéspedes
  - actividades para los, 71
    - alternativas, 71
  - consideración en las, 73-75
  - conocimiento de los, 81-82
  - ludotecas para los, 105
  - ubicación de los, 76
- Humanismo para el siglo XXI, 41
- Imágenes
  - creación de, 112
  - palabras e, 112
- Imitación, juegos de, 88
- Impacto(s)
  - ambiental(es)
    - responsabilidad del, 51
    - y culturales, 172
  - negativos del turismo, 172-173
    - en el paisaje, 173
    - en fauna silvestre, 172
    - sobre el suelo, 172
    - sobre vegetación, 172
- Individualismo, fomento del, 74
- Individuo(s)
  - aclarador, 135
  - activador, 136
  - agresor, 136
  - aislado, 136
  - animador, 136
  - armonizador, 136
  - clasificación del, 81
  - compromisos del, 59
  - conocimiento del, 81
  - crecimiento del, oportunidad de, 76
  - dependiente, 136
  - discriminador, 136
  - dominante, 136
  - formación del, 94
  - informador, 135
  - iniciador, 136
  - interacción de los, 132
  - interrogador, 135
  - jugueteo, 136
  - necesidades del, 157
  - obstructor, 136
  - opinante, 135
  - orientador, 135
  - satisfacción de necesidades del, 68
  - sumiso, 136
- Industria
  - instalación de, 183
  - turística
    - ecoturismo e, 171
    - y empleo, 163
- Información
  - animador difusor de, 82
  - de recorridos turísticos, 319
  - facilitar la, 76
  - recopilación de, 270
  - seguridad e, 321
  - sistematización de la, 321
- Infraestructura
  - sustentable eficiente, desarrollo de
    - una, 30-31
  - turística, 288
- Ingresos, generación de, 288
- Innovación, cuestionamiento de la, 32
- Instalaciones
  - recreativas, derecho de acceso a, 70
  - turísticas, 11-12
- Instituciones financieras
  - ecoturismo e, 171

- y turismo rural, 252
- Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), 252
- Indigenista (INI), 252
- Insumos no renovables, 23
- Integración
  - matriz de la, 334
  - panoramas de, 337-338, 340
  - unidades de, 334, 336-337
- Interacción social creativa, 100
- Interpretación estética, matriz de, 321, 323-324
- Inventarios, 272
  - de atractivos turísticos, 273, 288-289
  - de ordenamientos, 272-273
  - en ecoturismo, 172
- Inversión, 12
  - térmica de la atmósfera, 186
- Ionosfera, 186
- Itinerario para practicar *trekking*, 228
- Jornada
  - de trabajo, 59
  - doméstica, 59
  - escolar, 59
  - proceso de la, 57
- Juego(s)
  - al aire libre, 99
  - animación y el, 85-89
  - beneficios del, 87
  - características del, 86
  - clasificación de los, 94-96
  - cooperativo, 96
    - estructura de los, 96-97
    - impacto social de los, 96
    - selección de, 98
    - objetivo de los, 96
  - de azar, 88, 95
  - de competencia, 88
  - de ejercitación de la voluntad, 95
  - de habilidad, 95
  - de imitación, 88
  - de representación, 95
  - de vértigo, 89, 95
  - definición, 89
  - deportivos, 101
  - espacio de, creación de, 101
  - expresión del, 91
  - gimnásticos, 95
  - líder de, 123
  - material de, creación del, 99-100
  - organizados, 72
  - reglas del, 87
  - técnicas de conducción de, 130-132
  - tipos de, 95
- Juguetes
  - área de, 102
  - expresión de los, 91
  - préstamo de, 104
- Kayak, 228
  - de mar, 230
  - equipo necesario para, 230
  - lugares para practicar, 231
- Lectura
  - área de, 102
  - comentada, 139
  - gusto por la, 93
- Lenguaje
  - del cuerpo, 113
  - gráfico, 318
  - verbal, 119
- Letreros de señalamiento, 318
  - restrictivo, 320
- Ley(es)
  - de la termodinámica, 302
  - Forestal, 203
  - General de Equilibrio Ecológico y Protección Ambiental, 203
- Libertad
  - concepto, 60
  - en el juego, 87
- Líder, concepto, 72
- Liderazgo directivo, actitudes del, 72
- Límites, presencia de, 87
- Litografía, 120
- Litosol, categorías, 205
- Lluvia ácida, 22
- Ludoteca, 100-105
  - concepto de, 100
  - definición, 100
  - función de la, 102
    - de integración familiar, 104
    - pedagógica, 103
    - social, 103-104
  - objetivos de la, 101
  - operación de la, 102
  - ventaja de la, 103
- Ludotecario, 102
- Macbeth, 115
- Maestro, papel educativo del, 160

- Manifiesto de la Asociación de Turismo en Espacio Rural, 255-259  
 Manglares, 194  
     en México, 196  
 Manifestaciones arquitectónicas y culturales, conservación de, 240  
 Mapeo temático, 273  
 Mar de Cortés, 231  
 Materia  
     ciclos de la, 170  
     definición, 165  
     flujo de la, 184-185  
     pérdida de, 171  
 Material de juego, creación de, 99-100  
 Maya  
     cultura, 210-211  
         agricultura, 211  
         tecnología, 211  
     mundo  
         buceo arqueológico en el, 228  
 Mecanismos homeostáticos, definición, 165  
 Medio  
     conciencia del, 178  
     contaminación del, 23  
     economía y, 21  
     preservación del, 21  
     sobreexplotar el, 23  
     turista y el, 269  
     urbano  
         actividades del, 184  
         concepto de, 184  
 Melodrama, ejemplo de, 116  
 Mercados internacionales, ingreso a los, 10  
 Mesa  
     juegos de, 101  
     redonda, 143  
 México  
     biodiversidad en, 161  
         manejo de la, 215-216  
     características de, 161  
         ambientales, 193  
     manglares en, 195-196  
     manifestaciones culturales en, 250  
     Secretaría de Turismo en, 226  
     turismo de aventura en, 226  
 Mezcla de recursos, 152  
 Mezquital, conservación del, 223  
 Microempresas, desarrollo de, 33  
 Modelo(s)  
     carismático, 158-159  
     computarizados, 25  
     de ajuste, 159  
     de desarrollo, turismo como, 175  
     de liberación, 159-160  
     de relación pedagógica, 158-159  
     francés para programas de animación, 74  
     tradicional de turismo, 10  
     vacacional, 239  
 Modernización del turismo, 12  
 Monóxido de carbono, 186-187  
     efectos del, 187  
     fuentes de emisión de, 186-187  
 Montaña  
     alpinismo de, 232-233  
     ciclismo de, 233  
     de Guerrero, conservación de la, 223  
 Monumentos naturales, 204-206  
 Mosca casera, 189  
 Mosquitos, 190  
 Motivos de viaje, 74  
 Movilidad, requerimientos de, 310  
 Movimiento del orador, 127  
 Música  
     animación por medio de la, 118-119  
     área de, 102  
     como medio expresivo-recreativo, 118  
     expresión y, 118  
     funciones educativas y, 118  
     taller de, 105  
     y cantos, sentido pedagógico de, 118  
 Náhuatl, cultura, 213  
 Narraciones, 112-114  
 Naturaleza  
     concepción de la, 183  
     turismo y, 178  
     turista y, 162  
 Necesidad(es)  
     de consumo, 68  
     de ordenamiento, 274-288  
     educativas, 251  
     elementales, satisfacción de, 28  
     locales, satisfacción de las, 33  
     orgánicas, 58  
     simbólicas, 68  
     sociales, satisfacción de, 68-69  
     terapéuticas, 68  
     turísticas, 272

- Nicho ecológico
  - características de un, 166-167
  - definición, 166-167
- Nitrógeno, óxido de, 187
  - efectos del, 187
  - fuentes de emisión de, 187
- Norma Oficial Mexicana (NOM), 201-202
  - número total de vertebrados en la, 202
- Obra didáctica, 116
- Observación
  - características de la, 108
  - niveles de, 325
- Ocio, 64-65
  - creativo, 66
  - definición, 63, 65
  - participativo, 66
  - pedagogía del, 153
  - valoración del, 56
- Oferta
  - de alojamiento, 241
  - recreativa, 55, 69, 241
  - social, 58
  - turística, 225
- OMT, 36, 41
  - objetivo fundamental, 41
- Oportunidades
  - interpretativas, 323
  - informales, 323
  - jerarquización de, 323
  - tipos de, 323
  - recreativas secundarias, 334
- Orador, características de un buen, 112
- Oratoria, características, 113
- Ordenamientos
  - ambiental, 272-273
  - inventario de, 272
- Otomí, cultura, 212
- Óxido de nitrógeno, 187
  - efectos del, 187
  - fuentes de emisión de, 187
- Paisaje
  - modificación al, 177
  - protegido, 206
- Países en vías de desarrollo
  - problemática ambiental y, 163
- Palabra
  - características, 127
  - comunicación de la, 77
- Panel, 145
- Panoramas
  - de integración, 337-338
  - utilización del, 338
- Papagayo, desarrollo turístico, 181-183
  - características, 182
- Papel del grupo, 135
- Paquetes turísticos, 175
- Paracaidismo, 237-238
  - equipo para practicar, 238
- Paradoja del comediante, 116
- Parapente, 234-235
  - equipo para, 235
  - lugares para practicar, 235
- Paredes del recorrido, 332
- Parque(s)
  - estatales, 205
  - marino nacional, 204
  - nacional(es), 204-206
- Participación
  - apatía a la, superación de la, 76-77
  - comunitaria y turismo rural, 253
  - concepto de, 75
  - desarrollo de la, 80
  - en la recreación, 68
    - promoción de la, 71-72, 78
    - social, técnicas de, 132
- Participantes, factores de los, 81-82
- Pastizales, 194
- Patrimonio
  - artístico y arquitectónico, 251
  - heredado
    - conocimientos de, 83
    - turismo educativo y, 251
  - histórico, preservación del, 10
  - turístico, 240
- Pazos, 243
  - hospedería, 243
  - residencia, 244
- Pedagogía
  - del ocio, 153
  - institucional, 160
- Peligro de los recorridos turísticos, 319
- Perfeccionamiento, dedicación al, 65
- Perro callejero, 189
- Personaje(s)
  - en artes escénicas, 115
  - en una narración, 112
  - psicología del, 117
  - tipo en teatro y telenovela, 115
  - y buenos autores, 115
  - y situaciones, 115

- Personal
  - contratación de, 71
  - instalaciones turísticas y, 11-12
- Personalidad
  - desarrollo de la, 57
  - en el juego, 86
  - libre expresión de la, 68
- Personas, animación y las, 80-82
- Perspectivas de observación, 324
- Pintura
  - animador y la, 119
  - creatividad y, 119
  - materiales necesarios para la, 119
  - vinílica, 120
- Pirámides de alimentación, 170
- Plan
  - alternativo, 271
  - de desarrollo económico, 31
  - Nacional de Desarrollo, 161
- Planeación en ecoturismo, 172
  - y diseño arquitectónico, 173
- Plantas en peligro de extinción, 53
- Población(es), 23
  - definición, 165
  - efectos de la, 177
  - locales y ecoturismo, 172
  - necesidades de la, 28-184
  - rural y turismo, 253
- Pobreza-economía-medio ambiente, triada, 35-36
- Política(s)
  - de desarrollo, 11
  - reglas en la, 88
- Posibilidad estética de un recorrido, 331
- Postura, importancia de la, 113
- Potencia e intensidad, definición, 110
- Práctica(s)
  - ambientales, fomento de las, 51
  - social, 56
    - características de la, 56
    - distinción de las, 58
    - formas de, 56-57
- Prestadores de servicio(s)
  - turismo rural y, 252
  - turístico y sustentabilidad, 52
- Problemas
  - capacidad para detectar, 80
  - del turismo, 175
  - interrelación de los, 26
- Problemática ecológica, 184
- Productores primarios, 181
- Productos turísticos
  - promoción de los, 254
- Proceso
  - creativo, 100
  - ecoturístico, 172
  - educativo, 153
  - de capacitación, objetivos del, 78
- Producto
  - de oferta turística, 73
  - Interno Bruto (PIB), 24
- Productores, definición, 166
- Profesionales, vocación de los, 12
- Programas
  - coordinación de, 83
  - de animación
    - modelo francés para, 74
    - responsabilidad en el, 81
  - de desarrollo regional sustentable, 273
  - operación de, 80
  - recreativos
    - diseño de, 72
    - fracaso de los, 71
- Promoción, 12
- Protección ambiental, herramientas de, 289
- Proyecto(s)
  - definición del, 272
  - fases del diseño de, 271
  - sierra mágica, 321-332
  - turísticos en Costa Rica, 181
- Psicología social, conocimientos de, 79
- Público, hablar en, 110
- Pulga, 190
- Rafting*, 228-230
  - equipo necesario para, 229-230
  - lugares para practicar, 230
  - nivel de experiencia y, 229
  - rápidos, conocimiento de los, y, 229
  - ventajas, 228-229
- Rápidos, tipos de, 229-230
- Rata noruega, 185
- Ratón doméstico, 185
- Realidad
  - conciencia de la, 79-80
  - escape de la, 64
  - juegos de adaptación a la, 92
- Recorrido(s) turístico(s)
  - accesos de los, 318
  - distancia del, 313
  - en rizo, 315

- con extensión, 316
  - satelital, 316
- estructura de los, 318
- información de, 319
- lineal, 315
- peligro de los, 319
- posibilidades estéticas de un, 332
- radial, 317
- señalamientos de, 318
- sin guía, 319
- supermercado, 317
- tipo de, 318
- Recreación, 66-67
  - actividades de animación y, 250-252
  - clasificación de la, 67
  - concepto de, 68, 239
  - definición, 68-70
  - diversión y, 70
  - educación y, 123
  - líder de, 123
  - logro de la, 80
  - necesidades de, 66
  - principios de, 122-123
  - propiedades de la, 67-68
  - técnicas de, 121
  - tipos de, derecho a conocer, 70
- Recreo
  - autorrealización y, 123
  - necesidad de, 92
- Recuperación de edificios tradicionales, 246
- Recursos
  - administración de, 82
  - humanos, formación de los, 253
  - mezcla de, 152
  - naturales
    - conservación de, 10
    - consumo de, 24
      - crecimiento en el, 24
      - equidad en el, 27
    - renovables, uso de los, 51
    - sobreexplotación de, 23, 28
    - uso eficiente de los, 30
  - reserva de, 206
- Región
  - desarrollo de la, 241
  - factores de ordenamiento de una, 272
  - monarca, conservación de la, 224
  - naturaleza de la, 33
  - purépecha, conservación de la, 224
- Regla(s)
  - de alternancia, 88
  - en el juego, 87
- Regulación del espacio, 308-309
- Reino Unido, alquiler de habitaciones en, 248
- Representación
  - importancia de la, 108
  - juegos de, 93, 102
  - y expresión, 107-108
- Reserva(s)
  - antropológica, 206
  - científica, 206
  - de la biosfera, 204
    - especial, 204
  - de recursos, 206
  - estatales, 203
  - natural, 206
- Residuos industriales en el agua, 190
- Respiración, al hablar ante un auditorio, 111
- Restricciones, señalamientos de, 320
- Retos personales, superación de, 94
- Reunión, propósito de las, 84
- Riesgo en el juego, 85-86
- Riqueza, acumulación de la, 65
- Ritmo, variedad de, 112
- Romeo y Julieta, 115
- Ruido, contaminación por, 188
- Rutas sensibles, alternativas a, 306
- Salario, efectos del, 57
- Salud ecológica, interés por la, 178
- Santuarios, 205
  - de vida silvestre, 206
- Secretaría
  - de Desarrollo Urbano y Ecología (SEDUE), 203
  - de Marina y Recursos Naturales (SEMARNAT), 270
    - objetivos de la, 273
  - de Turismo (SECTUR), 254
    - y turismo de aventura, 226
- Segregación, fomento de la, 97
- Seguridad, 126
  - información y, 321
  - requerimientos de, 320-321
- Selva Lacandona, conservación de la, 223
- Semidesierto, conservación del, 223
- Seminario, 144
- Senderos
  - ancho de los, 316
  - limpieza de, 305
  - traspaso de, 303, 306-307

- superficie de los, 317
- Sensaciones, descubrimiento de, 90
- Sensibilidad
  - al deterioro, 302
  - de una ecosistema, 300
  - ecológica, 299-300
  - obstáculos para la, 97
- Sentimientos, expresión de, 119
- Señalamientos
  - en los recorridos turísticos, 318
  - interpretativos, 319
  - restrictivos, 320
- Seres vivos, interdependencia de los, 185
- Serigrafía, 120
- Servicio(s)
  - diferenciados, 10, 323
  - creación de, 242
  - diseño de, 338
  - diseño de un, 228
  - factores en el, 309-321
  - recreativos, 68-69
    - características de los, 69
    - facilidades de los, 55
  - turísticos, 289
    - alternativos, 334
    - características de los, 338
    - desarrollo de, 241
    - funcionalidad de los, 309
    - oferta de, 354
    - planeación de, 305
    - prestación de, 10, 273
    - sustentables, 269
      - necesidades de, 289
- Servidores, vocación de los, 12
- Sierra mágica, proyecto de la, 325, 334
- Simposio, 141
- Sistema(s)
  - administrativos, desarrollo de, 9-10
  - Nacional de Áreas Protegidas (SINAP), 203
  - áreas del, 208-210
- Sitio
  - de herencia mundial, 206
  - de peligro, 325
- Sobrepoblación, 23-24
  - problemas de la, 27-28
- Sobretabajo, 65
- Social, calidad en el entorno, 12
- Socialización, 80
  - juegos para la, 92, 97
  - ludoteca y, 101
  - oportunidades de, 103-104
- Sociedad(es)
  - adaptación a la, 61
  - ambiente y, 182
  - cambios de la, 176, 179
  - capitalista en la educación, 153
  - industrializadas, 24
  - juegos de, 101
  - personalidad de la, 56
  - procesos de la, 56
  - rural, 239
  - satisfacción de necesidades de la, 56
  - sustentable, 24-25
  - urbana, 239
- Sol y playa, turismo de, 163
- Solución(es)
  - multifacéticas, 26
  - tecnológicas aisladas, 22
- Sonidos naturales, 331
- Sonora, conservación del sur de, 223
- Square dance, 117
- Sucesión(es) ecológica(s)
  - estudio de las, 168
  - formación del suelo y, 168
  - primaria, 168
- Suelo
  - capacidad de filtración del, 302
  - características del, 302-303
    - consideraciones de las, 322
  - clasificación
    - maya, 211
    - náhuatl, 213
    - otomí, 212
  - ciclos de renovación del, 191
  - concepto de, 205
  - contaminación del, 191
  - de México, 203, 205
    - categorías, 203, 205
  - erosión del, 191, 301-302
    - disturbios por, 302
  - taxonomía del, 213
- Surfing, 237
  - equipo para practicar, 237
  - lugares para practicar, 237
- Sustentabilidad, 45
  - definición, 26, 29
  - en el turismo, 46
    - como condición óptima, 46
    - problemática, 47-48
  - prestadores de servicio turístico y, 52
  - reto de la, 32

- Taller(es)
  - artesanal, visita a un, 334
  - de artes plásticas, 102
  - en la ludoteca, 102
- Tarahumaras, 228
- Tareas parcelarias, 63
- Técnica(s)
  - de administración de actividades, 78
  - de atención, 129-130
  - de collage, 121
  - de comunicación
    - de masas, 78
    - oral, 77
  - de conducción, 124-125
    - de juegos, 130-132
  - de enseñanza aprendizaje, 138
  - de estampado, 120
  - de estudio del entorno, 77-78
  - de grupo, 84
  - de integración, 138
  - de participación social, 130, 138
  - de recreación, 121
  - demostrativa, 146
  - expositiva, 140
- Tecnología
  - de conservación del ambiente, 31-32
  - desarrollo de la, 9
  - maya, 211
- Tehuacán, conservación de, 224
- Teoría
  - catártica, 90
  - de la autoexpresión, 90
  - de la energía superflua, 90
  - del atavismo, 90
  - del ejercicio preparatorio, 90
  - del entretenimiento, 90
  - del instinto modificado, 90
  - residual del tiempo libre, 58
- Termodinámica, leyes de la, 170
- Terreno(s), 332
  - arenosos, 302
  - pendiente del, 315
- Tiempo
  - consumido, 59
  - periodos de, dedicación de, 56-57
  - presupuestos de, 59
  - residuos de, 59
  - social, 56
    - análisis del, 58
    - categorías del, 57
    - comportamiento en el, 61
    - elementos del, 59
    - modelo del, 58-59
- Tiempo libre, 13
  - alternativas del, 65
  - educación en, 71
  - aprender a disfrutar del, 70
  - aprovechamiento del, 62
  - aumento del, 62
  - concepto de, 58, 63
  - derechos al, 69
  - educación del, 156-157
    - impartir, 70
  - educadores del, 157
  - función del, 155
  - goce del, 19
  - importancia del, 154
  - liberador, 154
  - necesidades de, 94
  - ocupación del, 65
  - opciones del, 60
  - substitución del, 67
  - teoría
    - funcionalista del, 63-64
    - residual del, 58
  - uso del, 56, 60
    - calidad en el, 12
    - decisión de, 61
    - enseñanza del, 61-62
    - errores del, 155-156
- Tierra
  - concepto de, 215
  - tipos de según grupos étnicos, 210
- Timbre, definición, 110-111
- Toma de decisiones
  - animación turística y, 62
  - educación en la, 62
  - fomento de la, 78
- Tono(s)
  - al hablar, 111
  - variedad de los, 112
- Trabajo
  - de grupo, técnicas de, 77, 79
  - descanso y, 64
  - paros formales del, 57
  - remuneración del, 57
  - tiempo libre y, 154
- Tragedia, características de la, 116
- Tragicomedia, 116
- Tránsito, efectos del, 303-304, 306-307
- Transporte, 12
- Tratamiento sanitario del agua, 174

- Trekking**  
 características, 227  
 condición física para, 227  
 equipo necesario para, 228  
 lugares para el, 228
- Tropopausa**, 186
- Troposfera**, 186
- Turismo**, 34  
 activo, 162  
 agrícola, 240  
 alternativo, 10, 13  
 actividades, 15-19  
 definición, 13  
 modalidades del, 269  
 modelo de, 12  
 objetivos, 252  
 artesanal, aspectos del, 253  
 cinegético, 14, 163, 338  
 convencional, 179-239  
   metodología en base al, 269  
 cultural, 10, 13  
 de aventuras, 10, 13, 162, 225-238.  
   *Véase también Aventuras*  
 de bajo impacto, 240  
 de salud, 338  
 desarrollo  
   actual del, 11  
   sustentable del, 10-11, 46  
 ecológico, 164-165  
 educativo, 251  
 en pueblos, 240  
 enfoque del, 56  
 especializado, 162  
 financiamiento del, 174  
 ludoteca y el, 105  
 masivo, 180  
   de sol y playa, 163  
 modernización del, 12  
 modificación del, 9  
 problemas del, 175  
 religioso, 337  
 rural, 13  
   asociación de, 255-259  
   características del, 240  
   demanda de, 240-241  
   en México, 250  
   estrategias de desarrollo y, 255  
   importancia del, 241-242  
   modelo de, 241  
   paquetes de servicios en, 250  
   problemática del, 252-255  
   sustentabilidad y, 46  
   sustentable, 178-299  
     objetivos del, 52  
     verde, 178-179  
     y medio ambiente, 45
- Turista(s)**  
 cambio del, 11  
 códigos de conducta para, 53  
 ecoturismo y, 171  
 experiencias del, 73  
   comodidad en la, 320  
   para el *trekking*, 228  
 impacto en el, 325  
 naturaleza y, 162  
 necesidades de los, 309  
 tipos de, 241  
 y el medio, 269
- Tuxtla**, conservación de los, 223
- UNESCO**, 100  
 clasificación de la FAO y la, 213, 215
- Unidades de integración**, 334, 336-337
- Unión Internacional para la Conservación de la Naturaleza y de los Recursos Naturales (UICN)**, 202
- Unión Mundial para la Naturaleza (UICN)**, 165
- Uñas de gato**, 231
- Urbano**, medio  
 actividades del, 184  
 concepto de, 184
- Usuarios**  
 ayuda a los, 319  
 estudio de los, 82  
 requerimientos de los, 310
- Vacaciones**  
 goce de, 59  
 ilusiones de las, 55  
 remuneradas, derecho a, 70
- Vacacionista**, experiencias del, 55
- Valor(es)**  
 agregado industrial, 33  
 del ocio, 158  
 naturales y culturales, 163  
 transmisión de, 103-104  
 sistema de, alterado, 153
- Vegetación**, 332  
 claros de la, 317  
 en México, 197  
   clasificación de, 197  
   utilización de, 174

- Veracruz, laguna de Catemaco en, 228
- Vértigo, juegos de, 89, 95
- Viajar, condiciones favorables para, 70
- Viaje
  - a la medida, 11
  - motivos de, 74
- Viajeros, cambio de los, 10
- Vida
  - adaptación a la, 61
  - juegos de imitación de la, 92
  - social, equilibrio de la, 63
  - sustentable, forma de, 24
  - urbana y contaminación, 185
- Videoteca, 105
- Visitantes
  - consideración de los, 73
  - ludotecas para los, 105
- Visitas guiadas, 72
- Vivencia
  - turística, experiencias de la, 323
  - y emoción en artes escénicas, 116
  - y formalismo, diferencias, 116-117
- Voz, 110-111
  - en narración de historias, 112
- World Commission of Environment and Development, 45
- Zapatos de escalada, 231
- Zona
  - de acampar, 307
  - de preservación de los centros de población, 205
  - naturaleza de la, 33

*La publicación de esta obra la realizó  
Editorial Trillas, S A de C V*

*División Administrativa, Av Río Churubusco 385,  
Col Pedro María Anaya, C P 03340, México, D F  
Tel 56884233, FAX 56041364*

*División Comercial, Calz de la Viga 1132, C P 09439  
México, D F Tel 56330995, FAX 56330870*

*Se imprimió en  
Programas Educativos, S A de C V  
B 100 TW*

## SERIE TRILLAS TURISMO

### Comprende las siguientes áreas:

1. TEORÍA GENERAL DEL TURISMO
2. ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS TURÍSTICAS
3. PLANIFICACIÓN TURÍSTICA  
*Económica, geográfica, ecológica*
4. PROMOCIÓN Y COMERCIALIZACIÓN DEL TURISMO
5. HOTELERÍA
6. RESTAURANTERÍA
7. AGENCIAS DE VIAJES Y TRANSPORTACIÓN
8. INGLÉS
9. TURISMO CULTURAL

### 3. PLANIFICACIÓN TURÍSTICA

#### *Económica, geográfica, ecológica*

#### **Planificación económica del turismo**

*De una estrategia masiva a una artesanal*  
Venancio Bote Gómez

#### **Los municipios turísticos**

Roberto C. Boullón

#### **Planificación del espacio turístico**

Roberto C. Boullón

#### **Proyectos turísticos**

*Localización e inversión*  
Fabio Cárdenas Tabares

#### **Turismo y ambiente**

Luis Casasola García

#### **Ecoturismo TAP**

Jorge Chávez de la Peña

#### **Ecoturismo**

*Operación técnica y gestión ambiental*  
Ewaldo R. Sandoval S.

#### **Planificación turística**

*Un enfoque metodológico*  
Edgar Alfonso Hernández Díaz

#### **Proyectos turísticos**

*Formulación y evaluación*  
Edgar Alfonso Hernández Díaz

#### **Turismo**

*Metodología para su planificación*  
Sergio Molina E.

#### **Turismo y ecología**

Sergio Molina E.

#### **Planificación integral del turismo**

*Un enfoque para Latinoamérica*  
Sergio Molina E. - Sergio Rodríguez A.

#### **Financiamiento turístico**

*Fuentes internas y externas*  
David Morales Mejía y otros

#### **Desarrollo turístico**

*Su planificación y ubicación geográficas*  
Douglas Pearce

#### **Visión integral del turismo**

*Fenómeno dinámico universal*  
César Ramírez Cavassa

#### **Turismo popular**

*Inversiones rentables*  
Graciela Ripoll

#### **Geografía recreativa**

*Investigación de potenciales turísticos*  
Stephen L.J. Smith

#### **Turismo alternativo**

*Servicios turísticos diferenciados.*  
*Animación, turismo de aventura, turismo cultural, ecoturismo*  
Francisco Manuel Zamorano Casal

## TURISMO ALTERNATIVO

### *Servicios turísticos diferenciados*

Francisco Manuel Zamorano Casal

La segunda mitad del siglo xx nos legó los beneficios de la evolución ocurrida durante este periodo en los campos tecnológico, científico, político, económico, sociocultural, ambiental, informático, de las comunicaciones y los transportes.

Esta serie de cambios contribuyó enormemente al desarrollo de la industria turística, el cual se refleja en la diversidad de opciones de entretenimiento y descanso que el turista puede disfrutar actualmente. Los gustos, necesidades y preferencias del viajero han dado lugar a nuevas formas de esparcimiento que van más allá del turismo tradicional, en el que el disfrute de sitios con sol y playa era fundamental. Los turistas de hoy buscan experiencias que les permitan no sólo entrar en contacto físico con la naturaleza, sino interactuar con ella por medio de la práctica de deportes específicos o la exploración de culturas distintas a la suya, así como gozar todo tipo de espectáculos.

Animación, turismo de aventura, turismo cultural, ecoturismo y turismo recreativo son lo que ahora se conoce en el ámbito turístico como servicios diferenciados, y constituyen un atractivo adicional del turismo moderno.

Para el autor de este libro son tan importantes los servicios turísticos que posee un país, como la calidad, para poder competir exitosamente en el terreno internacional. Por ello, propone a los estudiantes de turismo y a los prestadores de servicios turísticos analizar el desarrollo actual del turismo desde una óptica que contemple íntegramente la planeación adecuada para cubrir las necesidades de infraestructura, tecnológicas, administrativas, económicas, de prestación de servicios, del bienestar del viajero y de la comunidad donde están instalados los centros turísticos.

## Contenido

Turismo alternativo y desarrollo sustentable  
Animación turística • Ecoturismo • Biodiversidad  
Turismo de aventuras • Turismo rural  
Planeación del turismo alternativo

CEDOC-SECTUR



7 89718 480102  
www.trillas.com.mx