

ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO



CARRERA DE INGENIERÍA EN ADMINISTRACIÓN TURÍSTICA Y HOTELERA

TEMA:

“VALORACIÓN TURÍSTICA DE LOS MUSEOS EXISTENTES
EN LA CIUDAD DE LATACUNGA PARA PROPONER UN
SISTEMA INTERACTIVO DE OPERACIÓN E INFORMACIÓN
TURÍSTICA EN EL MUSEO ETNOGRÁFICO DE LA CASA DE
LA CULTURA “BENJAMÍN CARRIÓN” NÚCLEO DE
COTOPAXI”

AUTORAS:

GUADALUPE MERCEDES MICHILENA VILLACÍS
ADRIANA LUCÍA OCAÑA LÓPEZ

DIRECTORA: ING. MARICELA PULLOQUINGA

CODIRECTORA: ING. VERÓNICA PARREÑO

Tesis presentada como requisito previo a la obtención del título:

INGENIERA EN ADMINISTRACIÓN TURÍSTICA Y HOTELERA

AÑO 2013

CERTIFICACIÓN

Se certifica que el presente trabajo fue desarrollado por la señora: Guadalupe Mercedes Michilena Villacís y señorita Adriana Lucía Ocaña López, bajo nuestra supervisión.

**ING. MARICELA PULLOQUINGA
DIRECTORA DEL PROYECTO**

**ING. VERÓNICA PARREÑO
CODIRECTORA DEL PROYECTO**

**ING. GEOVANY ACOSTA
DIRECTOR DE CARRERA**

**DR. RODRIGO VACA CORRALES
SECRETARIO ACADÉMICO**

ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO

CARRERA DE INGENIERÍA EN ADMINISTRACIÓN

TURÍSTICA Y HOTELERA

CERTIFICADO

ING. MARICELA PULLOQUINGA (DIRECTORA)

ING. VERÓNICA PARREÑO (CODIRECTORA)

CERTIFICAN:

Que el trabajo titulado: **“VALORACIÓN TURÍSTICA DE LOS MUSEOS EXISTENTES EN LA CIUDAD DE LATACUNGA PARA PROPONER UN SISTEMA INTERACTIVO DE OPERACIÓN E INFORMACIÓN TURÍSTICA EN EL MUSEO ETNOGRÁFICO DE LA CASA DE LA CULTURA “BENJAMÍN CARRIÓN” NÚCLEO DE COTOPAXI”**, realizado por la señora: Guadalupe Mercedes Michilena Villacís y señorita Adriana Lucía Ocaña López, ha sido guiado y revisado periódicamente y cumple normas estatutarias establecidas por la ESPE, en el Reglamento de Estudiantes de la Escuela Politécnica del Ejército.

Debido a que constituye un trabajo de excelente contenido científico que coadyuvará a la aplicación de conocimientos y al desarrollo profesional, se recomienda su publicación.

Latacunga, Marzo del 2013.

Ing. Maricela Pulloquinga

DIRECTORA

Ing. Verónica Parreño

CODIRECTORA

ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO
CARRERA DE INGENIERÍA EN ADMINISTRACIÓN
TURÍSTICA Y HOTELERA

AUTORIZACIÓN

Nosotras, Guadalupe Mercedes Michilena Villacís y Adriana Lucía Ocaña López.

Autorizamos a la Escuela Politécnica del Ejército la publicación, en la biblioteca virtual de la Institución el trabajo titulado: **“VALORACIÓN TURÍSTICA DE LOS MUSEOS EXISTENTES EN LA CIUDAD DE LATACUNGA PARA PROPONER UN SISTEMA INTERACTIVO DE OPERACIÓN E INFORMACIÓN TURÍSTICA EN EL MUSEO ETNOGRÁFICO DE LA CASA DE LA CULTURA “BENJAMÍN CARRIÓN” NÚCLEO DE COTOPAXI”**, cuyo contenido, ideas y criterios son de nuestra exclusiva responsabilidad y autoría.

Latacunga, Marzo del 2013.

Atentamente,

Guadalupe Mercedes Michilena Villacís
C.C. No: 1804273561

Adriana Lucía Ocaña López
C.C. No: 0503350274

ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO

CARRERA DE INGENIERÍA EN ADMINISTRACIÓN TURÍSTICA Y HOTELERA

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Quienes suscriben: Guadalupe Mercedes Michilena Villacís, portadora de la cédula de ciudadanía 1804273561 y Adriana Lucía Ocaña López, portadora de la cédula de ciudadanía 0503350274, libre y voluntariamente declaramos que el presente trabajo titulado: **“VALORACIÓN TURÍSTICA DE LOS MUSEOS EXISTENTES EN LA CIUDAD DE LATACUNGA PARA PROPONER UN SISTEMA INTERACTIVO DE OPERACIÓN E INFORMACIÓN TURÍSTICA EN EL MUSEO ETNOGRÁFICO DE LA CASA DE LA CULTURA “BENJAMÍN CARRIÓN” NÚCLEO DE COTOPAXI”**, su contenido, ideas, análisis, conclusiones y propuestas son originales, auténticas y personales.

En virtud de esta declaración, nos responsabilizamos del contenido, veracidad y alcance científico del proyecto de grado en mención.

Latacunga, Marzo del 2013.

Atentamente,

Guadalupe Mercedes Michilena Villacís
C.C. No: 1804273561

Adriana Lucía Ocaña López
C.C. No: 0503350274

DEDICATORIA

Sin duda alguna, la culminación de mi carrera universitaria es un paso importante para mi vida profesional que me llena de dicha e inmensa alegría, por ello quiero dedicar este proyecto de tesis a quienes son parte de este éxito:

A Dios, el creador por guiar mi camino para lograr este triunfo, por darme la sabiduría necesaria que necesité para elaborar mi tesis, por rodearme de personas buenas y generosas que me ayudaron.

A mi Madre, el ser más hermoso sobre la tierra, pilar fundamental de mi vida, quien con su infinito amor y sabiduría supo hacer de mí una mujer de bien también por su incansable lucha para darme lo mejor.

A mi esposo Juan Carlos, por su diaria demostración de amor, cariño y perseverante esfuerzo de velar por mi felicidad.

A mis queridos hermanos/as, Germania, Henry, Lorena, Karina por el granito de arena que cada uno puso para ayudarme en la universidad, y en especial a mi hermano Tarquino quien a pesar de la distancia estuvo incondicionalmente conmigo y mi hermana Jeannette quien con su paciencia y comprensión estuvo siempre apoyándome.

Lupita

DEDICATORIA

Este proyecto de tesis está dedicado especialmente a mis padres que los amo y me han apoyado de principio a fin y fueron el pilar fundamental para la realización del mismo, así también a mi abuelito Víctor que ha sido siempre ejemplo de lucha y esfuerzo, a mi hermana Karla por otro lado quiero hacer énfasis en los estudiantes de la Carrera de Administración Turística y Hotelera de la Espel ya que ellos están en camino de lograr la misma meta profesional y sepan que con esfuerzo y dedicación se cumplen los objetivos propuestos.

Adry

AGRADECIMIENTO

Este proyecto pudo llevarse a cabo gracias a la colaboración de muchas personas, quienes me apoyaron desinteresadamente, por ello agradezco:

A Dios, por ser quien bendice cada día de mi vida, quien ha guiado cada paso que doy y me fortaleció en las dificultades que tiene la vida.

A mi madre que es la razón de mi existir, a mis hermanos, mis sobrinos y a toda mi familia quienes estuvieron pendientes y hacen parte de este logro alcanzado.

A mi esposo, por ser parte de mis veladas, apoyarme en momentos difíciles y disfrutar mis éxitos, gracias amor por su apoyo incondicional.

A todos los docentes, quienes me impartieron sus conocimientos, al Ing. Geovany Acosta Director de la Carrera y de manera especial a docentes que hacen parte importante de este proyecto, Ing. Maricela Pulloquina e Ing. Verónica Parreño, gracias por su guía, ayuda y paciencia durante la realización de la tesis.

A mis compañeros de clase por esos momentos compartidos, a mis amigas Adry, Alexita, Lore y Evy que hicieron de mi carrera universitaria una hermosa etapa de mi vida y de manera especial a quien también es mi compañera de proyecto, mi eterna gratitud a ella y a su familia por su apoyo para lograr juntas este anhelo de graduarnos.

Agradezco también a la Institución que de alguna manera ha permitido que este proyecto se lleve a cabo como lo es la Casa de la Cultura Ecuatoriana “Benjamín Carrión” Núcleo de Cotopaxi.

Lupita

AGRADECIMIENTO

Para empezar quiero agradecer a mi Padre celestial Dios quien me ha bendecido siempre y en esta ocasión me ha dado la capacidad para culminar con satisfacción esta meta importante como es la realización profesional tan anhelada.

Quiero destacar un agradecimiento especial e infinito a mis padres, mi padre Washington quien con su ejemplo de disciplina y responsabilidad me impulsó a seguir adelante en los momentos difíciles durante este arduo camino, mi madre Carmita quien con su cariño y paciencia me motivó día a día para mantenerme en pie todo el tiempo.

A mi abuelito Víctor a quien quiero mucho, gracias por sus sabios consejos y perseverancia por haber estado pendiente de mí en todo momento, al resto de mi familia, hermana, tíos, primos y amigos por su apoyo incondicional, sin su ayuda no hubiera sido posible este reto.

A mis profesoras como tutoras de tesis, gracias por su guía y asesoría, solo así se pudo lograr el presente trabajo que es de calidad y excelencia.

Finalmente a las personas en particular y de entidades prestigiosas, quienes aportaron con ideas y conocimientos para el desarrollo de este emprendimiento gracias infinitamente por su colaboración.

Adry

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CERTIFICACIÓN	II
CERTIFICADO	III
AUTORIZACIÓN	IV
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD	V
DEDICATORIA	VI
AGRADECIMIENTO	VIII
ÍNDICE DE CONTENIDOS	X
RESUMEN EJECUTIVO	XXIX
CAPÍTULO 1	1
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	1
1.GENERALIDADES.....	1
1.1 TEMA.....	1
1.2 INTRODUCCIÓN	1
1.3 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.....	2
1.4 OBJETIVOS.....	3
1.4.1 OBJETIVO GENERAL	3
1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	3
1.5 MARCO TEÓRICO	4
1.5.1 ACTIVIDAD TURÍSTICA	4
a. QUÉ ES ACTIVIDAD TURÍSTICA	4
a.1 ANÁLISIS DE LAS ACTIVIDADES TURÍSTICAS Y RECREACIONALES.....	5
a.2 PROCEDIMIENTOS PARA PROGRAMAR LAS ACTIVIDADES TURÍSTICAS Y RECREACIONALES.....	10
a.2.1 LA PROGRAMACIÓN DE LAS ACTIVIDADES TURÍSTICAS Y RECREACIONALES	11
1.5.2 RECURSOS TURÍSTICOS	16
CLASIFICACIÓN DE LOS RECURSOS TURÍSTICOS.....	17

3.CENTRO HISTÓRICO DE LA CIUDAD	51
4.DESCRIPCIÓN DE LOS MUSEOS DE LA CIUDAD DE LATACUNGA	57
4.1 MUSEO DE LA CASA DE LA CULTURA	57
4.2 MUSEO DE LA CASA DE LOS MARQUESES.....	57
4.3 MUSEO DE LA ESCUELA “ISIDRO AYORA”	58
4.4 MUSEO DEL INSTITUTO SUPERIOR “VICENTE LEÓN”	58
4.5 MUSEO DE LA HACIENDA DE TILIPULO	59
4.6 MUSEO DE LA ETERNIDAD “BRIGADA PATRIA”	59
4.7 CENTRO INTERPRETATIVO “EL BOLICHE”	60
5.PERFIL HISTÓRICO DE LOS MUSEOS DE LA CIUDAD DE LATACUNGA	60
6.FODA Y VALORACIÓN TURÍSTICA DE LOS MUSEOS	68
FICHA PARA INVENTARIO DE ATRACTIVOS TURISTICOS.....	77
MINISTERIO DE TURISMO	77
FICHA N° 01.....	77
FICHA N° 02.....	80
FICHA N° 03.....	83
FICHA No 04.....	86
FICHA No 05.....	89
FICHA No 06.....	92
FICHA No 07.....	95
CAPÍTULO 3.....	99
ESTUDIO DE MERCADO	99
3.1 INVESTIGACIÓN DE MERCADO	99
3.2 SEGMENTACIÓN DE MERCADO	99
3.3 DISEÑO DE INSTRUMENTO: ENCUESTA.	100
3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA.	101
3.5 CÁLCULO DEL TAMAÑO DE LA MUESTRA.....	101

3.6 TABULACIÓN DE ENCUESTAS. TABLAS, GRÁFICOS Y ANÁLISIS (Ver Anexo 3).....	103
3.6.1 TABULACIÓN UNIVARIADA. INTERPRETACIÓN DE DATOS	103
3.6.2 Tabulación bivariada.	108
CAPÍTULO 4.....	118
PROPUESTA DEL SISTEMA INTERACTIVO DE OPERACIÓN E INFORMACIÓN TURÍSTICA	118
4.1 DEFINICIÓN DEL SISTEMA INTERACTIVO DE OPERACIÓN E INFORMACIÓN TURÍSTICA	118
4.2 ELEMENTOS DEL SISTEMA INTERACTIVO DE OPERACIÓN E INFORMACIÓN TURÍSTICA	119
4.2.1 EL OBJETO	121
4.2.2 ESPACIO MUSEAL.....	122
D.1 ENTORNO DE LA PROPUESTA.....	123
d.2 DESCRIPCIÓN DEL MUSEO INTERACTIVO	124
SALA “COSTUMBRE Y TRADICIÓN”	124
Primera actividad “Armemos una Fiesta”	125
Segunda Actividad “Árbol de las Etnias”	128
SALA “FIESTA Y ARQUEOLOGÍA”	130
Primera actividad “Quiero ser Arqueólogo”	131
Segunda actividad “Rompecabezas de Cubos”	134
4.2.3 MEDIADOR.....	137
e.1 EL LENGUAJE	137
4.2.4 VISITANTE.....	138
f.1 EL VISITANTE ES EL PROTAGONISTA DEL MUSEO	138
4.3 INVERSIÓN DEL PROYECTO	140
4.4 DIAGRAMA ORGANIZACIONAL.....	143
DESCRIPCIÓN DE PUESTOS	144

CAPITULO 5.....	156
CONCLUSIONES.....	156
RECOMENDACIONES.....	159
BIBLIOGRAFÍA.....	279

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA Nº 1.1 NATURALEZA, CATEGORÍAS Y TIPOS DE LA ACTIVIDAD TURÍSTICA	7
TABLA Nº 1.2 LA VARIABLE ESTRUCTURA Y SUS COMPONENTES DE ANÁLISIS..	8
TABLA Nº 2.1 POBLACIÓN CIUDAD DE LATACUNGA	49
TABLA Nº 3.1 POBLACIÓN URBANA DE LOS CANTONES: LATACUNGA, SALCEDO, PUJILÍ Y SAQUISILÍ	101
TABLA Nº 3.2.....	108
TABLA DE CONTINGENCIA CUÁL ES SU OCUPACIÓN?.....	108
TABLA Nº 3.3.....	109
TABLA DE CONTINGENCIA DE LOS MUSEOS EXISTENTES EN LA CIUDAD DE LATACUNGA CUÁL O CUÁLES HA VISITADO.	109
TABLA Nº 3.4.....	110
TABLA DE CONTINGENCIA SI EN LA CIUDAD EXISTIESE UN MUSEO DE UNA TEMÁTICA DIFERENTE COMO LOS INTERACTIVOS	110
TABLA Nº 3.5.....	111
TABLA DE CONTINGENCIA ¿QUÉ GÉNERO ES?.....	111
TABLA Nº 3.6.....	112
TABLA DE CONTINGENCIA QUÉ EDAD TIENE?	112
TABLA Nº 3.7.....	113
TABLA DE CONTINGENCIA QUÉ TIPO DE JUEGOS LE GUSTARÍA QUE SE RESCATEN DENTRO DE UN MUSEO	113
TABLA Nº 3.8.....	114
TABLA DE CONTINGENCIA ASIGNATURA IMPARTIDA.....	114
TABLA Nº 3.9.....	115
TABLA DE CONTINGENCIA EN QUÉ NIVEL PIENSA QUE LA VISITA A UN MUSEO AYUDA AL DESARROLLO ACADÉMICO	115
TABLA Nº 3.10.....	116
TABLA DE CONTINGENCIA DURANTE LA VISITA A UN MUSEO LE GUSTARÍA QUE SU ESTANCIA SEA.....	116
TABLA Nº 4.1 PRESUPUESTO PARA EL HALL DE LA ENTRADA AL MUSEO.....	140
TABLA Nº 4.2 PRESUPUESTO PARA LA ACTIVIDAD “ARMEMOS UNA FIESTA”.	140

TABLA Nº 4.3 PRESUPUESTO PARA LA ACTIVIDAD “ÁRBOL DE LAS ETNIAS” .	141
TABLA Nº 4.4 PRESUPUESTO PARA LA ACTIVIDAD “QUIERO SER ARQUEÓLOGO”	141
TABLA Nº 4.5 PRESUPUESTO PARA LA ACTIVIDAD “ROMPECABEZAS DE CUBOS”	142
TABLA Nº 4.6 PRESUPUESTO PARA LA ACTIVIDAD “MAQUETAS INTERACTIVAS”	142
ENCUESTA REALIZADA A LA CIUDADANÍA	228
TABLA Nº 3.11	228
DE QUÉ CANTÓN ES USTED?	228
TABLA Nº 3.12.....	229
QUÉ EDAD TIENE?.....	229
TABLA Nº 3.13.....	230
CUÁL ES SU OCUPACIÓN?	230
TABLA Nº 3.14.....	231
QUÉ GÉNERO ES?	231
TABLA Nº 3.15.....	232
CUÁL ES SU ESTADO CIVIL?	232
TABLA Nº 3.16.....	233
HA VISITADO ALGUNA VEZ UN MUSEO?	233
TABLA Nº 3.17.....	234
EN QUÉ NIVEL PIENSA QUE LA VISITA A UN MUSEO APORTA A SU CULTURA ..	234
TABLA Nº 3.18.....	235
SI NO LOS FRECUENTA, CUÁLES FUERON LAS RAZONES POR LAS QUE NO HA ACUDIDO	235
TABLA Nº 3.19.....	236
DE LOS MUSEOS EXISTENTES EN LA CIUDAD DE LATACUNGA CUÁL O CUÁLES HA VISITADO	236
TABLA Nº 3.20.....	237

SI EN LA CIUDAD EXISTIESE UN MUSEO DE UNA TEMÁTICA DIFERENTE COMO LOS INTERACTIVOS.....	237
TABLA Nº 3.21.....	238
SI HUBIERA UNA ATENCIÓN PERMANENTE EN LOS MUSEOS DE LA CIUDAD DE LATACUNGA	238
TABLA Nº 3.22.....	239
DURANTE LA VISITA A UN MUSEO LE GUSTARÍA QUE SU ESTANCIA SEA.....	239
TABLA Nº 3.23.....	240
EN SU TIEMPO LIBRE VISITARÍA USTED UN MUSEO INTERACTIVO ACOMPAÑADO POR SU FAMILIA O AMIGOS	240
TABLA Nº 3.24.....	241
QUÉ TIEMPO DEDICARÍA USTED PARA VISITAR UN MUSEO	241
TABLA Nº 3.25.....	242
QUÉ HORARIO DE ATENCIÓN LE GUSTARÍA QUE TENGA UN MUSEO	242
TABLA Nº 3.26.....	243
QUÉ TIPO DE ELEMENTOS LE GUSTARÍA QUE SE IMPLEMENTEN EN UN MUSEO	243
TABLA Nº 3.27.....	244
EN EL CASO DE UN MUSEO ETNOGRÁFICO EN LA CIUDAD DE LATACUNGA....	244
TABLA Nº 3.28.....	245
CUÁNTO ESTARÍA DISPUESTO A PAGAR POR LA VISITA	245
ENCUESTA REALIZADA A ESTUDIANTES	246
TABLA Nº 3.29.....	246
DE QUÉ CANTÓN ES?.....	246
TABLA Nº 3.30.....	247
QUÉ EDAD TIENE?.....	247
TABLA Nº 3.31.....	248
QUÉ GÉNERO ES?	248
TABLA Nº 3.32.....	249
HA VISITADO ALGUNA VEZ UN MUSEO?	249
TABLA Nº 3.33.....	250

SI NO LOS FRECUENTA, CUÁLES FUERON LAS RAZONES POR LAS QUE NO HA ACUDIDO A ELLOS.....	250
TABLA Nº 3.34.....	251
CUÁL ES LA PRINCIPAL RAZÓN QUE LE MOTIVA VISITAR UN MUSEO?	251
TABLA Nº 3.35.....	252
DE LOS MUSEOS EXISTENTES EN LA CIUDAD DE LATACUNGA CUÁL O CUÁLES HA VISITADO	252
TABLA Nº 3.36.....	253
SI EN LA CIUDAD EXISTIESE UN MUSEO DE UNA TEMÁTICA DIFERENTE COMO LOS INTERACTIVOS. DÓNDE LE GUSTARÍA QUE FUERA SU UBICACIÓN	253
TABLA Nº 3.37.....	254
SI HUBIERA UNA ATENCIÓN PERMANENTE EN LOS MUSEOS DE LA CIUDAD DE LATACUNGA. CON QUÉ FRECUENCIA VISITARÍA ESTOS LUGARES.....	254
TABLA Nº 3.38.....	255
CUÁNTO DE SU TIEMPO DEDICARÍA EN VISITAR UN MUSEO	255
TABLA Nº 3.39.....	256
DURANTE LA VISITA A UN MUSEO LE GUSTARÍA QUE SU ESTANCIA SEA.....	256
TABLA Nº 3.40.....	257
QUÉ DÍAS LE GUSTARÍA QUE UN MUSEO ESTÉ ABIERTO AL PÚBLICO.....	257
TABLA Nº 3.41.....	258
QUÉ HORARIO DE ATENCIÓN LE GUSTARÍA QUE TENGA UN MUSEO	258
TABLA Nº 3.42.....	259
QUÉ TIPO DE ELEMENTOS LE GUSTARÍA QUE SE IMPLEMENTEN EN UN MUSEO INTERACTIVO	259
TABLA Nº 3.43.....	260
QUÉ TIPO DE JUEGOS LE GUSTARÍA QUE SE RESCATEN DENTRO DE UN MUSEO HISTÓRICO-CULTURAL PARA DIVERTIRSE Y A LA VEZ APRENDER.....	260
TABLA Nº 3.44.....	261
EN EL CASO DE UN MUSEO ETNOGRÁFICO EN LA CIUDAD DE LATACUNGA, QUÉ FESTIVIDADES O CULTURA LE GUSTARÍA QUE SE RECREEN PARA APRENDER MEDIANTE EL JUEGO.....	261

TABLA Nº 3.45.....	262
CUÁNTO ESTARÍA DISPUESTO A PAGAR POR LA VISITA A UN MUSEO INTERACTIVO	262
ENCUESTA REALIZADA A DOCENTES	263
TABLA Nº 3.46.....	263
DE QUÉ CANTÓN ES.....	263
TABLA Nº 3.47	264
QUÉ EDAD TIENE.....	264
TABLA Nº 3.48.....	265
QUÉ GÉNERO ES	265
TABLA Nº 3.49.....	266
CUÁL ES SU ESTADO CIVIL.....	266
TABLA Nº 3.50.....	267
ASIGNATURA IMPARTIDA	267
TABLA Nº 3.51.....	268
TIENE USTED EN SU PÉNSUM ACADÉMICO ALGUNA ACTIVIDAD QUE INVOLUCRE AL ESTUDIANTE CON LOS MUSEOS	268
TABLA Nº 3.52.....	269
EN QUÉ NIVEL PIENSA QUE LA VISITA A UN MUSEO AYUDA AL DESARROLLO ACADÉMICO DE SUS ESTUDIANTES	269
TABLA Nº 3.53.....	270
QUÉ INSTRUMENTOS O MEDIOS LE GUSTARÍA QUE SE IMPLEMENTEN DENTRO DEL MUSEO, PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE DE SUS ESTUDIANTES	270
TABLA Nº 3.54.....	271
HA VISITADO ALGUNA VEZ UN MUSEO	271
TABLA Nº 3.55.....	272
SI NO LOS FRECUENTA, CUÁLES FUERON LAS RAZONES POR LAS QUE NO HA ACUDIDO A ELLOS.....	272
TABLA Nº 3.56.....	273
DE LOS MUSEOS EXISTENTES EN LA CIUDAD DE LATACUNGA CUÁL O CUÁLES HA VISITADO	273

TABLA N° 3.57.....	274
DURANTE LA VISITA A UN MUSEO LE GUSTARÍA QUE SU ESTANCIA SEA.....	274
TABLA N° 3.58.....	275
QUÉ HORARIO DE ATENCIÓN LE GUSTARÍA QUE TENGA UN MUSEO	275
TABLA N° 3.59.....	276
QUÉ TIPO DE ELEMENTOS LE GUSTARÍA QUE SE IMPLEMENTEN EN UN MUSEO INTERACTIVO	276
TABLA N° 3.60.....	277
EN EL CASO DE UN MUSEO ETNOGRÁFICO EN LA CIUDAD DE LATACUNGA, QUÉ FESTIVIDADES O CULTURA LE GUSTARÍA QUE SE RECREEN PARA APRENDER MEDIANTE EL JUEGO.....	277
TABLA N° 3.61.....	278
CUÁNTO ESTARÍA DISPUESTO A PAGAR POR LA VISITA A UN MUSEO INTERACTIVO	278

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO Nº 2.1 MUSEO ETNOGRÁFICO DE LA CASA DE LA CULTURA NÚCLEO DE COTOPAXI	61
CUADRO Nº 2.2 MUSEO DE LA CASA DE LOS MARQUESES	62
CUADRO Nº 2.3 MUSEO DE LA ESCUELA “ISIDRO AYORA”	63
CUADRO Nº 2.4 DEL INSTITUTO SUPERIOR “VICENTE LEÓN”	64
CUADRO Nº 2.5 MUSEO DE LA HACIENDA DE TILIPULO	65
CUADRO Nº 2.6 MUSEO DE LA ETERNIDAD “BRIGADA PATRIA”	66
CUADRO Nº 2.7 CENTRO INTERPRETATIVO “EL BOLICHE”	67

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO Nº 4.1 ORGANIGRAMA ADMINISTRATIVO DE LA CASA DE LA CULTURA	143
GRÁFICO Nº 4.2 PROPUESTA DEL ORGANIGRAMA ADMINISTRATIVO Y OPERACIONAL DEL MUSEO	144
GRÁFICO Nº 3.1 DE QUÉ CANTÓN ES USTED.....	228
ENCUESTA REALIZADA A LA CIUDADANÍA	228
GRÁFICO Nº 3.2 QUÉ EDAD TIENE	229
GRÁFICO Nº 3.3 CUÁL ES SU OCUPACIÓN.....	230
GRÁFICO Nº 3.4 QUÉ GÉNERO ES	231
GRÁFICO Nº 3.5 CUÁL ES SU ESTADO CIVIL?	232
GRÁFICO Nº 3.6 HA VISITADO ALGUNA VEZ UN MUSEO.....	233
GRÁFICO Nº 3.7 EN QUÉ NIVEL PIENSA QUE LA VISITA A UN MUSEO APORTA A SU CULTURA GENERAL.....	234
GRÁFICO Nº 3.8 SI NO LOS FRECUENTA. CUÁLES FUERON LAS RAZONES POR LAS QUE NO HA ACUDIDO A ELLOS.....	235
GRÁFICO Nº 3.9 DE LOS MUSEOS DE LA CIUDAD CUÁLES HA VISITADO?	236
GRÁFICO Nº 3.10 SI EN LA CIUDAD EXISTIESE UN MUSEO DE TEMÁTICA DIFERENTE COMO LOS INTERACTIVOS	237
GRÁFICO Nº 3.11 SI HUBIERA UNA ATENCIÓN PERMANENTE EN LOS MUSEOS. CON QUÉ FRECUENCIA VISITARÍA ESTOS LUGARES?	238
GRÁFICO Nº 3.12 DURANTE LA VISITA A UN MUSEO LE GUSTARÍA QUE SU ESTANCIA SEA:.....	239
GRÁFICO Nº 3.13 EN SU TIEMPO LIBRE VISITARÍA USTED UN MUSEO ACOMPAÑADO POR SU FAMILIA O AMIGOS?	240
GRÁFICO Nº 3.14 QUÉ TIEMPO DEDICARÍA USTED PARA VISITAR UN MUSEO?	241
GRÁFICO Nº 3.15 QUÉ HORARIO DE ATENCIÓN LE GUSTARÍA QUE TENGA UN MUSEO?.....	242
GRÁFICO Nº 3.16 QUÉ TIPO DE ELEMENTOS LE GUSTARÍA QUE SE IMPLEMENTEN EN UN MUSEO INTERACTIVO?	243

GRÁFICO Nº 3.17 EN EL CASO DE UN MUSEO ETNOGRÁFICO QUÉ FESTIVIDADES LE GUSTARÍA QUE SE RECREEN PARA APRENDER MEDIANTE EL JUEGO?	244
GRÁFICO Nº 3.18 CUÁNTO ESTARÍA DISPUESTO A PAGAR POR LA VISITA A UN MUSEO INTERACTIVO?	245
ENCUESTA REALIZADA A ESTUDIANTES	246
GRÁFICO Nº 3.19 DE QUÉ CANTÓN ES	246
GRÁFICO Nº 3.20 QUÉ EDAD TIENE	247
GRÁFICO Nº 3.21 QUÉ GENERO ES.....	248
GRÁFICO Nº 3.22 HA VISITADO ALGUNA VEZ UN MUSEO.....	249
GRÁFICO Nº 3.23 SI NO LOS FRECUENTA, CUÁLES FUERON LAS RAZONES POR LAS QUE NO HA ACUDIDO A ELLOS.....	250
GRÁFICO Nº 3.24 CUÁL ES LA RAZÓN QUE LE MOTIVA VISITAR UN MUSEO...	251
GRÁFICO Nº 3.25 DE LOS MUSEOS EXISTENTES EN LA CIUDAD DE LATACUNGA	252
GRÁFICO Nº 3.26 SI EN LA CIUDAD EXISTIESE UN MUSEO DE UNA TEMÁTICA DIFERENTE COMO LOS INTERACTIVOS.	253
GRÁFICO Nº 3.27 SI HUBIERA UNA ATENCIÓN PERMANENTE EN LOS MUSEOS DE LA CIUDAD DE LATACUNGA.....	254
GRÁFICO Nº 3.28 CUÁNTO DE SU TIEMPO DEDICARÍA EN VISITAR UN MUSEO	255
GRÁFICO Nº 3.29 DURANTE LA VISITA A UN MUSEO LE GUSTARÍA QUE SU ESTANCIA SEA.....	256
GRÁFICO Nº 3.30 QUÉ DÍAS LE GUSTARÍA QUE UN MUSEO ESTÉ ABIERTO AL PÚBLICO.....	257
GRÁFICO Nº 3.31 QUÉ HORARIO DE ATENCIÓN LE GUSTARÍA QUE TENGA UN MUSEO.....	258
GRÁFICO Nº 3.32 QUÉ TIPO DE ELEMENTOS LE GUSTARÍA QUE SE IMPLEMENTEN EN UN MUSEO INTERACTIVO	259
GRÁFICO Nº 3.33 QUÉ TIPO DE JUEGOS LE GUSTARÍA QUE SE RESCATEN DENTRO DE UN MUSEO HISTÓRICO-CULTURAL	260

GRÁFICO N° 3.34 EN EL CASO DE UN MUSEO ETNOGRÁFICO EN LA CIUDAD DE LATACUNGA, QUÉ FESTIVIDADES O CULTURA LE GUSTARÍA.....	261
GRÁFICO N° 3.35 CUÁNTO ESTARÍA DISPUESTO A PAGAR POR LA VISITA A UN MUSEO INTERACTIVO	262
ENCUESTA REALIZADA A DOCENTES	263
GRÁFICO N° 3.36 DE QUÉ CANTÓN ES	263
GRÁFICO N° 3.37 QUÉ EDAD TIENE	264
GRÁFICO N° 3.38 QUÉ GÉNERO ES.....	265
GRÁFICO N° 3.39 CUÁL ES SU ESTADO CIVIL	266
GRÁFICO N° 3.40 ASIGNATURA IMPARTIDA.....	267
GRÁFICO N° 3.41 TIENE USTED EN SU PÉNSUM ACADÉMICO ALGUNA ACTIVIDAD QUE INVOLUCRE AL ESTUDIANTE CON LOS MUSEOS	268
GRÁFICO N° 3.42 EN QUÉ NIVEL PIENSA QUE LA VISITA A UN MUSEO AYUDA AL DESARROLLO ACADÉMICO DE SUS ESTUDIANTES	269
GRÁFICO N° 3.43 QUÉ INSTRUMENTOS O MEDIOS LE GUSTARÍA QUE SE IMPLEMENTEN DENTRO DEL MUSEO, PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE DE SUS ESTUDIANTES	270
GRÁFICO N° 3.44 HA VISITADO ALGUNA VEZ UN MUSEO.....	271
GRÁFICO N° 3.45 SI NO LOS FRECUENTA, CUÁLES FUERON LAS RAZONES POR LAS QUE NO HA ACUDIDO A ELLOS.....	272
GRÁFICO N° 3.46 DE LOS MUSEOS EXISTENTES EN LA CIUDAD DE LATACUNGA CUÁL O CUÁLES HA VISITADO.....	273
GRÁFICO N° 3.47 DURANTE LA VISITA A UN MUSEO LE GUSTARÍA QUE SU ESTANCIA SEA.....	274
GRÁFICO N° 3.48 QUÉ HORARIO DE ATENCIÓN LE GUSTARÍA QUE TENGA UN MUSEO.....	275
GRÁFICO N° 3.49 QUÉ TIPO DE ELEMENTOS LE GUSTARÍA QUE SE IMPLEMENTEN EN UN MUSEO INTERACTIVO	276
GRÁFICO N° 3.50 EN EL CASO DE UN MUSEO ETNOGRÁFICO EN LA CIUDAD DE LATACUNGA, QUÉ FESTIVIDADES O CULTURA LE GUSTARÍA QUE SE RECREEN PARA APRENDER MEDIANTE EL JUEGO.....	277

GRÁFICO N° 3.51 CUÁNTO ESTARÍA DISPUESTO A PAGAR POR LA VISITA A UN
MUSEO INTERACTIVO 278

ÍNDICE DE FOTOS

FOTO N° 4.1 FACHADA LATERAL IZQUIERDA DE LA CASA DE LA CULTURA ..	118
FOTO N° 4.2 HALL DE LA ENTRADA AL MUSEO INTERACTIVO, ZONA “A”	120
FOTO N° 4.3 OBJETOS A UTILIZAR PARA LA INTERACTIVIDAD.....	121
FOTO N° 4.4 ESPACIO MUSEAL DEL MUSEO INTERACTIVO CASA DE CULTURA	122
FOTO N° 4.5 VISTA DE LA PARTE SUPERIOR CENTRAL DE LA ZONA “B”	124
FOTO N° 4.6 VISTA DE LA ACTIVIDAD “ARMEMOS UNA FIESTA”	125
FOTO N° 4.7 VISTA DE LA ACTIVIDAD “ÁRBOL DE LAS ETNIAS”	128
FOTO N° 4.8 VISTA DE LA PARTE SUPERIOR CENTRAL DE LA ZONA “C”	130
FOTO N° 4.9 VISTA DE LA ACTIVIDAD “QUIERO SER ARQUEÓLOGO”	131
FOTO N° 4.10 VISTA DE LA ACTIVIDAD “ROMPECABEZAS DE CUBOS”	134
FOTO N° 4.11 VISTA DE LA PARTE SUPERIOR CENTRAL DE LA ZONA “D”	136

ÍNDICE DE ECUACIONES

ECUACIÓN 3.1	101
--------------------	-----

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO 1	161
INVENTARIOS DE LOS MUSEOS DE LA CIUDAD DE LATACUNGA	162
MUSEO DE LA CASA DE LA CULTURA NÚCLEO DE COTOPAXI.....	162
MUSEO DE LA CASA DE LOS MARQUESES.....	164
MUSEO DE LA ESCUELA “ISIDRO AYORA”	169
MUSEO DEL INSTITUTO SUPERIOR “VICENTE LEÓN”	193
MUSEO DE LA HACIENDA TILIPULO	209
MUSEO DE LA ETERNIDAD “BRIGADA PATRIA”	211
CENTRO INTERPRETATIVO “EL BOLICHE”	217
ANEXO 2	219
MODELOS DE ENCUESTAS.....	219
CIUDADANÍA	219
ESTUDIANTES	222
DOCENTES	225
ANEXO 3	228
TABULACIÓN DE ENCUESTAS	228

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto se ha desarrollado en cuatro capítulos siendo éstos: el marco teórico, el diagnóstico del problema, el estudio de mercado y la propuesta del sistema interactivo de operación e información turística.

Capítulo 1: Trata acerca de las actividades turísticas, los recursos y su clasificación, el museo como un recurso turístico y sus áreas de gestión, así como se resalta el concepto de museo, su importancia, historia y tipología, se relaciona también al museo con la educación y el patrimonio, además de hablar sobre los públicos del museo en sus diferentes grupos. La lúdica y la interactividad son también parte importante de este capítulo junto a la animación, el juego, el aprendizaje y el museo interactivo factores relevantes para el desarrollo del cuarto capítulo.

Capítulo 2: Describe la ciudad de Latacunga, su geografía, clima, relieve, geología, demografía y población. Trata también sobre el turismo en la ciudad, su centro histórico y los principales lugares turísticos, igualmente contiene la descripción de los museos existentes en la ciudad, su perfil, reseña histórica y el FODA de cada uno de los museos de la ciudad. Cabe destacar que, el anexo 1 perteneciente a este capítulo contiene los inventarios de cada uno de los siete museos en cuestión, información que se pudo recopilar con la investigación de campo, la misma que permitió dar la valoración turística de cada uno de ellos.

Capítulo 3: Contiene la investigación de mercado, basada en encuestas realizadas a la ciudadanía, estudiantes y docentes de los de los principales cantones de la Provincia de Cotopaxi de acuerdo a la población mayoritaria de cada cantón, así tenemos Latacunga, Pujilí, Salcedo y Saquisilí, pudiendo determinar luego del estudio el posible perfil del visitante.

Capítulo 4: La propuesta sin duda alguna el capítulo más enriquecedor de este proyecto de tesis, aquí se describe el sistema interactivo de operación e información turística como la ubicación, el lugar de la propuesta y la distribución de la misma, se detalla también los elementos del sistema interactivo hablando así sobre el objeto, el espacio museal, el mediador y el visitante. Resaltando dentro del espacio museal la descripción de tres salas interactivas con sus respectivas actividades. Este capítulo contiene también la inversión aproximada que se requiere para implementar el sistema, asimismo habla sobre el diagrama organizacional del museo y el talento humano requerido mostrando el perfil y la descripción de cada puesto de trabajo.

SUMMARY

The present project has been developed in 4 chapter or stages: the theory frame, diagnosis of the matter, marketing and the proposal of the "Touristic information and operation Interactive System"

Chapter 1: it's about the touristic activity and its operational area, highlighting the museum for its importance in history and its relationship with education and the type of publics that it may attract. Parts of this chapter also refer to the "ludic" and interactive learning by animation and games.

Chapter 2: it describes the city of Latacunga, its geography, climate, geology and population. It's about its tourist offer, historical center, and its remarkable touristic places. It also refers to profile and history of its museums and the FODA in each one of them.

Chapter 3: contains the marketing based on surveys made to the citizens: general public, students and teachers in the main counties of the Province of Cotopaxi from which we have Latacunga, Pujilí, Salcedo, and Saquisilí. After the survey, it was then possible to determine the type and profile of the visitors.

Chapter 4: it describes the proposal of an Interactive System of Operation and Touristic Information, its location, its accuracy and a detail of its elements, the environment involving the museum, the mediators and visitors. The museum will count with 3 interactive virtual rooms and its corresponding activities.

This chapter also contains an approximate investment budget which would be required to implement the System and it also refers to the organizational scheme and the human resources skills required in each working position.

CAPÍTULO 1

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1. GENERALIDADES

1.1 TEMA

Valoración turística de los museos existentes en la ciudad de Latacunga para proponer un Sistema Interactivo de Operación e Información Turística en el Museo Etnográfico de la Casa de la Cultura “Benjamín Carrión” Núcleo de Cotopaxi.

1.2 INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de tesis hace referencia a la descripción de los siete museos que posee la ciudad de Latacunga, su reseña histórica, sus inventarios, para posteriormente hacer un FODA de cada uno de ellos de manera que facilite la determinación de la valoración turística de este representativo patrimonio cultural como son los museos, con el objetivo de revivir estos lugares de gran riqueza cultural, pues es en ellos en donde encontramos la historia de nuestra cultura, nuestros orígenes y ancestros.

Además de este minucioso análisis, se realizará un estudio de mercado que tendrá la finalidad de verificar la aceptación de los visitantes para una propuesta de un sistema de operación e información turística en el Museo Etnográfico de la Casa de la Cultura Núcleo de Cotopaxi, seguras de que es una nueva modalidad de atraer el interés de los visitantes hacia este tipo de lugares que son un recurso cultural que ayudará también a dinamizar el turismo de una manera diferente basada en la interactividad y la lúdica que consiste en un aprendizaje con entretenimiento causado por la relación entre el mismo visitante, el objeto y el mediador.

Cabe mencionar que nuestra ciudad no posee un museo con este sistema, pues es en otras ciudades en donde ya aprovechan de esta manera los museos, dando magníficos resultados.

1.3 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

Las motivaciones de los visitantes están siendo aprovechadas en ciudades por tradición culturales como lo es Quito, que muestra los museos más recientes: Museo de la Ciudad, Museo del Agua, Museo Interactivo de Ciencias, Museo de Cera, La Capilla del Hombre y otros.

El desconocimiento del estado actual de los museos por la falta de investigación en estos centros ha dado como resultado la carencia de inventarios, estudios y documentos que muestren realmente la situación de los museos en la ciudad de Latacunga, lo que ha hecho que este tipo de manifestaciones culturales pasen por desapercibidas.

Este proyecto tiene como propósito conocer las causas de la falta de concurrencia de visitantes a los diferentes museos en cuestión, por medio de un diagnóstico de cada uno de éstos; de manera que formen parte activa dentro del desarrollo turístico y cultural de la ciudad, para mejorar su imagen y gestión como instituciones encargadas de rescatar y valorizar la cultura; sin embargo no se generan los estímulos necesarios para posicionar en la mente de los pobladores y visitantes su afluencia.

El desarrollo de otras instituciones de la misma temática como la Fundación Museos de la Ciudad (Quito) debe impulsarnos a aprovechar los recursos que poseemos, difundiendo nuestra cultura. Este avance facilitaría el ingreso de divisas para la ciudad debido al efecto multiplicador que este produce gracias a los servicios complementarios que adquiere el visitante durante la permanencia en nuestra ciudad.

Si existiera la información suficiente sobre el estado de los museos se podría implementar mejoras para que se valore dicho patrimonio y se vincule a la dinamización turística de la ciudad y de la provincia.

Cabe destacar que el servicio que presta un museo no es con finalidad lucrativa, sino más bien autosustentable, el capital invertido inicial generalmente proviene del estado, fundaciones u otras organizaciones; y el propósito de esta inversión no es generar utilidades a sus miembros.

Además los ingresos que genera un museo generalmente son reinvertidos en mantenimiento o en nuevas propuestas inherentes del mismo.

El sistema interactivo de operación e información turística será propuesto en el museo de la Casa de la Cultura Núcleo de Cotopaxi porque esta institución cuenta con la infraestructura necesaria para su adecuación, además de ser una entidad que a través de instituciones públicas y privadas está en capacidad de financiar la aplicación de este proyecto, cuenta también con un recurso humano que acoge propuestas diferentes para el desarrollo y mejoramiento del establecimiento mencionado. Cabe destacar que esta entidad ya no es Autónoma por lo que sería pertinente actualizar su nombre como tal, asimismo la importancia de la modernización en este lugar permitiría estar a la vanguardia en cuanto a las últimas tendencias como en el caso de los museos de las principales ciudades del país.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

Determinar la valoración turística de los museos existentes en la ciudad de Latacunga que permita proponer un sistema interactivo de operación e información turística en el museo de la Casa de la Cultura “Benjamín Carrión” Núcleo de Cotopaxi.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Elaborar la fundamentación teórica que sustente la valoración turística de los museos de la ciudad de Latacunga y permita proponer un sistema nuevo de operación turística.

Realizar el diagnóstico situacional de los museos de la ciudad de Latacunga que nos permita determinar la valoración turística de los mismos y a la vez delinear el contexto de la interacción en el museo.

Realizar el estudio de mercado analizando el segmento de visitantes que nos permita conocer las necesidades y requerimientos que satisfaga la propuesta planteada.

Plantear una propuesta de un sistema interactivo de operación e información turística en el museo de la Casa de la Cultura “Benjamín Carrión” Núcleo de Cotopaxi.

1.5 MARCO TEÓRICO

1.5.1 ACTIVIDAD TURÍSTICA

a. QUÉ ES ACTIVIDAD TURÍSTICA

Para plantear este concepto el autor Roberto Boullón, en su libro: Las Actividades turísticas y recreacionales, define a la actividad turística como el conjunto de operaciones que de manera directa o indirecta se relacionan con el turismo o pueden influir sobre él, siempre que conlleven la prestación de servicios a un visitante, ya sean realizadas en su lugar de origen o en el de acogida; no es solamente cualquier acción desarrollada por los agentes turísticos, sino también por el propio visitante, con el objetivo de satisfacer ciertas motivaciones o necesidades y realizar las acciones programadas en el tiempo libre vacacional.¹

También afirma que la actividad turística son todas aquellas cosas que el turista quiere hacer durante su estadía en un destino turístico, éstas se transforman en el elemento a partir del cual nace, se desarrolla y se justifica la totalidad del sistema turístico.

Además estas actividades turísticas deben responder a diferentes expectativas de consumo como por ejemplo servicios de alojamiento y alimentación, así como también actividades de distracción y entretenimiento para que dicha actividad sea completa.

¹Boullón Roberto C, “Las Actividades Turísticas y Recreacionales”, Edit. Trillas México, Cuarta Edición. 1999

La naturaleza de la actividad turística, es un resultado complejo de interrelaciones entre diferentes factores a considerar conjuntamente, desde una óptica sistemática, es decir un conjunto de elementos interrelacionados entre sí que evolucionan dinámicamente.

La actividad turística tiene como objetivo indagar sobre un atractivo visitado.

Una actividad turística, siempre le da beneficios al lugar que se visita, ya que siempre el visitante deja divisas al momento de adquirir cualquier servicio de la planta turística. También se pueden realizar, actividades turísticas con fines de negocios.

a.1 ANÁLISIS DE LAS ACTIVIDADES TURÍSTICAS Y RECREACIONALES

Para un análisis de la observación y experimentación de las actividades turísticas, cabe mencionar el aporte del autor Boullón, quien detecta tres variables conducentes a profundizar su conocimiento, las mismas que a continuación se citan:

La primera variable conducente es:

- 1) Especie de la actividad:** Se refiere a las diferentes clases en que se puede ordenar las actividades turísticas. Esta clasificación se puede dividir en las siguientes cinco categorías:

Esparcimiento: Comprende cosas como paseos, ya sea en vehículos especiales, a caballo, en mula o a pie, el uso de las playas o de piscinas, excursiones a las montañas o bosques que no requieren de un adiestramiento especial, la realización de picnics y toda la gama de usos generales que hacen que el turista y el recreacionista de un atractivo o de la ciudad en que se encuentran.

Visitas culturales: Se refieren a las actividades radicadas principalmente en museos, monumentos artísticos, iglesias, ruinas arqueológicas, sitios históricos, obras civiles del pasado, ferias y mercados tradicionales, artesanías, manifestaciones religiosas y creencias populares, visitas a grupos étnicos o expresiones de arquitectura popular y la concurrencia a centros científicos y técnicos y explotaciones mineras, agropecuarias o industriales.

Visitas a sitios naturales: Corresponden a la observación y al disfrute de la naturaleza en sus diferentes manifestaciones, que abarcan desde las playas hasta las grutas y cavernas, parques nacionales o ríos y caídas de agua, entre muchas otras posibilidades que ofrece la naturaleza.

Deportivas: Engloba a la práctica de golf, remo, velleo, ski acuático, natación y todas las actividades que se generan alrededor de la pesca y la caza deportiva.

Asistencia a acontecimientos programados: Se refiere con los espectáculos de luz y sonido, exposiciones, festivales, concursos de belleza, corridas de toros, partidos de fútbol, parques temáticos, espectáculos nocturnos, rodeos, carnavales y asistencia a congresos, seminarios y convenciones.

Para la explicación del diseño de la planta apta para producir los servicios, cada una de las anteriores categorías se subdivide en dos tipos:

Actividades al aire libre: Requieren espacios descubiertos, pero planificados y resueltos técnicamente para que allí, los consumidores que prefieren ir a una piscina, practicar deportes o juegos, realizar picnics, o simplemente salir a pasear y tomar sol.

Actividades bajo espacio cubierto: Sus necesidades indicarán el carácter, tipo y tamaño de los edificios por construir.

La segunda variable conducente es:

2) Naturaleza de la actividad: Implica tomar como sujeto de análisis al propio turista, o recreacionista, para investigar su comportamiento y actitud durante su visita a un atractivo o el uso de algún servicio específico.

Descontando el tiempo dedicado a dormir durante el resto de las veinticuatro horas de un día, el turista va realizando una serie de actividades que se distribuyen entre cualquiera de las cinco categorías.

Tabla Nº 1.1 Naturaleza, categorías y tipos de la actividad turística

Variable	Categorías	Tipo
Naturaleza	El turista es protagonista	Las diferentes formas en que se quiera descomponer la demanda ya sea por origen, por nivel socioeconómico, por la forma del turismo o por volumen de concurrencia
	El turista es espectador	
	La actividad se realiza individualmente	
	La actividad se realiza en grupo	
	La actividad produce concentración	

Fuente: Boullón Roberto C, "Las Actividades Turísticas y Recreacionales".

La tercera variable conducente es:

3) Estructura de la actividad: Dos factores son los que conducen al conocimiento de la estructura de la actividad; estos son:

La intensidad de la actividad, investiga la importancia relativa de la misma, a través del número de turistas que la practican, y su duración (que se refiere al número de días del año y a las mejores horas del día en que llega su máxima expresión).

La distribución en el espacio, sirve para analizar y resolver las formas de ocupación del territorio y las necesidades de superficie de cada actividad. Para proceder a distribuir en el espacio el conjunto de actividades, que integran un programa, se comienza por determinar la densidad, procedimiento por el cual se establece el número óptimo de personas por unidad de superficie para que se realice cada actividad.

Tabla Nº 1.2 La variable estructura y sus componentes de análisis

Estructura	Intensidad	Importancia Duración	Fino Grueso
	Distribución en el espacio	Densidad Grano	

Fuente: Boullón Roberto C, "Las Actividades Turísticas y Recreacionales".

Es importante recurrir a estos métodos y procedimientos mediante decisiones directas, comenzando por definir las cosas que podrían llegar a hacerse durante la permanencia en el sitio turístico o recreacional que se quiera poner en el mercado. Si se llega a saber con anticipación, y antes de iniciar cualquier proyecto de inversión, cuál será el programa de actividades que se ofrecerá a los futuros visitantes, se está en óptimas condiciones para definir la imagen del producto de un modo técnico, sin necesidad de caer en argumentos literarios o slogans publicitarios cada vez menos convincentes se estará mucho más seguro de lo que queremos entregar a nuestros posibles clientes y que estos a su vez quedarán satisfechos.

Al momento de programar una actividad turística, no se debe olvidar que la posibilidad de implementar cualquier actividad depende de cuatro factores:

- Los gustos, deseos, preferencias, expectativas y capacidad de gusto del consumidor.
- Las características del atractivo turístico o del sitio recreacional.
- La existencia en el lugar de una planta específica que además de definir su vocación, sirva de apoyo a las nuevas actividades que se quieren desarrollar.
- La existencia de una infraestructura de transportes y comunicaciones que facilite el acceso rápido y seguro de la demanda al lugar en que se localizará el programa en estudio.

Tomando en cuenta las características del proyecto a implementar, la programación de actividades puede alcanzar las dos siguientes dimensiones, de las cuales la primera engloba a la segunda:

- **Nuevos desarrollos turísticos o recreacionales integrales**, tipo Cancún o un parque de agua, así como el crecimiento y renovación de lugares tradicionales como por ejemplo Baños o la playa de Manta en nuestro país.
- **Servicios específicos en un lugar ya establecido**, como pueden ser un resort, un hotel, un centro de vida nocturna o un centro de diversiones.

Así también se pueden señalar los principales errores que dieron lugar al deficiente funcionamiento de muchos desarrollos turísticos como pueden ser emprendimientos culturales, para tenerlos muy en cuenta en el

desarrollo de la propuesta con el museo interactivo, mismos que se pueden resumir en los siguientes:

- Desarrollos turísticos producto de la adaptación de conglomerados urbanos con otras funciones originales.
- Proyectos elaborados por analogía o copia textual de modelos que no se adaptan a las nuevas circunstancias.
- Proyectos basados en la intuición de técnicos y promotores.
- Lotificaciones especulativas trazadas sin criterio urbanístico.
- Terrenos mal empleados y proyectos mal localizados.
- Fantasías en los proyectos de arquitectura, que conspiran contra la funcionalidad del edificio.
- Exceso de tamaño del conglomerado urbano y exagerada concentración en las áreas turísticas.

Descontando que todos estos casos durante su crecimiento toman su propio rumbo que los lleva a configurarse con las características antes dichas, resalta que en su origen comparten el error de omitir en los estudios técnicos, la programación de las actividades turísticas a partir de las cuales se justifica la existencia misma del proyecto a ejecutarse, en caso de acatar estos puntos como una guía de lo que no se debe hacer puede garantizar un buen principio en el desarrollo del proyecto turístico a realizarse.

a.2 PROCEDIMIENTOS PARA PROGRAMAR LAS ACTIVIDADES TURÍSTICAS Y RECREACIONALES

Este tipo de actividades se pueden dividir en dos tipos:

- 1) Las actividades turísticas**
- 2) Las actividades recreacionales**

El estudio de las técnicas, procedimientos y criterios por seguir para resolver en la práctica la programación de las actividades turísticas que es el tema que se puntualizará, se desarrollará a través de los siguientes puntos que manifiesta el autor Roberto Boullón en su texto:

- 1) El producto
- 2) El medio físico de la programación
- 3) La estructura del programa
- 4) La composición del programa
- 5) La estrategia de la programación
- 6) El resultado del programa

A continuación se desarrollan cada uno de los puntos de manera detallada y que se deben llevar a cabo para la programación tanto de las actividades turísticas como la de las recreacionales:

a.2.1 LA PROGRAMACIÓN DE LAS ACTIVIDADES TURÍSTICAS Y RECREACIONALES

1) El producto turístico

El producto turístico es un término que se usa para calificar a la clase de servicios que forman la oferta turística. Dicho producto se descompone en dos partes:

- a) El componente primario:** es aquel que está integrado por los atractivos turísticos (materia prima del turismo) y por las actividades turísticas, cuyas características ya se han mencionado.

- b) El componente derivado:** se refiere a los servicios de alojamiento, alimentación y transporte, más otros complementarios, como la información, el cambio de moneda, etc.

2) El medio físico

El medio físico de la programación comprende a todos los tipos de ambientes o lugares por los que se desplaza el turista y a las cosas que usa durante su viaje. A pesar de ser tantos los elementos que frecuenta un turista, al efecto de la programación de actividades, se los puede resumir en dos grupos:

Los transportes (de excursiones y de larga distancia): La programación de actividades en los medios de transporte es muy importante para evitar que el tiempo pasado en ellos se convierta en tiempo desperdiciado, este tiempo se lo puede utilizar para que el guía suministre información oral y escrita sobre el trayecto y el próximo destino que visitarán.

Los centros turísticos (itinerantes y de estadía): En los centros turísticos la situación es diferente. Allí, el turista puede desplazarse libremente, pero sus opciones dependen del tipo de viaje que está realizando.

3) La estructura del programa

Su solución requiere el tratamiento de las cuatro siguientes cuestiones:

a) Definición de las actividades (motrices y complementarias):

- **Las actividades motrices** son una tarea sencilla, pues éstas quedan determinadas por la categoría y jerarquía del atractivo, por ejemplo, si el atractivo es el mar, una de sus actividades motrices puede ser la pesca. En el caso de atractivos culturales, una de las actividades motrices puede ser tertulias didácticas, juegos tradicionales o adivinanzas.
- **Las actividades complementarias** se resuelven combinando las necesidades de los distintos segmentos de la demanda, con las circunstancias del lugar. Tenemos como actividades complementarias cosas como: botes a remo, picnics, playa, piscinas, juegos de salón, juegos infantiles, cine, restaurantes,

cafeterías, teatros, cursos vacacionales de danza o pintura, exposiciones de arte, discotecas, excursiones, compras, etc.

b) Estudio de la naturaleza del usuario (espectador o protagonista): se elabora a partir del análisis de la demanda y la investigación del perfil del consumidor, herramientas que permiten, no solo diferenciar a los turistas entre espectadores y protagonistas, sino conocer sus preferencias.

c) Estudio de la especie de la actividad: es el recurso técnico que apoya la solución sistemática de la programación de actividades motrices y complementarias por ejemplo: esparcimiento, visitas culturales, visitas a sitios naturales, deportivas y asistencia a acontecimientos programados.

En lo que corresponde a las visitas a sitios culturales que son a las que mayor interés se les dará por el tema en cuestión, requieren de una programación directamente orientada a satisfacer la motivación de aquellos turistas que viajan respondiendo a ese propósito. Es primordial que en las visitas a los sitios culturales, el turista reciba una información fidedigna a través de los guías locales o de sitio, complementada con folletería de distribución local, que contenga datos precisos, planos, mapas y esquemas, cada uno de ellos que sea de fácil lectura para que ayuden a mejorar la comprensión e interpretación del lugar.

d) La programación de actividades en los museos: Depende de dos factores: el tamaño y tipo de museo y la estadía promedio. En los museos grandes es más fácil plantearse un programa propio, porque el mayor número de salas y espacios amplios permite incluir otros servicios tales como: salas de música, de juegos, salas

de estar, galerías de exposición, bibliotecas virtuales, cafeterías, espacios verdes, etc.

El ámbito del museo es el sitio ideal para fomentar la amistad y la relación entre los visitantes que van a permanecer un cierto tiempo en él, siempre y cuando el trato hacia ellos sea participativo, espontáneo y hasta cierto punto informal donde las dinámicas, charlas, la lúdica, los juegos son el mejor recurso para lograr este fin.

4) El armado o composición del programa

Se debe realizar a partir de cada centro o atractivo turístico, teniendo en cuenta su grado de importancia, expresado por la capacidad para atraer diferentes estratos de la demanda, así también se debe considerar la duración de la estadía promedio.

Lo más recomendable es que en todo momento haya varios programas disponibles que cubran todas las necesidades de los turistas que viajan por su cuenta y que, además, los viajes en grupo se organicen ubicando las excursiones o eventos más importantes al principio y al final de la estadía prevista, para lograr un mejor impacto en el turista usando este mecanismo como estrategia de captación de clientes constantemente.

Una buena fórmula para la ejecución del programa es la de tratar que la suma de los programas de un sitio determinado, incluya tres componentes: el social, el cultural y el deportivo, pero no necesariamente todos aquellos en cada programa diario, sino dispuestos para que durante una estadía promedio, el turista los combine de acuerdo con su voluntad o el operador de un viaje en grupo lo haga conforme a su criterio, satisfaciendo así las necesidades y deseos de cada clase de visitantes que lo requieran.

5) La estrategia de programación

Debe elaborarse en función del ámbito físico y que se divide en transporte y centros turísticos.

- **Estrategia de transporte:** se debe tener en cuenta a los medios (avión, tren, autobús, barco) y la longitud y tipo de trayecto. Otro punto a tomar en cuenta es la que se establece si el viaje es de un grupo organizado por una agencia de viajes o individual y si en el primer caso el grupo ocupa todo el medio de transporte o en otro caso, solo parte de su capacidad.
- **Estrategia de programación de actividades en los centros turísticos:** donde hay que recurrir a la planificación porque este es el medio apto para diferenciar los productos, entre aquellos centros itinerantes que explotan atractivos de igual tipo, como son las playas o los centros de arquitectura colonial ubicados en una misma región.

6) El resultado del programa

El resultado del programa de actividades se presenta en los siguientes aspectos: imagen del sitio y mejoramiento del producto.

La imagen del sitio, en el caso de los atractivos naturales y culturales, está dada por el atractivo mismo, pero aún así, una programación de actividades puede completar el perfil del producto al agregar nuevas cosas que hacer tanto en el curso de las excursiones como al final del día.

El mejoramiento del producto, se manifiesta al aumentar el número de actividades, automáticamente se mejora el producto y por ende su competitividad.

1.5.2 RECURSOS TURÍSTICOS

En el libro de TURISMO Y RECREACIÓN del autor Eulogio Castellanos Hernández (2010) podemos encontrar varios conceptos sobre recursos turísticos tales como:

El autor Castellanos lo define como el conjunto de elementos materiales e inmateriales propios de la naturaleza y de manifestaciones culturales del hombre cuya jerarquía y evaluación provocan flujos o corrientes turísticas y a su vez propician la distribución de la oferta y la demanda en un espacio determinado.²

De la Torre (1980), son el conjunto de atractivos que producen aquellas motivaciones que dan origen a los desplazamientos y que determinan la producción de servicios integrales en el patrimonio turístico de un lugar, de una región o un país.

Ramírez (1994), son todos los elementos naturales, objetos culturales o hechos sociales que mediante una adecuada y racional actividad humana pueden ser utilizados como causa suficiente para el desplazamiento turístico.

La OMT (Organización Mundial de Turismo) señala que son todos los bienes y servicios que por intermedio de la actividad del hombre y de los medios con los que cuenta, hacen posibles la actividad turística y satisface las necesidades de la demanda.

Asimismo en el Diccionario de Turismo de los autores Jordi Montaner Montejano, Jordi Antich Corgos y Ramón Arcarons Simón (1998) definen

² Castellanos H. Eulogio, Turismo y Recreación. Edit. Trillas, 2010

a los recursos turísticos como el conjunto de patrimonio natural, histórico-monumental, artístico y cultural que posee un núcleo turístico y que ejerce un gran poder de atracción turística.

Sin embargo a nuestro parecer el concepto más acertado de recursos turísticos es el que plasma el autor Castellanos, por ser un concepto que engloba todas las partes involucradas no solamente del recurso, sino también de un destino turístico.

A un atractivo hay que dotarlo de planta turística para que se convierta en un recurso turístico, de esta manera constituye la motivación básica o demanda turística hacia un lugar.

CLASIFICACIÓN DE LOS RECURSOS TURÍSTICOS

La clasificación de las categorías de atractivos en la metodología de inventarios turísticos se la hace en dos grupos:

- **Sitios Naturales**
- **Manifestaciones Culturales.**

b.1 RECURSOS NATURALES

Los recursos naturales son aquellos elementos proporcionados por la naturaleza sin intervención del hombre y que pueden ser aprovechados por el hombre para satisfacer sus necesidades.

En la categoría de Sitios naturales se reconocen los tipos: Montañas, Planicies, Desiertos, Ambientes Lacustres, Ríos, Bosques, Aguas subterráneas, Fenómenos Espeleológicos, Costas o Litorales, Ambientes Marinos, Tierras Insulares, Sistema de Áreas protegidas.

Los Recursos Naturales tienen su clasificación en dos grupos:

- **Recursos Naturales Renovables.-** Son aquellos recursos que no se agotan con su utilización, debido a que vuelven a su estado original o se regeneran a una tasa mayor a la tasa con que los recursos disminuyen mediante su utilización; como es el caso de la madera.
- **Recursos Naturales No Renovables.-** Son recursos naturales que no pueden ser producidos, cultivados, regenerados o reutilizados a una escala tal que pueda sostener su tasa de consumo. Estos recursos frecuentemente existen en cantidades fijas ya que la naturaleza no puede recrearlos en periodos geológicos cortos; es el caso del petróleo.

b.2 RECURSOS CULTURALES.

Considerados los monumentos como: obras arquitectónicas, de escultura o pinturas monumentales, elementos o estructuras de carácter arqueológico, inscripciones, cavernas y grupos de elementos; los conjuntos como: grupos de construcciones aisladas o reunidas cuya arquitectura unidad e integración en el paisaje; los lugares como: obras del hombre u obras conjuntas del hombre y la naturaleza, así como las zonas incluidas los lugares arqueológicos que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista histórico estético, etnológico o antropológico.

En la categoría Manifestaciones Culturales se reconocen los tipos: Históricos, Etnográficos, Realizaciones Técnicas y Científicas, Realizaciones artísticas Contemporáneas y Acontecimientos Programados.

El museo es un atractivo turístico cultural considerado en la Metodología para Inventarios de Atractivos Turísticos emitida por el Ministerio de

Turismo, entonces forma parte de la actividad turística por ser uno de los elementos de la planta turística. ³

1.5.3 EL MUSEO COMO RECURSO TURÍSTICO

El museo como institución que entre algunas cosas se dedica a prestar servicios de educación y deleite, también se lo considera actualmente como un recurso turístico ya que este es parte de la oferta turística, incluso se puede llegar a convertir en un producto turístico siempre y cuando cuente con actividades y servicios complementarios, de ahí se deduce que mientras más didáctico sea el museo mayores serán los motivos para acudir al mismo. Es por ello que se menciona a los autores: Geraldine Rodríguez España y Antonio Santos del Valle en su obra: “Gerencia Cultural, Turismo y Patrimonio” que señalan que para llegar a conseguir que el turista o visitante de un museo se convierta en un creador que interactúa con la obra, necesitamos que los profesionales y miembros de los museos elaboren programas que produzcan o intensifiquen diversas actividades para el estímulo y la motivación.⁴

Principalmente, este objetivo es desarrollado por dos áreas de gestión:

1.- El área de atención directa con los visitantes, que interviene sobre las actividades educativas dirigidas a distintos segmentos de público a través de las cuales se generan experiencias significativas y creadoras. En muchas ocasiones, esta área viene determinada por el plan de marketing de los museos.

2.- El área de interpretación, cuyo objetivo principal es desarrollar herramientas de acercamiento del público al patrimonio y sus diversos elementos y aspectos a interpretar, elaborando programas específicos

³ Ministerio de Turismo, Metodología para Inventarios de Atractivos Turísticos. 2004.

⁴ Rodríguez E. Geraldine y Santos del Valle Antonio, “Gerencia Cultural, Turismo y Patrimonio” 2006

para ofrecer al visitante una experiencia atrayente, innovadora y sugestiva.

El museo se convierte así en un instrumento de información y formación mediante la gestión de programas y proyectos (tales como programas educativos dirigidos a niños, niñas y jóvenes), dispositivos tecnológicos, entre otros recursos, que estimulan el descubrimiento del patrimonio, los distintos espacios, autores y otros aspectos, que convierte el museo en un espacio para el aprendizaje, la motivación e interacción.

Para estimular y motivar al turista o visitante lo ideal es planificar estrategias con la participación de profesionales que gestionen diversas herramientas, tales como: plan de medios, estudios de público y de mercado, visitas guiadas y didácticas, salas de usos múltiples, talleres de creatividad, investigación, publicaciones, entre otras.

La visita al museo debe traducirse en una experiencia significativa, convirtiendo este lugar en un espacio de convivencia, reflexión y aprendizaje, cálido y amable, que brinda hechos históricos, artísticos, científicos, culturales y sociales, que enriquecen las visiones y experiencias del turista o visitante.

Los museos son espacios donde se expone una muestra importante y significativa del patrimonio de la humanidad, un conjunto de referencias que forman parte viva de la historia del hombre y su interacción con el mundo que le rodea, es decir, de la cultura; son espacios donde los visitantes conocen y se reconocen como seres humanos, como parte de una determinada cultura, valores y sistemas de códigos que determinan su identidad.

Entender un museo como un simple almacén de “obras” es lastimar los sentidos, ya que reducimos este espacio a una sala fría con un conjunto

de elementos en su aspecto más tangible, y dejamos de lado la idea de museo como espacio para la interacción, interpretación, reflexión y creación del usuario ante elementos que aportan el conocimiento y entendimiento de una determinada cultura y los valores del ser humano como creador.

Los museos son lugares de descubrimiento y aprendizaje, de actividad creadora y espacios para el diálogo intercultural, donde el turista o visitante se acerca a la realidad que lo rodea de una manera innovadora, más no tradicional en los últimos tiempos.

Sin duda se resume que un museo actúa como un recurso turístico desde muchos puntos de vista, causando motivación, interés, distracción y generando conocimiento, lo que en otras palabras podemos decir que un museo es un centro de edumiento que involucra a los visitantes, a los objetos de las salas y sus gestores.

1.6 MUSEO

1.6.1 HISTORIA DE LOS MUSEOS

En su origen, un museo era un templo de musas, un lugar sagrado que ellas frecuentaban, y no hay que olvidar que, en su origen, las musas eran las diosas de la memoria. Más tarde, en Alejandría durante la época de la dinastía Ptolemaica, Ptolomeo I, levantó un museo dedicado al desarrollo de todas las ciencias y servía además para las tertulias de los literatos y sabios que vivían allí, bajo el patrocinio del Estado. En aquel museo se fue formando poco a poco una importante biblioteca: la Biblioteca de Alejandría.

Los escritores latinos señalan la existencia de un significado adicional de "museo". Todo parece indicar que así llamaban en la antigüedad romana a unas grutas con unas características especiales, y que, situadas dentro de las villas, sus propietarios las utilizaban para retirarse a meditar.

Las primeras colecciones del arte las encontramos en los peristilos de los templos antiguos. Delfos, la ciudad de los oráculos, se gloriaba de poseer un tesoro de esta especie repartido en tantas salas como diversos pueblos había: el templo de Juno en Samos y la Acrópolis de Atenas estaban llenos de obras maestras del arte. Los sucesores de Alejandro Magno se esforzaron en reunir esculturas de todas clases. Con ellas hacían más ostentosas sus marchas de triunfo y además las empleaban en el embellecimiento de sus capitales: el arte, en estas ocasiones, daba vida y movimiento al cuadro.

Roma siguió este ejemplo. Las imágenes de los dioses de los pueblos vencidos formaron parte del cortejo del vencedor y vinieron en el mismo lugar que los prisioneros. Entre los emperadores romanos, Nerón hizo venir de Delfos 500 estatuas para adornar su palacio imperial y aumentar el lujo y la pompa del mismo. Todo esto, sin embargo, no formaba aún lo que llamamos hoy un museo. Los edificios públicos y los palacios estaban adornados con mucho gusto. El arte se mezclaba allí con la naturaleza viva.

Al principio del siglo XV, Roma solo poseía cinco estatuas antiguas de mármol y una de bronce. Bien pronto se abrió en Florencia una nueva era para las artes. En el siglo de los Médici les dio un impulso poderoso. Cosme I de Médici se dedicó a reunir antigüedades y echó así los cimientos del célebre museo de Florencia. Luego, otros príncipes se disputaron la gloria de conquistar un nombre protegiéndolas. Un Médici fue también, a saber el papa León X, cuya villa sobre el monte Pincio fue el punto central en que se depositaron esas obras maestras que se encontraban.

Varias familias nobles de Roma y de Italia participaron de esta inclinación: se emprendieron con algunas excavaciones y se continuaron con perseverancia. Estas colecciones empezaron a formarse al mismo tiempo

que las de medallas. La familia de Este fue la primera que formó un gabinete de piedras grabadas: las inscripciones que en ellas se leían oscilaron hasta el más alto punto el interés y la curiosidad. La civilización que entonces renacía necesitaba para enlazarse con la civilización antigua y descansar así sobre una base de todas las máximas que la antigüedad había dejado escritas. El gusto por las medallas y las piedras grabadas trajo bien pronto en pos de sí el de las estatuas: estas, sin embargo, permanecieron largo tiempo donde podían servir de adorno en las bibliotecas, en los salones de los palacios de los príncipes y gustaba aún el verlas en parajes abiertos. Bajo este punto de vista, la disposición de las antigüedades en la ciudad borgesa era admirable: desgraciadamente, cuando volvieron a Italia las preciosidades que se le habían arrancado, no pudo reclamar sus despojos, porque Francia las había comprado.

El Museo Ashmolean de Arte y Arqueología, situado en Oxford, abrió sus puertas en 1683, cuando la universidad de dicha ciudad decidió mostrar al público la colección que Elías Ashmole le había legado cuatro años antes.

El edificio destinado a alojarla, se convirtió así en el primer lugar de exposición abierto al público de forma permanente. Durante el siguiente siglo fueron inaugurados el Museo Británico en Londres y el Louvre en París.

Luego de la Primera Guerra Mundial (1918) surgió la Oficina Internacional de Museos, la cual estructuró los criterios museo gráficos cuyos programas y soluciones técnicas son vigentes hoy en día. En 1945 surge el Consejo Internacional de Museos (ICOM, por sus siglas en inglés) y en 1948 aparece la publicación periódica *Museum* mediante la cual se difunden hasta hoy en día las actividades de los museos en el mundo.

1.6.2 QUÉ ES UN MUSEO

Etimológicamente la palabra museo procede del griego “mouseion”, con el significado de “templo de las musas”, y que está asociada al complejo cultural y científico creado en Alejandría por el primer faraón griego de Egipto.

La última definición del ICOM (Consejo Internacional de Museos) con sede en París – Francia en 1995 llega a considerar como museos hasta a las agencias gubernamentales y a determinadas organizaciones públicas o privadas que imparten o estudian museología.

Sin embargo a nuestro criterio un concepto más descifrable es el que presenta la M.Sc. Cristina León en su obra: proyecto Educativo del Museo “Héctor Vásquez Salazar” Ambato - Ecuador 2009, donde lo define como: Una institución permanente, abierta al público, al servicio de la sociedad y su desarrollo, que adquiere, investiga, documenta y exhibe con fines de educación y deleite, los objetos que son testimonios del paso del hombre sobre la tierra y su entorno”.⁵

1.6.3 IMPORTANCIA DE LOS MUSEOS

Los museos son tan necesarios dentro de la educación, ya que son lugares que educan tanto y más aún cuando los museos tienen una temática interactiva, pues es, de esta manera como los estudiantes aprenden de mejor manera y a veces más que en las aulas, ya que el conocimiento se plasma de una forma permanente.

Los museos no sólo nos sirven para, preservar, investigar y educar en el patrimonio histórico-cultural de la comunidad, o como elemento de comunicación entre el hombre y el pasado, sino que ayuda a la globalización de la cultura y de la tecnología.

Los museos también han de dar respuesta a unas necesidades de índole laboral y de desarrollo económico, es así que generan fuentes de trabajo

⁵ León V. Cristina: Proyecto Educativo del Museo Héctor Vásquez Salazar. 2009

en diferentes especialidades, y no solamente en el ámbito científico o académico, sino también en el caso de administrativos, servicio de mantenimiento, limpieza, etc. Sin dejar a un lado el efecto multiplicador que éstos centros pueden generar por medio de los servicios de interés turístico (restaurantes, venta de artesanías locales, etc.), gracias al incremento de la demanda que recurre a un museo.

1.6.4 TIPOLOGÍA DE MUSEOS

Para la clasificación de los Museos y Colecciones Museográficas vamos a mencionar la tipología partiendo del criterio de la UNESCO (Organización para la Educación, la Ciencia y la Cultura de las Naciones Unidas) puesto que es la más común y descifrable. Las categorías responden a las siguientes definiciones:

Bellas Artes: contiene obras de arte realizadas fundamentalmente desde la Antigüedad al siglo XIX (arquitectura, escultura, pintura, dibujo, grabado y, desde 2002, arte sacro).⁶

Artes Decorativas: contiene obras artísticas de carácter ornamental. También se denominan artes aplicadas o industriales.

Arte Contemporáneo: contiene obras de arte realizadas en su mayor parte en los siglos XX y XXI. Se incluyen la fotografía y el cine.

Casa-Museo: Museo ubicado en la casa natal o residencia de un personaje.

Arqueológico: contiene objetos, portadores de valores históricos y/o artísticos, procedentes de excavaciones, prospecciones y hallazgos

⁶ <http://www.ine.es/metodologia/t12/t12a111.pdf>

arqueológicos. Se incluyen las especialidades de numismática, glíptica, epigrafía y otras.

De Sitio: creados al musealizar determinados bienes históricos (yacimientos arqueológicos, monumentos, ejemplos in situ del pasado industrial, etc.) en el lugar para el que fueron concebidos originariamente. (Se incluyen los Centros de Interpretación Arqueológicos, siempre que tengan una colección con fondos originales, y se excluyen los Centros de Interpretación de la Naturaleza).

Histórico: se incluyen en esta categoría los Museos y Colecciones Museográficas que ilustran acontecimientos o periodos históricos, personalidades, los museos militares, etc.

Ciencias Naturales e Historia Natural: contiene objetos relacionados con la biología, botánica, geología, zoología, antropología física, paleontología, mineralogía, ecología, etc.

Ciencia y Tecnología: contiene objetos representativos de la evolución de la historia de la ciencia y de la técnica, y además se ocupa de la difusión de sus principios generales. Se excluyen los planetarios y los centros científicos, salvo aquellos que dispongan de un museo o colección museográfica.

Etnografía y Antropología: se dedica a culturas o elementos culturales preindustriales contemporáneos o pertenecientes a un pasado reciente. Se incluyen en esta categoría los museos de folklore, artes, tradiciones y costumbres populares.

Especializado: profundiza en una parcela del patrimonio cultural no cubierta en otra categoría. Hasta 2002 incluía arte sacro, que pasa a considerarse Bellas Artes a partir de este periodo.

General: Museo o colección museográfica que puede identificarse por más de una de las categorías anteriores.

Museo Interactivo: Museo donde se genera la interacción entre el visitante, objeto y el mediador. Se prioriza el aprendizaje mediante la lúdica.

Otros: no pueden incluirse en las categorías anteriores.

1.6.5 MUSEO Y EDUCACIÓN

La educación constituye siempre una forma determinada de comportamiento social (puesto que todos participan de ella) y es, al mismo tiempo una relación social entre los individuos, en los que alternativamente se asume el papel de educador y de educando, pero siempre a partir de una posición concreta del sujeto dentro de la sociedad. En cualquiera de sus acepciones, el concepto de museo ha ido siempre ligado alguna forma de educación. Pero la idea de “educación” que aquí se utiliza es diferente de la que en primer lugar viene a la mente.⁷

En Psicología de la educación se hace distinción entre dos tipos de educación:

- Educación formal
- Educación no formal

La educación formal.- es la que imparte el sistema educativo reglado, se caracteriza por la separación entre profesor, contenidos y espacio en el que se produce la interacción entre ambos. Es el profesor, quien marca

⁷ Zamorano C. Francisco: Turismo Alternativo Servicios turísticos diferenciados. Edit. Trillas, 2004.

los objetivos educativos, define los contenidos de la enseñanza dirigidos a alcanzarlos y evalúa en el alumno el grado en que éstos han sido alcanzados.

La educación no formal.- Donde profesor, contenidos y espacio educativo se unifican. Son los propios contenidos del espacio educativo quienes deben actuar de agentes de comunicación y de enseñanza. Los elementos con los que interacciona el visitante, están cuidadosamente diseñados para que los objetivos educativos que el diseñador del espacio a definido, puedan alcanzarse sin necesidad de su intervención directa, es entonces donde podemos decir que la interactividad dentro de un museo juega un papel muy importante a la hora que el visitante experimenta a través de la lúdica.

La educación no formal es el tipo de educación que se presenta en la situación educativa propia de los museos. Un museo no es un aula más ni un laboratorio escolar. Es algo diferente pues si cualquier situación educativa debiera ser atractiva para el visitante o alumno la situación educativa que se induce en un museo lo debe ser en mucha mayor medida. Al no existir una “autoridad” que regule y evalúe la eficacia del proceso educativo, es el propio visitante quien debe actuar como tal. De ahí la necesidad de lograr una relación atractiva, divertida en el sentido más noble del término, con el espacio educativo, y en nuestro caso con el museo.

Pero no todos los visitantes de un museo llevan el mismo bagaje cultural o tienen los mismos intereses educativos. Para que un museo cumpla adecuadamente su función debe definir adecuadamente en que grupos puede encuadrar a sus posibles visitantes a efectos de definir los objetivos que pretende lograr de la visita al museo, actividad que se encarga de desarrollar el mediador, con la finalidad de hacer que el visitante logre cumplir los objetivos que tenía al momento de ingresar al

museo. El total de posibles visitantes de un museo debe ser contemplado como un conjunto de “público objetivo”, para cada uno de los cuales hay medios específicos con los que se debe transmitir objetivos educativos, más o menos explícitos con que se diseñan los contenidos. Es aquí donde la colaboración con el sistema educativo formal se hace deseable, necesaria incluso.

En el museo, y en todo espacio de convivencia se producen también situaciones educativas propias de la educación no formal. El visitante interacciona con el museo según sus propias reglas, intereses e inclinaciones.

1.6.6 MUSEOS Y PATRIMONIO

Para relacionar los museos con el patrimonio es necesario definir en un principio que, según la Unesco en 1998 patrimonio es “el conjunto de elementos naturales y culturales, tangibles e intangibles, que son heredados del pasado o creados recientemente”.

Se considera que el patrimonio incluye, por un lado aquello que una comunidad, ha sido capaz de producir, en el transcurso de su historia, y por otro lado, el entorno tal como es percibido y considerado por ese pueblo.

A nuestro criterio museo y patrimonio son dos términos que van ligados, debido a que un museo alberga objetos materiales e inmateriales que son patrimonio de un determinado lugar.

El museo está preparado para difundir y exhibir el patrimonio, dicha difusión y exposición han de tener una razón de ser es decir, lo que se expone para difundir a la sociedad ya sea contenidos históricos, culturales o artísticos deben ser perfectamente inteligibles ya que el público a de comprender lo que se le comunica, muchas veces sin necesidad de un

guía o mediador. De este modo la didáctica museística y patrimonial se sitúa como un intermediario entre el público y el conocimiento por lo que si las actividades se alejan de esta situación intermedia, el museo ha perdido su contacto con la función didáctica.

La ICOM en su Conferencia General de 1966, fijó las directrices sobre educación, acción cultural y didáctica en los museos que han sido desarrolladas hasta la actualidad.

Cabe recalcar que en la Ley de Patrimonio Histórico y Natural del Ecuador uno de sus principales objetivos es poner dicho patrimonio al servicio de la colectividad de la que constituye su esencia, por lo tanto cuanto más se la conozca más se la valorará y más estima producirá en la sensibilidad del visitante.

Un museo es el lugar idóneo donde se puede llevar a cabo este objetivo de la Ley de Patrimonio Histórico y Natural del Ecuador por ser las funciones fundamentales del museo: conservar, presentar, investigar y difundir el patrimonio cultural, y que mejor que hacerlo a través de un museo interactivo, en donde se exhiba el patrimonio que posee no solamente la ciudad de Latacunga sino también la provincia de Cotopaxi. Desde el punto de vista económico, el patrimonio cultural ha dado origen a la aparición de un nuevo sector, y ha pasado de ser considerado una carga presupuestaria a transformarse en un motor de desarrollo económico y social.⁸

Hablando del sector turístico, llegada la consolidación y madurez de los destinos turísticos, el patrimonio cultural se convierte en una característica esencial de captación de turismo, una especificidad del destino, un atractivo de posicionamiento competitivo.

⁸ Crespi Montserrat, Planells Margarita, "Patrimonio Cultural", Edit. Síntesis S.A., España. 2003

Es evidente que el mantenimiento del patrimonio es uno de los aliados más importantes para el turismo; y por ello, muchos pueblos se han convertido en centros de peregrinaje por sus monumentos artísticos, por sus fiestas y tradiciones, por sus músicas y danza, contribuyendo a su desarrollo y progreso social y económico. Los bienes que integran este patrimonio son utilizados como recursos que constituyen o complementan la oferta de servicios y que añaden nuevas ofertas de carácter cultural, lúdico y recreativo a la población. Así, muchos elementos patrimoniales se utilizan como marcas personalizadas, como señales de identidad de un lugar, como instrumentos de marketing orientados a dar a conocer y a atraer recursos exteriores.

Esta inercia de recuperación del patrimonio cultural se plantea como una decisión estratégica. Se vincula a otro proceso socioeconómico mundial: el del turismo, el mismo se integra profundamente en la economía de los países convirtiéndose en uno de sus principales motores, está potenciando la revalorización del patrimonio cultural.

Se debe destacar que el turismo se convierte en un buen instrumento para la recuperación y el mantenimiento del patrimonio artístico y cultural porque, al dotarlo de funciones productivas, lo incorpora a la cadena de valor y hace rentable su conservación lo que quiere decir que el desarrollo se hace sustentable y económico a la vez.

Además, la atracción de visitantes a un destino por su patrimonio cultural, indudablemente, provoca al mismo tiempo la revitalización de numerosos espacios y de sectores como la hostelería, la restauración, los transportes, la construcción y el comercio. Tales sectores económicos se ven directamente beneficiados por las inversiones previstas, cuyo impacto también percibe la población residente, la comunidad en su conjunto. El aumento de actividad económica supone un efecto multiplicador en la economía local y un aumento de capítulos de ingresos en las arcas municipales, al revitalizarse los impuestos y tasas municipales ligadas a

las actividades económicas. A su vez esto conduce a la creación de nuevos empleos directos e indirectos y todas las actividades conexas y complementarias al turismo, como por ejemplo: servicios de limpieza, servicios de seguridad, farmacias, tiendas y cafeterías en los recintos patrimoniales, guías turísticos. Y por último, a nivel estratégico, la imagen del destino se regenera y se proyecta bajo un perfil más moderno y actualizado, reforzándose como un nuevo polo de atracción económica y reconduciendo su posicionamiento competitivo.

Sin embargo, el uso del patrimonio como recurso turístico no está exento de la polémica ni de dificultades. Es innegable el riesgo que se supone para la conservación del patrimonio su consumo turístico descontrolado y masivo.

Necesariamente, pues, se debe encontrar equilibrio en su gestión, para que de forma controlada y sostenible tanto la actual como las futuras generaciones puedan utilizar y disfrutar de toda la riqueza y simbolismo del patrimonio cultural respetando su entorno físico e histórico.

En cuanto a lo que se refiere al turismo cultural que está estrechamente relacionado con el patrimonio cultural, mismo que engloba a entidades como los museos, es importante citar a continuación las tipologías de rutas existentes:

Rutas Históricas: En las que los hechos históricos son su base.

Rutas Arqueológicas: En las que los yacimientos arqueológicos constituyen el eje central de la visita vacacional.

Rutas Artísticas: Definidas por los diferentes estilos y periodos artísticos.

Rutas Museográficas: Su principal interés es admirar las obras que se han concebido a lo largo de diferentes estilos artísticos, periodos históricos.

Rutas de Arquitectura Industrial: En las que las fábricas y antiguos procedimientos laborales, hoy en desuso, retoman su importancia.

Rutas de Arquitectura Popular: En las que descubrir las distintas formas de vivir y el hábitat de cada región o territorio determina el circuito.

Rutas de Artesanía: En las que el descubrimiento e interés por los oficios y actividades artesanales de antaño configuran el itinerario. Los ecomuseos forman parte de este conjunto.

Rutas de interés folclórico: Las celebraciones festivas populares centran el viaje.

Rutas literarias: En las que algún personaje (poeta, escritor, dramaturgo...) o corriente literaria constituyen el eje del itinerario.

Rutas gastronómicas y enológicas: Donde la degustación de los platos típicos y vinos propios de una localidad o región son su atractivo fundamental.

Rutas de acontecimientos: Los espectáculos teatrales, los festivales de música, y las danzas son la principal motivación del viaje.

Haciendo referencia al turista cultural que visita sitios patrimoniales como lo son los museos de toda índole, se debe destacar que éste busca una satisfacción estática o dinámica determinada en su tiempo libre, a través de las infraestructuras de turismo existentes en las ciudades, en la

naturaleza de los pueblos. La actividad turística con componente cultural garantiza la posibilidad de educación, enriquecimiento, perfeccionamiento y complacencia; su práctica en el tiempo de ocio garantiza una inversión productiva por los beneficios intelectuales, morales y sociales que se vinculan.

Según las cinco dimensiones que cualquier actividad practicada durante el tiempo de ocio debe aportar para enriquecer y satisfacer a la persona, el patrimonio cultural se convierte en una importante actividad de ocio. Se trata en concreto de facilitar tanto el descanso y la recuperación de la fuerza física y psíquica (dimensión lúdica), como diversión (dimensión festiva), perfeccionamiento y desarrollo de la persona (dimensión creativa), participación y relación social (dimensión solidaria) y, finalmente, el contacto con la naturaleza física, social o psicológica (dimensión ecológica).

Enfocándose en lo que refiere al segmento de mercado turístico se considera que este se está alejando del turismo de playa y se vuelve más activo, cultivado y ecológico, es más experto e independiente, exige servicios de calidad y altos índices de autenticidad ambiental y cultural, manifestando una preocupación por las raíces socioculturales y antropológicas de la comunidad que visita: se conoce que estos viajeros han adquirido la llamada cultura de turista; cuyo paradigma se basa en las tres E: entretenimiento, emoción y educación, criterio que fortalece al turismo cultural que se visualiza en los museos y más aún en los de la actual tendencia como son los interactivos.

Sin duda, el turismo cultural que abarca a los atractivos de trascendencia patrimonial, es uno de los segmentos de la demanda que con gran fuerza se desarrolla en las últimas décadas gracias al impulso que han generado

los actores involucrados que están haciendo latir esta manifestación cultural.

1.6.7 LOS PÚBLICOS DEL MUSEO

Para abordar sobre los grupos de visitantes de un museo hemos apoyado nuestra indagación en el libro de TURISMO ALTERNATIVO Servicios turísticos diferenciados del autor Francisco Manuel Zamorano Casal (2004), donde nos proporciona los tipos de grupos que se pueden presentar en un museo.

La base para clasificar la conducta humana como conducta de grupo es la interacción, por ser la propiedad que todos los grupos tienen en común. Partiendo de esta base nos dice que los grupos pueden clasificarse con diferentes criterios, como lo son: Dimensión, grado de interacción entre los miembros, nivel de solidaridad, objetivos del grupo, grado de intimidad, etc.

Entre otros son las maneras en que pueden clasificarse un grupo de visitantes; sin embargo la clasificación anterior puede agruparse en tres grandes grupos:

- ❖ Grupo Primario
- ❖ Grupo Secundario
- ❖ Grupo Cuasiprimario

Grupo Primario

Este grupo de visitantes se caracteriza porque los miembros interaccionan directamente, cara a cara, son conscientes de la existencia del grupo y de su pertenencia a él. Se hallan ligados por lazos personales, emocionales,

poseen una solidaridad inconsciente basada más en los sentimientos, citamos como ejemplo de este primer grupo a la familia.

Grupo Secundario

Los integrantes de este grupo mantienen relaciones frías, impersonales, más formales. Las relaciones se establecen más bien mediante comunicaciones indirectas; un claro ejemplo de este grupo son las empresas. Instituciones, barrios, clubes, etc.

Grupo Cuasiprimario

Este grupo reúne características de los dos grupos anteriores, puesto que las relaciones como un grupo secundario evolucionan y adoptan algunas características del primer grupo. En este caso citaremos como ejemplo a un círculo de amigos, la pandilla, el equipo, etc.

Características de los grupos:

Las características que pueden poseer los grupos mencionados anteriormente son las siguientes:

- Una asociación definible; una colección de dos o más personas, identificables por un nombre o un 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 las necesidades; los miembros necesitan ayudarse mutuamente para lograr los propósitos que se tienen como grupo.
- Acción recíproca; los miembros se comunican unos a otros.
- Habilidad para actuar en forma unitaria; el grupo puede comportarse como un organismo unitario.

1.6.8 LA INTERACTIVIDAD Y LÚDICA

c.1 INTERACTIVIDAD

La interactividad se refiere a una participación activa y libre: implica una relación emocionante con los artefactos y las demostraciones, un reto intelectual personal, una experiencia transformadora, y la relación (socialización) con los demás de esta experiencia, mediante la reflexión y el diálogo.

La información obtenida a través de la investigación de campo permite afirmar que “La interactividad contiene ambientes para explorar, tocar, experimentar, comprender, interpretar y familiarizarse en el entorno; además que permite un protagonismo real de las personas.” MIC (Museo Interactivo de Ciencia) primer museo interactivo del Ecuador.

c.2 LÚDICA

La palabra Lúdica proviene del latín *ludus*, Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

La lúdica está presente en la creación de una atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje desde lo afectivo entre maestros y alumnos, entre docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, entre mediadores y visitantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción.⁹

⁹ Jiménez Carlos, “Pedagogía de la Creatividad y de la Lúdica” Editorial Magisterio, II Edición, 2008.

La animación viene a ser el factor principal que motiva a cualquier grupo que visite un museo, por ello hemos visto necesario citarlo a continuación.¹⁰

c.2.1 ANIMACIÓN

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.

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

- **De formación.-** actividades que favorecen la adquisición de conocimientos como cursos, seminarios, foros, paneles, mesas redondas, educación para adultos, visitas guiadas y todas aquellas que tiendan a la formación de las personas.
- **De difusión.-** actividades que favorecen la difusión de conocimientos.
 - **Del patrimonio heredado:** museos, fonotecas, bibliotecas, monumentos, zonas arqueológicas, edificios históricos.
 - **De la cultura viva:** manifestaciones cotidianas del que hacer de un pueblo como sus tradiciones populares, fiestas, gastronomía acontecer diario, expresiones artísticas.

¹⁰ Zamorano C. Francisco: Turismo Alternativo Servicios turísticos diferenciados. Edit. Trillas, 2004.

- **Artísticas.-** Actividades no profesionales que favorecen la expresión y la creación (cine, danza, teatro, pintura, guiñol, entre otras).
- **Lúdicas.** Actividades físicas, deportivas y al aire libre (esparcimiento, juegos, paseos, campamentos, excursiones, deportes, recreación, entre otras).

Para abordar el tema de lúdica primero citaremos el concepto de dos términos importantes dentro de este tema, como lo son:

- **El juego**
- **El aprendizaje**

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.

En la clasificación de Caillois encontramos algunas categorías: Juegos de competencia, juegos de azar, juegos de representación, juegos de vértigo. Otra clasificación es la de los juegos gimnásticos o fisiológicos, juegos de habilidad, juegos de ejercitación de la voluntad.

El autor Francisco Zamorano en su libro de Turismo Alternativo (2004), nos menciona las siguientes técnicas para conducir juegos:

Dependiendo del juego por conducir se establece una serie de normas:

- **Presentación.-** Consiste en motivar al grupo a participar en el juego, se inicia con alguna canción o dinámica donde cada integrante pueda presentarse e irse relacionando con los demás.

- **Ubicación.-** Es constituir los bandos o equipos, e instalarlos debidamente formados para iniciar el juego.
- **Explicación.-** Debe ser clara y lo más sintética posible. Dar a conocer el objetivo, las reglas, etc.
- **Demostración.-** Siempre que sea posible, es conveniente ratificar lo explicado con una demostración de lo más difícil del juego para que todos capten bien.
- **Preguntar.-** ¿Alguien tiene dudas? Esta pregunta es fundamental para el desarrollo de dinámicas, juegos, actividades recreativas, etc. Nunca se contesta directa y únicamente a quien tiene la duda.
- **Comienzo.-** Tras un breve suspenso y habernos asegurado que todo está en orden.
- **Control-aliento-entusiasmo-participación.-** Estos son algunos de los puntos más importantes para el desarrollo de la conducción de grupos en los juegos.
- **Final.-** Una sonora voz de ¡alto! Será ideal para dar por concluido el juego.
- **“Premio” a los ganadores.-** Todo ser humano posee ansias que la ciencia se ha ocupado de definir y que le son ineludibles. Entre ella 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.
- **Complementariamente.-** Es importante recordar que el éxito de las actividades de animación y recreación que se proponen depende casi en su totalidad de la actitud del mediador, su técnica y habilidad para darse cuenta si en algún momento las cosas no funcionan bien.

Además el juego es un derecho. Según la declaración de los derechos del niño, adoptada en la asamblea general de la ONU, “El niño debe disfrutar

plenamente de juegos y recreaciones los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”.

Los juegos llevan consigo una serie de características que los hacen atractivos, motivantes y participativos, y gracias a esto ayudan al aprendizaje. El juego no solo es una forma de diversión sino también la mejor manera de aprendizaje.

El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado.

Varios son los conceptos de aprendizaje, a pesar de ello hemos precisado uno que complementa el pensamiento o definición de varios autores, y lo definimos como:

El proceso mediante el cual las personas adquieren o modifican sus habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación, durante su vida cotidiana.

Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. La pedagogía establece distintos tipos de aprendizaje:

El aprendizaje receptivo: el individuo comprende el contenido y lo reproduce, pero no logra descubrir algo nuevo.

El aprendizaje significativo: cuando el sujeto vincula sus conocimientos anteriores con los nuevos y los dota de coherencia de acuerdo a su estructura cognitiva.

El aprendizaje repetitivo: producido cuando se memorizan los datos sin entenderlos ni vincularlos con conocimientos precedentes.

Luego de haber conocido sobre lo que es el juego y el aprendizaje, podemos definir lo que es la lúdica, pues no es más que el aprendizaje y el entretenimiento juntos, cosa que podemos lograr por medio de la interactividad.

Las actividades lúdicas pueden estar presentes desde pequeñas edades hasta la edad adulta y ser muy constructivas si se los aplica bajo la adecuada metodología del Aprendizaje, conscientes de que los seres humanos estamos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida.

El autor latinoamericano Carlos Alberto Jiménez en su libro “PEDAGOGÍA DE LA CREATIVIDAD Y DE LA LÚDICA” 2008, define 5 etapas evolutivas del ser humano dentro del aprendizaje:

- **La Paidagogía**, estudia la educación de niños en su etapa de preescolar (3 a 6 años)
- **La Pedagogía**, estudia la educación del niño en su etapa de Educación Básica.
- **La Hebegogía**, estudia la educación del adolescente en su etapa de Educación Media.
- **La Andragogía**, estudia la educación de las personas adultas hasta la madurez.
- **La Gerontogogía**, estudia la educación de adultos en su tercera edad.

Es decir las actividades lúdicas las pueden realizar todas las personas desde cortas edades hasta cuando son adultos, y es una manera diferente de vivir experiencias nuevas, que contribuirán al desarrollo de la persona.

1.6.9 MUSEO INTERACTIVO

Los museos interactivos son entidades de existencia relativamente reciente en Latinoamérica. Según la M.Sc. Cristina León (2009) el museo Interactivo es el lugar de relación profunda del hombre con sus obras a través del tiempo y del espacio, encuentro y comunicación con los objetos que son prueba de su existencia, de su capacidad creativa, testimonio tangible de lo que otros hombres produjeron, usaron o en el que desarrollaron su accionar.

Es convincente que la eficacia de la interactividad sirva para generar aprendizajes de más calidad y duración, defienda la idea de que la gente participe fuerte y activamente en la búsqueda del conocimiento, provocada por la propuesta museográfica en sí misma.

La recreación está estrechamente relacionada con el tipo de actividad que se vaya a desarrollar; así variará si se trata de una actividad lúdica, interpretativo-educativa, y/o deportivo aventurera. Por otra parte, el modelo turístico aplicado, la decisión de dónde, cuándo y cómo implantar dicha actividad turística se relaciona también con la vocación del territorio (aptitud e idoneidad) y con la fragilidad y vulnerabilidad de sus recursos que son los factores limitantes más importantes para el desarrollo de cualquier actividad.

El museo interactivo es un gran escenario teatral, distribuido a lo largo y ancho del espacio arquitectónico donde el visitante puede construir significados de acuerdo con expectativas y referentes que le son propios: es autor y actor a la vez.

Cabe mencionar que los objetos comunican con gran potencia. Sus formas, tamaño y colores transmiten una estética, construyen sensibilidades y modifican el entorno. Teniendo presente que el museo es un gran escenario teatral, los códigos recreados en la interacción van y vienen, posibilitando la construcción de significados en el visitante. Esta

construcción de significados se realiza a lo largo de la visita a partir de la interacción con la puesta en escena en general, y con los objetos de la exposición en particular. Estos son montajes y/o módulos interactivos que se pueden explorar, y a los cuales se puede aproximar con toda la carga de expectativas de la vida cotidiana, las disciplinas, el juego, etc.

El museo interactivo trata emocionar, sorprender y sensibilizar a través de la manipulación, la exploración y el juego. Esto puede permitir espacios de reflexión y de ejercicio de formas de pensamiento, más que aquel aprendizaje de formas estándares de conocimiento, y es precisamente lo que buscamos por medio de nuestra propuesta.

1.7 MARCO REFERENCIAL

A continuación se detalla una breve descripción de los museos interactivos más concurridos existentes en la ciudad de Quito, museos que pertenecen a la Fundación “Museos de la Ciudad”. Recurriendo al Marco Referencial como un modelo a seguir que permite deducir las funciones y servicios que prestan este tipo de museos a sus visitantes, entre ellos está el hecho de que en estos lugares se permite disfrutar mientras se aprende, y de los cuales se tomarán como ejemplo ciertos aspectos que se puedan aplicar en el caso del presente proyecto.¹¹

1.7.1 MIC– MUSEO INTERACTIVO DE CIENCIAS

El MIC es un centro de educación no formal ubicado al sur de Quito en un conjunto de edificaciones que desde principios del siglo XX fueron una fábrica textil. Cuenta con 4 exposiciones permanentes: La Mente, Guaguas, Museo de Sitio y Quito Interactivo. Cada espacio ha sido

¹¹ <http://www.fundacionmuseosquito.gob.ec/mic.html>

diseñado para interactuar y aprender de forma amena sobre temas científicos, la ciudad de Quito y la tecnología de una antigua fábrica textil.

El planteamiento educativo del MIC busca estimular el protagonismo de los usuarios para interesarlos en la ciencia. Reconoce que las personas aprenden por lo que saben, por lo que son y por lo que hacen y aborda el aprendizaje por la vía no formal, a través de la interactividad, el juego, la exploración multisensorial y la mediación.

Los espacios, objetos, actividades y talleres propuestos como un discurso abierto y de uso libre, motivan el deseo de explorar y descubrir, para construir conocimiento al poner en diálogo a la mente, el cuerpo y la emoción con preguntas y relaciones que evidencian los principios científicos “ocultos” en la vida cotidiana.

La mediación y el hipertexto, promueven las búsquedas individuales, el diálogo con los fenómenos propuestos, consigo mismo y con los demás participantes. Facilita distintos abordajes a la experiencia para que sea el usuario quien descubra, en conformidad con sus propios intereses.

1.7.2 YAKU – MUSEO DEL AGUA

El Parque-Museo del Agua, está ubicado en el centro histórico, en el barrio "El Placer", sobre los primeros tanques de recolección y purificación que abastecían de agua a la ciudad de Quito desde principios del siglo.

Yaku, significa agua en quichua, nombre que hace referencia al tema central del museo. El agua es un patrimonio natural que es necesario conservar para las generaciones presentes y futuras.

Yaku es un museo interactivo que permite disfrutar mientras se aprende. Su estructura metálica y de vidrio de 2.365 m² de construcción, cuenta

con una vista privilegiada del centro histórico de Quito en medio de un entorno estético.

Los antiguos tanques de "El Placer" son un patrimonio cultural importante que tiene la ciudad de Quito. El barrio de "El Placer" está asentado en las laderas del volcán Pichincha, lugar en donde se sitúa una chorrera, en 1.913 se instalaron en ese mismo lugar los primeros tanques de recolección y purificación de agua, mismos que proveían de agua a la ciudad de Quito.

Actualmente una parte de este sistema de tanques sigue abasteciendo de agua a un sector del centro histórico y la zona sur de la ciudad.

Este proyecto ha sido posible gracias a las donaciones voluntarias del 25% del impuesto a la renta que realizan los contribuyentes en beneficio de los proyectos ambientales de Quito.

1.7.3 MUSEO ETNOGRÁFICO DE LA CIUDAD MITAD DEL MUNDO

El museo está dentro del monumento a la Mitad del Mundo, donde el visitante puede ascender hasta la misma cúspide a 30 metros de altura, donde descansa el globo terráqueo de aluminio y hierro. A lo largo del descenso, la muestra etnográfica inicia con material sobre los pueblos indígenas de la Costa como los chachis y afroesmeraldeños, y siguen el mundo de los tsáchilas de Santo Domingo, el valle serrano del Chota y su población negra, los otavalos, famosos artesanos indígenas y otros pueblos de la Sierra como los machachis, carapungos, salasacas, chibuleos, etc. En el recorrido se podrán apreciar algunas de las piezas artísticas y artesanales tradicionales como la pintura de Tigua, los sombreros de paja toquilla, los tapices o las fajas. Y para acercarse a los pueblos amazónicos, fotografías de gran formato de estas comunidades.

Museo Etnográfico Mitad del Mundo: Dentro del monumento hay un pequeño museo que muestra elementos de la cultura indígena de Ecuador, como vestimenta, descripciones de los diversos grupos étnicos, y muestras de sus actividades.

Por todo lo anteriormente dicho podemos afirmar que los museos son un ícono muy importante dentro de la actividad turística puesto que forman parte de la clasificación de atractivos turísticos y se encuentran dentro de las manifestaciones culturales y como es evidente en nuestro país y por supuesto en la ciudad de Latacunga los museos tienen un valor histórico-cultural incalculable, sin embargo hay que reconocer que ha faltado asignarle el valor turístico para de cierto modo incrementar la visita de visitantes sean nacionales o extranjeros.

Es verdad que en nuestra ciudad de Latacunga se localizan siete museos, de los cuales para plantear la propuesta del museo interactivo hemos visto oportuno elegir al museo etnográfico de la Casa de la Cultura Núcleo de Cotopaxi gracias a su valor arqueológico y de arte popular que nos facilita y nos da la oportunidad de plasmar los elementos de la interactividad, el aprendizaje y la lúdica, proyectado a un público infantil, juvenil y adulto de modo que el museo se convierta inclusive en un centro de edumiento “combinación de educación con entretenimiento”.

CAPÍTULO 2

DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA

2. CIUDAD DE LATACUNGA

Latacunga es una ciudad de Ecuador, capital de la provincia de Cotopaxi y cabecera cantonal del cantón homónimo. Conocida como Latacunga Romántica, se encuentra en la Sierra centro del país, en las estribaciones de la cordillera de los Andes en Ecuador. Todos los atributos históricos, arquitectónicos y culturales que posee Latacunga le han permitido ser considerada como Ciudad Patrimonial de la Nación.

Alrededor de la ciudad de Latacunga se encuentran un importante número de industrias florícolas que han dinamizado su economía convirtiéndola en el motor económico y generador de divisas de la Sierra Centro, además de eso Latacunga cuenta con industria minera de caliza y cemento, industrias metalúrgicas liviana y pesada, agroindustria, industria lechera y ganadera, posee un aeropuerto internacional y en la parte urbana se están construyendo grandes mercados y centros comerciales modernos que la convertirán en el centro comercial de la nación ecuatoriana.

2.1 GEOGRAFÍA Y CLIMA

Latacunga se encuentra en el centro del Ecuador, en la Región Interandina del Ecuador, al oriente de la provincia de Cotopaxi, al sur del volcán Cotopaxi, en la hoya del Patate, a 2750 metros sobre el nivel del mar.

El clima varía muy húmedo temperado, a seco en diferentes épocas del año cuenta con un clima que va desde el gélido de las cumbres andinas hasta el cálido húmedo en el subtrópico occidental. La capital, Latacunga, está ubicada a 2.750 metros sobre el nivel del mar, lo cual le determina un clima templado, a veces ventoso y frío. En General la provincia posee una

temperatura media anual de 11 °C, por lo que cuenta con un clima templado a frío húmedo.

2.2 RELIEVE Y GEOLOGÍA

La Cordillera Central de los Andes ecuatorianos, sobre la que se asienta el volcán Cotopaxi, constituye el eje cristalino constituido por rocas metamórficas (gneis, micaesquistos) que parecen estar fuertemente comprimidos hacia el este de la cadena andina, esta cordillera cae muy rápidamente y en forma abrupta hacia la Amazonía.

2.3 DEMOGRAFÍA

La ciudad de Latacunga cuenta con 171 mil habitantes aproximadamente.

2.4 POBLACIÓN

Según el último censo (2010) realizado por el INEC (Instituto Nacional de Estadística y Censos) Latacunga cuenta con una población de 170.489 habitantes, distribuidos tanto en la zona urbana como en la zona rural así tenemos:

Tabla Nº 2.1 Población ciudad de Latacunga

Hab. Zona Urbana	63.842
Hab. Zona Rural	106.647

FUENTE: INEC

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

2.5 TURISMO

La ciudad de Latacunga es sin duda mucho más que un centro histórico patrimonial, ya que esta guarda historia, tradición, costumbres y a su gente hospitalaria y amable, factores que la hacen única y especial tanto para sus habitantes como para sus visitantes.

No se debe olvidar que esta ciudad también se caracteriza por poseer un atractivo natural conocido a nivel nacional e internacional como lo es el

inigualable volcán Cotopaxi con 5897 m.s.n.m., catalogado como el volcán activo y más alto del mundo, donde se pueden realizar diferentes actividades como montañismo, ciclismo, andinismo, así como también se encuentra muy cerca la laguna de Limpiopungo donde se puede acampar.

En Latacunga se celebra una de las fiestas más importantes y coloridas del país, que es la “Mama Negra”, la misma que es patrimonio cultural intangible de la humanidad, conocida a nivel nacional e internacional, la cual se la recuerda cada 24 de septiembre en honor de la Virgen de las Mercedes, abogada y patrona del volcán y por otra parte la festividad que se efectúa en noviembre con decoro a los próceres de la independencia. Por otro lado Latacunga es una ciudad que se ha destacado por su desarrollo industrial, agroindustrial y comercial del país, alberga el aeropuerto con la pista más larga del Ecuador donde actualmente se realizan vuelos locales de pasajeros y de carga, incluso internacionales. Sus parroquias urbanas y sobre todo las rurales ofrecen diferentes productos en lo que se refiere a turismo comunitario aprovechando sus actividades agropecuarias y su estilo de vida habitual y ancestral.

En lo que concierne a sus tradiciones, Latacunga muestra al Ecuador y al mundo su singular gastronomía típica local, entre sus elementos sobresalen las populares chugchucaras, plato que consta de carne y cuero de cerdo, maíz tostado, mote chicharrón, empanadas y plátano maduro. Además prevalecen las deliciosas allullas y el incomparable queso de hoja que no puede faltar.

La ciudad del centro del país es ciertamente un destino para realizar paseos, encontrar juegos infantiles o disfrutar de la naturaleza recorriendo sus parques representativos como por ejemplo el parque “La Filantropía”, “Vicente León”, “La Cocha” y uno de los más conocidos y entretenidos el parque náutico “La Laguna”.

Por último debe mencionarse que en las zonas más importantes de la ciudad y sus alrededores podemos encontrar una planta hotelera establecida como hoteles, hostales, hosterías que le ofrecen al visitante las facilidades necesarias para que su estadía sea placentera y de calidad de acuerdo a su presupuesto y elección.

Por esto y mucho más se puede decir que vale la pena visitar esta majestuosa ciudad que invita a propios y extraños a recorrerla para disfrutar de su casco colonial, sus calles antiguas y estrechas, su gastronomía, su gente, su historia y demás atractivos que hacen de esta un emporio de cultura y tradición.

3. CENTRO HISTÓRICO DE LA CIUDAD

En lo que refiere al Centro Histórico, hemos basado nuestra investigación en información recopilada del historiador de renombre que tiene nuestra ciudad, como es el Sr. Paúl García Lanas, gracias a su trayectoria ha logrado obtener datos verídicos y fehacientes de historia, testimonios que le dan el realce y credibilidad a nuestro proyecto.

La ciudad de Latacunga, por el solo hecho de poseer un Centro Histórico declarado Patrimonio Cultural del Estado desde mayo de 1982, es ya un atractivo turístico de vital importancia para la región y el país, recordemos que el turista viene a Latacunga a admirar lo que no tiene en su país natal.

Lo más importante de este viejo Centro Histórico son sus iglesias. La mayoría iniciaron sus construcciones en los siglos XVII y XVIII, es decir, desde 1620 como es el caso de San Francisco que es la primera, hasta finales del 1700.

- ❖ **La Catedral**, con su colonial cúpula octogonal, sus naves y su torreón construido hacia 1885, es de estilo románico, en su interior posee un altar en piedra pómez y entre las imágenes que allí se

exhiben está la de San Vicente Mártir, patrono de la ciudad, pues se asegura que fue un 27 de octubre de 1584 la fundación de la ciudad o por lo menos, bajo su advenimiento se fundó la cofradía de San Vicente Mártir de Latacunga o Tacunga, lamentablemente el documento que pruebe lo dicho no se ha hecho público. El atrio de la catedral fue trabajado por el padre de José María Velasco Ibarra hacia 1903, el ingeniero Alejandrino Velasco y Sardá. El torreón posee un carrillón, que anuncia las horas y las prédicas sacramentales. Lamentablemente su campana original se la reubicó sin darle la importancia debida.

- ❖ **La iglesia de San Agustín**, como la conocemos actualmente es de la mitad del siglo XIX, un agustino de apellido Terán la levantó, es de estilo románico con detalles góticos (ventanales y arquerías de las torres por ejemplo, es decir tienen la forma de una ojiva, como que dos manos están rezando en dirección al cielo). El interior de esta iglesia es realmente hermoso, su altar con pan de oro es barroco, allí están los representantes de la Orden como el Doctor San Agustín y otros santos como Santa Rita y otros más, esta última venerada el 22 de mayo. Es considerada esta iglesia como iglesia “eucarística”, pues si miramos los elementos pictóricos que componen la nave, tienen componentes de la eucaristía (copón o santo grial, ostias y demás). Tiene elementos valiosos en cuanto a pinturas e imágenes religiosas de primera calidad. Su convento es moderno, tiene arquerías, patio y corredores, la fachada se la realizó hacia 1940, en un diseño copiado de referentes europeos por el Maestro Leonardo Tejada Zambrano, destacado pintor latacungueño.

❖ **La iglesia de Santo Domingo**, en su interior es la más bellamente decorada, por ello es entre otras cosas una “iglesia historiada”, pues solamente si admiramos las pechinas de la cúpula ovalada, está allí pintados los Papas Dominicanos, además se representa en frescos la historia de la Orden Dominica y la de la Iglesia Católica, sus santos más representativos y sus acciones. Tiene cuadros en gran formato del genial Enrique Mideros, pintados hacia 1930; realmente es hermosa en su interior, recorrerla con alguien que conozca de religión, teología y arte sacro, resulta una experiencia inolvidable. Posee un convento con arquerías de piedra pómez, corredores y un singular jardín. Allí se dio en episodio del 11 de noviembre de 1820, pues junto a la iglesia estaba ubicado el Cuartel realista “Los Andes”, donde los patriotas liderados por Lizardo Ruiz y Calixto Pino nos legaron la emancipación. Por ello la plazoleta adjunta se denominaba 11 de noviembre por algún tiempo, al igual que la calle actualmente denominada “Guayaquil”. La iglesia es de estilo barroco americano, tiene una cúpula ovalada, naves y espacios que registran el paso del tiempo.

❖ **La iglesia de La Merced**, es pequeña, su cúpula es de inicios del siglo XX, su torreón es relativamente contemporáneo, pues el original cayó producto de uno de los terremotos que sufrió la ciudad. Tiene un altar con pan de oro, allí se encuentra la venerada imagen de la Virgen de la Merced, patrona y protectora de la ciudad; cada 24 de septiembre se la recuerda con la participación de la fiesta de la “Capitanía de la Mama negra”, donde un grupo de ciudadanos le rinden culto a la Virgen en recuerdo de la fe de los viejos latacungueños por la protección de ella en las eventuales erupciones del volcán que lleva el nombre nuestra provincia desde 1851. La plazoleta adjunta a la iglesia se llamaba antiguamente Pedro Carbo, sin embargo la denominación que predominó

siempre a las plazoletas adjuntas a las iglesias, era sin duda, la de la Orden de la iglesia que se encontraba cerca. Lo que sucede es que la revolución liberal, entre sus ejecutorias cambió de denominación a calles, plaza, plazoletas, parques etc., dejando el nombre de ecuatorianos cercanos a su ideología, por ello la de la iglesia adjunta a San Agustín se denominaba “Miguel Valverde”, ministro del Eloy Alfaro.

- ❖ **La iglesia de San Francisco** fundador de la ciudad, no existe otro documento que rechace esta aseveración, pues fueron los franciscanos los primeros en llegar a la ciudad con su misión evangelizadora. Lamentablemente de la primigenia iglesia solamente queda la cúpula octogonal salvada hacia 1970 por el Club Rotario de Latacunga, la nave, sus torres fueron destruidas por terremotos en unos casos y por desaprensivos ciudadanos en otros, pues creyeron que después del terremoto de 1932, las torres estaban débiles y que debían votarse, así lo hicieron y no las repusieron como se debía, por ello, lo que podemos admirar en su fachada data de las décadas de los 50 y 60 del siglo XX. Su iglesia es pequeña, tiene un conventillo, no tiene un Orden definido arquitectónicamente hablando, sin embargo tiene señales de románico. Su plazoleta adjunta fue siempre denominada “San Francisco”, luego se le denominó “Bolívar”, por la ubicación del busto primero y luego de la efigie del Libertador por la Sociedad Bolivariana y Municipio respectivamente.

Además de las iglesias, Latacunga tiene edificaciones civiles y privadas de primera calidad, construidas especialmente con la base de la piedra pómez y otros materiales de la región.

- ❖ **El ahora parque Vicente León**, antiguamente Plaza Mayor es el sitio donde se agrupan la administración de la ciudad, aparte de

haberse levantado el monumento más importante de la provincia y uno de los mejores del país, se trata del monumento al filántropo Dr. Vicente León, trabajado en Italia por el escultor Carlos Mayer, inaugurado en agosto de 1925 y representa al filántropo entregando el testamento, donde lega a Latacunga cerca de 100 mil pesos para que aquí se construya un colegio de educación que actualmente lleva su nombre; este monumento además en la fachada sur tiene la Ley máxima representación de la justicia, junto a ella cuatro placas que representan cuatro momentos importantes de la vida del colegio Vicente León, la fecha de fundación del plantel, de la muerte del filántropo, del inicio de funciones educativas y la fecha del contrato para la construcción del monumento.

- ❖ **El Palacio Municipal**, que inició su construcción en 1910 y se la concluyó en 1936, construido íntegramente en piedra pómez, con el proyecto del arquitecto portugués Raúl María Pereira, catedrático de la Escuela de Bellas Artes de Quito y talentoso artista además; el Palacio se hizo realidad gracias a dos profesionales de la construcción, primer el agrimensor José María Quevedo Maldonado, que lo trabajó hasta 1918 en su primera inauguración, luego de su fallecimiento se hizo cargo de la obra el arquitecto alemán Augusto Ridder Ostman, quien además construyó el teatro del colegio Vicente León, inaugurado en 1929.

- ❖ **La Gobernación** de la provincia, tiene una edificación colonial en su primera planta, es de estilo “neoclásico”, con bóvedas, arquerías y patio central, restaurada en 1988; su segunda planta se construyó hacia 1901, en su interior tiene espacios realmente hermosos y dignos de ser visitados.

- ❖ **La edificación del Instituto Vicente León** data del siglo XIX, solamente el patio llamado “de las rosas” o administrativo es lo que quedó de los tres claustros jesuíticos ya descritos, lo demás, es republicano, es decir, de la época de nuestra República desde 1830, donde predominaba en neoclásico.

- ❖ **La Casa de la Cultura de Cotopaxi**, a escasas 4 cuadras al occidente del parque Vicente León. Este espacio fue en la colonia un obraje urbano, donde la molienda era la principal actividad comercial y económica; allí dominicos y jesuitas fueron los protagonistas, luego propietarios privados hasta 1919, que lo vendieron al Municipio de Latacunga y éste en 1960 pasó a favor de la Casa de la Cultura de Cotopaxi. Desde allí, con proyecto del Arq. Eduardo Meythaler se han construido talleres, museos, espacios administrativos, teatro, ágora, bibliotecas, salones de exposiciones, pinacoteca, etc., etc. Lo excelso de esta edificación, es que se ha conservado intacta su estructura original, en otras palabras, podemos observar claramente los chiflones, molinos y sistema de molienda antiguos, nada de eso se ha topado, es más, se ha respetado para que sea motivo de visita de turistas. Se acopló perfectamente lo moderno con los viejos molinos.

- ❖ Otra edificación colonial y muy singular es la sede de **la ESPE-L**, inaugurada sobre el espacio colonial de la antigua fábrica de pólvora, dio inicio su construcción hacia 1888 y fue inaugurada en mayo de 1906 por el propio Presidente Eloy Alfaro, es de estilo “Romántico”, con diseño del arquitecto Francisco Smidth, quien construyó el teatro “Sucre” en Quito. Se denominó Casa de Artes y Oficios, allí se han establecido, talleres de sastrería, sombreros, zapatería y artes manuales, se denominaba “Laura Carbo” en

homenaje a la esposa del Mandatario Dr. Isidro Ayora (por ello lo de “lauritas”, a una moneda de baja denominación de la época). Luego estuvieron en esta Casa de Artes, una fábrica de cerámica hacia 1928, que dio resultado, varias guarniciones militares, allí dio inicio el ahora Instituto de Agronomía “Simón Rodríguez” en 1949, luego se pasaron a la hacienda San Gabriel del colegio Vicente León. Siguiendo con la Casa de Artes, en 1962 se inauguró CEMAI, donde la cerrajería y las artes industriales predominaban, preparando a los ciudadanos en actividades productivas. Desde 1984 está allí la ESPE-L. En su interior podemos apreciar la belleza de su arquitectura, con arquerías góticas además, corredores, donde las historias de aparecidos y “pelonas” son ya emblemáticas.

4. DESCRIPCIÓN DE LOS MUSEOS DE LA CIUDAD DE LATACUNGA

4.1 MUSEO DE LA CASA DE LA CULTURA

El museo etnográfico de la Casa de la Cultura Núcleo de Cotopaxi se encuentra ubicado entre las calles: Antonia Vela y Padre Salcedo, construido en el año de 1736 por el Arq. Eduardo Meythaler así como también los talleres, museos, espacios administrativos, teatro, ágora, biblioteca, salones de exposiciones, pinacoteca, etc., de estilo árabe, construido en base a calicanto (piedra pómez). Su museo cuenta con tres secciones: Arqueología, Antropología (Arte Popular y folklore) y la Pinacoteca.

4.2 MUSEO DE LA CASA DE LOS MARQUESES

El museo de la Casa de los Marqueses de Miraflores se encuentra ubicado entre las calles: Sánchez de Orellana y Juan Abel Echeverría, construido en el año de 1710 por Juan García de Granda y complementada por Los Flores de Vergara (Marqueses de Miraflores) en los años posteriores hasta 1743. En la actualidad esta casa tiene 270

años de existencia. El estilo arquitectónico de la casa y del museo es neoclásico, construido con piedra pómez, pilares asentados en piedras basas, terrazas en estilo árabe y techos tipo bóvedas o cañón.

En esta edificación encontramos un Salón de Conferencias y el Salón Amarillo en donde el alcalde puede recibir a invitados y personajes importantes que visitan esta casa; los museos de Numismática y Filatelia y el Museo de Arte Religioso en el patio anterior. En el patio posterior funciona la Biblioteca Municipal que tiene más de 6000 libros, archivos de la ciudad y periódicos del cantón y del país.

4.3 MUSEO DE LA ESCUELA “ISIDRO AYORA”

El museo de la Escuela “Isidro Ayora” se encuentra ubicado en la calle Quijano y Ordoñez, construido en el año de 1963, perteneciente al estilo neoclásico.

En cuanto a su espacio físico el museo presenta una adquisición de la colección zoológica, maquetas tecnológicas, una sala de arqueología, una gama de símbolos y monedas del mundo, una recopilación de artesanías, una gran muestra del folklore de Cotopaxi, un kit de ciencias, artesanía infantil, organografía vegetal, y parte de geología y mineralogía.

Hay que recalcar a quienes ayudaron a fundar y luego mantener a este valioso museo, como son los caballeros: Rodrigo Campaña Escobar, Raúl Berrazueta Velasco, John de Howitt Adatti, entre otros.

4.4 MUSEO DEL INSTITUTO SUPERIOR “VICENTE LEÓN”

El museo zoológico del Instituto Tecnológico Superior Vicente León: “Rafael Betancourt” se encuentra ubicado entre las calles: Napo y General Maldonado, construido en el año de 1859, perteneciente al estilo neoclásico.

Este museo tiene sus inicios en los años veinte del pasado siglo, en el rectorado del Dr. Rafael Silva Tapia quién envió al taxidermista Rafael Betancourt a Galápagos para dar inicio a la colección del zoomuseo cuya

importancia radica en la calidad dada en el proceso de naturalización de las especies allí exhibidas.

Considerado como uno de los museos más completos del Ecuador, ya que en él se exhiben más de 440 especies de animales entre mamíferos, anfibios, reptiles, aves, peces óseos y peces cartilagosos de las cuatro regiones naturales del país.

4.5 MUSEO DE LA HACIENDA DE TILIPULO

La Hacienda Tilipulo se encuentra ubicada a 7 km de la ciudad de Latacunga y a 5 km de Poaló. Su temperatura promedio es de 12 a 15 grados centígrados.

La edificación original fue construido alrededor de 1.680 por el arquitecto Marco Guerra, con el nombre de San Juan Bautista de Tilipulo. Inicialmente esta hacienda pertenecía al Cacique Inca Sancho Hacho. Su museo funciona aquí a partir del 2010.

Este hermoso lugar es una más de las joyas arquitectónicas patrimoniales que los Latacungueños poseemos como heredad del pasado, vivencia del presente y legado para el futuro. Un entorno arquitectónico y natural rodeado de magia, misterio, tradición, costumbres, ancestro, historia y significación.

Uno de sus elementos más significativos es el reloj, que no marca las horas pero si las indica, y actualmente se localizan el museo industrial y el de arqueología que conservan un valor histórico y cultural con lo que en su momento nuestras épocas pasadas subsistían.

4.6 MUSEO DE LA ETERNIDAD “BRIGADA PATRIA”

El Museo de la Eternidad “Brigada Patria” está ubicado en el km 12 1/2 de la panamericana Norte, que funciona como tal desde el 2005, la parte exterior está representando al conflicto de Twintza que se dio en 1995, del otro lado se localizan diferentes equipos como tanques de guerra, helicópteros y aviones de este tipo y en la parte interior del museo se

encuentra todo lo que corresponde a armamento militar así como también a implementos empleados en batallas o gajes del oficio. Este museo centra su razón de ser en el primer paracaidista Ecuatoriano como fue el Sr. Alejandro Romo, exhibiendo su indumentaria, armas, documentación, insignias, etc.

4.7 CENTRO INTERPRETATIVO “EL BOLICHE”

Se lo conoce también como el “Museo del Parque”, que en realidad presta servicios de un Centro de Información. Se encuentra ubicado en el lado occidental del Parque Nacional Cotopaxi, agrupa algunas construcciones que sirven tanto para los guarda parques como de servicio al público.

El Centro de Interpretación se encuentra ubicado a una altura aproximada de 3.600 m., a su alrededor predomina el bosque de pino ya muy generalizado en zonas adyacentes al Parque.

En general el visitante se podrá informar sobre temas como geología, flora, fauna, clima e historia relacionados con la zona del Parque y del volcán Cotopaxi.

5. PERFIL HISTÓRICO DE LOS MUSEOS DE LA CIUDAD DE LATACUNGA

A continuación se detallan cada uno de los perfiles históricos de los museos que pertenecen a la ciudad de Latacunga, donde se destaca en cada cuadro, su nombre, año de construcción, estilo, reseña histórica y una breve descripción de los museos en cuestión.

Cuadro N° 2.1 Museo Etnográfico de la Casa de la Cultura Núcleo de Cotopaxi

 RESEÑA HISTÓRICA 	
Nombre del Museo	Museo Etnográfico de la Casa de la Cultura Núcleo de Cotopaxi
Año de Construcción:	1736
Estilo:	árabe (piedra pómez)
<p>Fue de propiedad de los jesuitas; antiguamente Molinos Monserrat, se lo construyó para la molienda de granos, aprovechando las aguas del río Yanayacu. Cuando pasará a ser propiedad del I. Municipio de Latacunga, este organismo cedió a la Casa de la Cultura Núcleo de Cotopaxi. Su construcción original es de calicanto existiendo canales y represas, locales sobrios y místicos que evocan la cultura de aquellos monjes que fueron poseedores de una gran parte de las tierras de la provincia de Cotopaxi.</p> <p>Por otro lado al actual edificio se completaron posteriores construcciones, guardando concordancia con su arquitectura entre ellas un teatro semicircular, una biblioteca, locales para exhibiciones pictóricas y de escultura que sirven para un mejor desenvolvimiento cultural de la provincia.</p> <p>Tres secciones tienen el museo etnográfico siendo éstas: Arqueología: se ha logrado una valiosa colección de objetos pertenecientes a varias culturas. Antropología: se conservan piezas de arte popular y vestimenta típica de las fiestas populares locales. Pinacoteca: con representaciones de comparsas y desfiles típicos de la Provincia.</p>	

FUENTE: García Lanas Paúl. Archivo de Secretaría General de la CCE.

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A.

Cuadro Nº 2.2 Museo de la Casa de los Marqueses

  <p>RESEÑA HISTÓRICA</p>	
Nombre del Museo	Museo de la Casa de los Marqueses de Miraflores
Año de Construcción:	1743
Estilo:	árabe (piedra pómez)
<p>El Municipio de Latacunga nunca contuvo entre sus dependencias un museo, sin embargo desde que el antiguo local de la Casa Cuna, junto al colegio de las Bethlemitas, pasó a manos del Municipio en la administración del Señor Rodrigo Iturralde, se pensó en ubicar allí años después un museo y las dependencias de la Dirección de Cultura Municipal.</p> <p>Pues bien, en la alcaldía del Economista Antonio Lanas Cevallos se inauguraron las oficinas municipales descritas, con una colección de filatelia donada por el señor Emilio Izquierdo Sempértegui, también una colección de portadas de periódicos del siglo XX, algunas monedas de colección y varios muebles antiguos.</p> <p>Se “armó” el museo con varios objetos que fueron por años del Municipio y estaban en varias dependencias hasta los años 50 y 60 del siglo XX. Es de destacar además que esta construcción, se dio en llamarla “Casa de los Marqueses de Miraflores”, por la familia de Ignacio Flores que allí vivió en el siglo XVIII.</p>	

FUENTE: García Lanás Paúl. Archivo de Secretaría General de la CCE.

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A.

Cuadro N° 2.3 Museo de la Escuela “Isidro Ayora”

 RESEÑA HISTÓRICA 	
Nombre del Museo	Museo de la Escuela “Isidro Ayora”
Año de Construcción	1963
Estilo:	Neoclásico
<p>La escuela se fundó como “Venezuela” en 1935, pronto cambió de denominación a la actual que lleva el nombre de aquel emprendedor Mandatario Dr. Isidro Ayora Cueva. Fue una escuela municipal y luego fiscal desde 1971. Su museo se creó el 14 de enero de 1963, se inauguró el 15 de mayo de aquel año con el nombre de Sala de Ciencias “Jorge Gallegos”, en homenaje a un maestro abnegado que falleció tempranamente en diciembre de 1962. Para marzo de 1963 se da inicio a la adquisición de la colección zoológica; para mayo de 1964 se incorporan al museo las maquetas tecnológicas; en mayo de 1965 la sala de arqueología, para el mismo mes de 1966, símbolos y monedas del mundo, en 1969 artesanías, en 1970 folklore de Cotopaxi, dos años después los kits de ciencias, en 1974 artesanía infantil; en 1976 organografía vegetal, en 1977 geología y mineralogía.</p> <p>Posteriormente se realizan adecuaciones y actualmente se lo ubica en su edificio en la calle “Quijano y Ordóñez”, pues antes se ubicaba en el local ubicado en la esquina de las calles “Sánchez de Orellana” y “Tarqui”. Allí hay que consignar varios nombres de quienes ayudaron a fundarlo y luego mantenerlo como son los caballeros: Rodrigo Campaña Escobar, Raúl Berrazueta Velasco, John de Howitt Adatti, entre otros.</p>	

FUENTE: Ochoa Danilo. Docente de la Institución.

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A.

Cuadro N° 2.4 del Instituto Superior “Vicente León”

	<h2>RESEÑA HISTÓRICA</h2>	
Nombre del Museo	Museo del Instituto Superior Vicente León	
Año de Construcción	1859	
Estilo:	Neoclásico	
<p>Uno de los más antiguos museos zoológicos del país tuvo su inicio en el colegio “Vicente León” hacia 1919, por iniciativa del entonces rector Sr. Belisario Quevedo Izurieta, su lamentable y repentino fallecimiento, no permitió que se siguiera con esta buena intención. Y no fue sino en el año de 1923 cuando se recuperó la iniciativa y se incrementó favorablemente las colecciones de especies, que fueron traídas algunas desde las Galápagos por el señor Rafael Betancourt, y es él quien trabajó para diseccionarlas y exhibirlas, haciendo de éste, uno de los museos más completos del país.</p> <p>Ha contenido el museo una considerable e importantísima colección de aves, incluido el símbolo de los ecuatorianos: el cóndor e infinidad de especies pequeñas del ecosistema. En el año 2006, el museo se traslada a la casa ubicada en la calle Napo, donada por el Dr. Trajano Naranjo Jácome, donde tendrá de manera definitiva su lugar de funcionamiento. En la actualidad el museo se encuentra bajo la responsabilidad del Sr. Christian Jaramillo Rivera, dándole especial consideración y mantenimiento.</p>		

FUENTE: Jaramillo Christian. Taxidermista del Museo.

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A.

Cuadro N° 2.5 Museo de la Hacienda de Tilipulo

	 <p>RESEÑA HISTÓRICA</p> <p>GOBIERNO AUTÓNOMO DESCENTRALIZADO MUNICIPAL DEL CANTÓN LATACUNGA <small>Latacunga</small> JEFATURA DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE</p>
<p>Nombre del Museo</p>	<p>Museo de la Hacienda Tilipulo</p>
<p>Año de Construcción</p>	<p>1992</p>
<p>Estilo:</p>	<p>Colonial</p>
<p>La edificación original fue construida alrededor de 1.680 por el arquitecto Marco Guerra.</p> <p>Inicialmente esta hacienda pertenecía al Cacique Inca Sancho Hacho. En el siglo XVII luego de un proceso de fragmentación de propiedades se formaron diferentes haciendas entre ellas Tilipulo Grande, consolidada por Don Ignacio de Arteaga. En 1.696 la hacienda pasó a manos de don Fernando Dávalos, en 1.763, fue vendida al Marqués de Miraflores, Antonio Flores y Vergara.</p> <p>Años más tarde la propiedad fue rematada por la familia Álvarez y Álvarez, de origen ambateño, quienes conservaron Tilipulo con gran esmero hasta los años setenta, cuando el Municipio de Latacunga la adquirió.</p> <p>En resumen este conjunto arquitectónico atrae y cautiva por sus exquisitas formas, por los árboles de antaño, prominentes jardines, el pozo de aguas cristalinas, el reloj de sol, la iglesia colonial y rincones que atrapan a más de uno. Este bien patrimonial consta en el inventario de los sitios turísticos más atractivos del país, aunque su abandono no permita que visitantes nacionales y extranjeros lleguen con mayor frecuencia a conocer esta reliquia latacungueña.</p>	

FUENTE: Herrera Daniel. Encargado del Museo.

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A.

Cuadro N° 2.6 Museo de la Eternidad “Brigada Patria”

 RESEÑA HISTÓRICA 	
Nombre del Museo	Museo de la Eternidad “Brigada Patria”
Año de Construcción	2006
Estilo	Contemporáneo
<p>Este museo estuvo en funcionamiento a partir del año 2006, se lo construyó en honor y memoria de lo que fue el conflicto de Twintza que se dio en 1995, esto en lo que respecta a la parte externa del museo, y lo que es en la parte interna por su parte se enfoca directamente al primer paracaidista del Ecuador que fue el Sr. Alejandro Romo donde se puede visualizar ropa, indumentaria y todo tipo de armamento utilizado por él y por otros hombres notables del ejército nacional.</p> <p>Segmento de la parte externa del museo también corresponde al “parque de armas” donde se localiza armamento y medios de transporte de tipo militar usados alguna vez en guerras de Estado.</p> <p>El museo es de propiedad y administración del Conjunto de Fuerzas Especiales N° 9 Patria, quienes con arduo empeño y constante trabajo se han esmerado por hacer de éste, el único en la Provincia que expone este tipo de galería.</p>	

FUENTE: Sgo de I Albán C. Encargado de Activos Fijos de la 9-BFE.

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A.

Cuadro N° 2.7 Centro Interpretativo “El Boliche”

	<h2>RESEÑA HISTÓRICA</h2>	 Área Nacional de Recreación El Boliche
Nombre del Museo	Centro Interpretativo “El Boliche”	
Año de Construcción	1999	
Estilo	Contemporáneo	
<p>La construcción de este Centro Interpretativo se dio a finales de los años 90 y fue posible gracias al proyecto INEFAN(Instituto Ecuatoriano Forestal y de Áreas Naturales) que posteriormente pasó a ser el Ministerio del Medio Ambiente, para la protección de la biodiversidad. Para su realización se unieron instituciones y personas que lo hicieron posible así como el Banco Mundial, el Ministerio del Ambiente, etc.</p> <p>En 1979 se dio la declaratoria de esta zona como Área Nacional de Recreación. Lo que hoy se conoce como el Área Nacional de Recreación El Boliche, hace muchos años fue parte de una de las grandes haciendas de la serranía. La presencia de pinos en El Boliche ha hecho de este lugar un sitio atractivo para el descanso, la recreación y la educación ambiental. El Boliche con sus 227 hectáreas, es el área protegida más pequeña del país, sin embargo, no por ello es menos importante, cuando se declaró esta zona como área protegida se decidió llamarla El Boliche debido a la hondonada que existe en el sector de las cabañas.</p>		

FUENTE: Iturralde Roberto. Guarda parque del Área Recreacional el Boliche.

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A.

6. FODA Y VALORACIÓN TURÍSTICA DE LOS MUSEOS

Latacunga posee museos con diversas características que hace de cada uno de ellos un ícono que representa al patrimonio natural y cultural de la localidad, por tal motivo se mencionan más adelante particularidades que los relacionan entre sí.

Fortalezas:

- Las piezas que se encuentran en los museos son de gran valor cultural, histórico, zoológico y natural.
- En su gran mayoría la ubicación es central, de fácil acceso al sector urbano.
- El valor de la entrada a estas muestras es mínimo y en algunos casos es nulo por lo que el factor económico no es un impedimento para acudir a ellos.
- Las autoridades o recurso humano de cada museo están abiertas a dar la información pertinente de lo que contiene cada uno de ellos especialmente si es para aplicarla en proyectos que aporten al desarrollo y adelanto de los mismos.

Oportunidades:

- El Estado puede crear políticas gubernamentales que regulen y fomenten la visita a los museos, promoviendo y estableciendo así una nueva cultura dentro de la localidad.
- Las instituciones educativas también pueden ser los mejores aliados para incentivar la visita de sus estudiantes sean de educación inicial, primaria o secundaria aprovechando varias de las asignaturas que se imparten en estos establecimientos.
- Las autoridades nacionales, provinciales y cantonales pueden implementar presupuestos destinados al fortalecimiento de los museos ya existentes y a la remodelación y actualización de los mismos.

- Proponer a la empresa privada, a la banca y a instituciones que cuenten con el recurso económico necesario para invertir en la creación y mantenimiento de museos que se manejen por este tipo de empresas.
- Todos los museos se podrían incluir en un paquete turístico de modo que se pueda entregar un producto, posiblemente una ruta de museos en la ciudad de Latacunga.
- Las entidades gubernamentales están llevando a cabo un proyecto en el cuál se pretende mejorar la administración de los museos a nivel nacional, siendo uno de sus principales objetivos la actualización de inventarios.
- Ingresar la tecnología informática dentro de los museos de modo que se conjugue el entorno natural o cultural con las tendencias tecnológicas equilibrando así su espacio físico.

Debilidades:

- No existe información y difusión acerca de los museos de la ciudad.
- No existe un horario de atención permanente a la ciudadanía.
- En su mayoría no se da el mantenimiento adecuado y peor aún se remodela el espacio físico dentro que lo que estuviere permitido apoyándose en el INPC, el Ministerio de Turismo y las entidades que lo merezcan para ejecutarlo.

Amenazas:

- No existe el hábito de visita a lugares como museos, bibliotecas y demás sitios de interés cultural.
- Si llegara a darse el caso de un deterioro irremediable de las piezas, lo más probable sería que el Instituto Nacional de Patrimonio o las entidades vinculadas al tema se apropiaran de las mismas, lo cual sería una gran pérdida de patrimonio cultural para nuestra ciudad.

- Los medios de comunicación no se comprometen a difundir y promocionar los museos como atractivos culturales que son, para que la ciudadanía se informe y se motive a visitarlos.
- Las autoridades de gobierno no incentivan a la formación de profesionales de calidad que administren y operen los museos en cuestión.
- El avance tecnológico ha hecho que todo tipo de información que se requiera se la encuentre vía on-line y de cierta forma la necesidad o curiosidad por acudir a museos se ha ido perdiendo.
- A continuación detallamos distintivos de cada uno de los museos para diferenciarlos y relacionarlos cuando sea necesario con el objeto de que se reconozcan sus características más importantes para complementar y argumentar la propuesta del museo interactivo que más adelante se hará referencia, lo que se puede mejorar y lo que se debe tener en cuenta para no ponerlos en riesgo, en fin aspectos positivos y negativos de los mismos.

❖ **Museo de la Casa de la Cultura**

Fortalezas:

- Sus piezas arqueológicas, de arte popular y de folklore son de gran valor cultural e histórico.
- Las autoridades que administran el museo están dispuestos a acoger y apoyar al proyecto.

Oportunidades:

- Alrededor del museo existe un gran espacio físico para instalar el museo interactivo a proponer lo que permitirá innovar su presentación.
- Al ejecutar la propuesta mencionada la entidad sería pionero en contar con un museo interactivo en la ciudad y en la provincia.

Debilidades:

- La entidad encargada del museo no cuenta con el presupuesto ni con el apoyo económico necesario para realizar las mejoras pertinentes en el mismo.
- El museo no está involucrado directamente con la actividad turística para promover de mejor manera su funcionamiento.

Amenazas:

- El paso del tiempo puede ocasionar el deterioro de las piezas arqueológicas y de arte popular sino se le da el mantenimiento y cuidado debido.
- La propiedad pública o quien lo amerite puede tomarse atribuciones como tomarse la administración del museo por no darle el funcionamiento debido, cuando la indicada para ello debe ser la misma Casa de la Cultura.

❖ Museo de la Casa de los Marqueses**Fortalezas:**

- Sus cuadros pictóricos son de gran valor histórico y de trascendencia internacional, por tal razón únicos en la ciudad y en la provincia.
- Su ubicación es estratégica ya que se encuentra junto a establecimientos educativos y dentro del centro histórico de la ciudad.

Oportunidades:

- Por encontrarse junto al Colegio Sagrado Corazón de Jesús, el museo puede aliarse con este colegio para incentivar a las estudiantes a promocionar así el atractivo del museo y del entorno.
- Dada su ubicación cercana al Hotel “Villa de Tacunga”, el museo puede pactar con el hotel para promocionar y difundir la Casa de los Marqueses a sus huéspedes y clientes del centro comercial del mismo nombre.

Debilidades:

- Debido a la falta de promoción por parte de las autoridades que lo ameritan, el museo tiene escasez de visitantes, únicamente acuden cuando se realizan exposiciones y eventos culturales.
- No existe mucha variedad en cuanto a las galerías que se exhiben; de este modo, la visita se hace monótona y poco interesante.
- El museo no cuenta con un guía profesional que se encargue de atender y recibir a los visitantes.

Amenazas:

- No cuenta con el debido mantenimiento por lo que sus piezas corren el riesgo de deteriorarse.
- No existe conocimiento o interés por parte de la ciudadanía sobre la importancia de los elementos que se encuentran expuestos en las galerías del museo.

❖ Museo “Isidro Ayora”**Fortalezas:**

- Este museo fue uno de los más grandes del país en los años 80.
- Es el más completo de la ciudad ya que tiene una colección zoológica, sala de arqueología, filatelia, numismática, artesanías, folklore, geología y mineralogía entre otros.

Oportunidades:

- Tener una corriente escolar permanente gracias a que forma parte de una institución de educación básica.
- Las autoridades cantonales y diferentes entidades competentes con sedes en la ciudad podrían apoyar a la renovación del museo y reabrirlo nuevamente a la ciudadanía.

Debilidades:

- El museo actualmente se encuentra inhabilitado, pues no cuenta con la persona idónea que se encargue de la administración del mismo.

- Al no haber una persona encargada del museo, se puede ocasionar el deterioro irremediable de todo lo existente ahí.

Amenazas:

- El acceso al museo pudiese verse vulnerable debido a la inseguridad social que se vive actualmente, y por el hecho de compartir el espacio con la escuela el ingreso los fines de semana sería limitado.
- Si se cerraran asignaturas donde anteriormente se aprovechaba la galería del museo para impartir clases, simplemente perdería su razón de ser dentro la institución.

❖ **Museo del Instituto Superior “Vicente León”**

Fortalezas:

- Es uno de los más antiguos e importantes museos zoológicos del país, pues cuenta con una colección valiosa y significativa de zoología con especies de las diferentes regiones del país, incluso de la región insular.
- La persona encargada del museo es un experto en museología y tiene una excelente formación académica, lo que lo distingue de los demás.

Oportunidades:

- El colegio que tiene el nombre del museo por ser de renombre puede presentar proyectos donde se involucre temas de ciencia.
- La presencia de una entidad policial junto al museo hace que la seguridad en el sector sea más confiable.

Debilidades:

- No tiene un horario de atención permanente al público.
- No se aprovecha el talento humano ni la galería del museo pues este se mantiene cerrado y no se encuentra a disposición de la ciudadanía.

Amenazas:

- La presencia de la discoteca que se encuentra junto al museo no beneficia para nada a sus alrededores que desentonan con el mismo.
- Las reformas académicas actuales limita la concurrencia de estudiantes por motivo de asignaturas con menos horas de estudio impartidas en cada especialidad (bachillerato unificado) relacionadas con la muestra expuesta.

❖ Museo de Tilipulo**Fortalezas:**

- Su edificación tiene un valor histórico incalculable.
- Su espacio físico es muy amplio, por lo cual se puede adaptar el museo de diferentes maneras, inclusive hacerlo interactivo.

Oportunidades:

- Su administración es la del Municipio de la ciudad por lo que esta entidad podría dar el apoyo necesario para difundir su museo.
- Si el museo contara con una correcta gestión administrativa podría generar proyectos que vinculen el entorno natural y cultural que conduzca a fomentar el turismo rural en la zona.

Debilidades:

- Los procesos administrativos no son los apropiados ya que para el ingreso al museo es necesario solicitar una autorización al departamento de cultura del municipio, lo que puede causar molestia a los posibles visitantes.
- Se tiene gran parte de las piezas empacadas en malas condiciones, lo que puede generar un deterioro.

Amenazas:

- Que el Instituto Nacional de Patrimonio decida trasladar las piezas arqueológicas fuera del museo por causa de deterioro, consecuencia del inadecuado manejo de las mismas.

- Las vías de acceso no son las apropiadas y por estar en la parte rural del Cantón no existe la debida atención por parte de las autoridades para que esto mejore.

❖ Museo de la Brigada Patria

Fortalezas:

- Único museo de tipo militar en la ciudad y en la provincia con piezas de gran valor histórico-militar.
- Por ser una institución militar cuenta con seguridad de alto nivel por lo que se confirma su seguridad.

Oportunidades:

- Tener la visita de los familiares de los miembros que forman parte de la Brigada Patria, posibilita la concurrencia de visitantes al museo.
- Este museo tiene mayores opciones de formar parte de un paquete turístico para de alguna forma hacerlo innovador, por lo particular que encierra su muestra.

Debilidades:

- El museo no cuenta con un guía especializado para atender a los visitantes.
- No tiene un horario establecido.

Amenazas:

- Por el hecho de encontrarse algo lejos de la ciudad mucha gente por comodidad puede no trasladarse hasta este lugar.
- Por el tipo de institución a la que pertenece el acceso puede restringirse.

❖ Centro Interpretativo “El Boliche”

Fortalezas:

- Cuenta con piezas y maquetas interactivas muy interesantes para el aprendizaje de la historia del centro, flora y fauna que el entorno posee.
- Es el único museo en la localidad que cuenta con este tipo de galerías que representan a especies de flora y fauna que poseen nuestras áreas protegidas.

Oportunidades:

- Aprovechando que una de las estaciones del tren es el Boliche se puede incluir la visita al Centro Interpretativo.
- Estar junto a un ícono turístico importante como lo es el Parque Nacional Cotopaxi, pues de esta manera puede incrementar la concurrencia de visitantes.

Debilidades:

- Las entidades encargadas no presentan la suficiente preocupación por la remodelación del centro, pues así se ha mantenido durante mucho tiempo.
- Dentro del área no existen servicios complementarios (como restauración y transporte) que hagan una estadía más placentera dentro del lugar.

Amenazas:

- El transcurso del tiempo ha generado que sus piezas se encuentren en proceso de deterioro.
- El clima puede ser otro factor que limite la visita de los turistas al centro.



REGISTRO DE DATOS DE LOS ATRACTIVOS TURISTICOS

FICHA PARA INVENTARIO DE ATRACTIVOS TURISTICOS MINISTERIO DE TURISMO

1. DATOS GENERALES

ENCUESTADORAS: Guadalupe Michilena y Adriana Ocaña

SUPERVISOR EVALUADOR: Ing. Maricela Pulloquina

NOMBRE DEL ATRACTIVO: Museo Etnográfico de la Casa de la Cultura "Benjamín Carrión" Núcleo De Cotopaxi

PROPIETARIO: Casa de La Cultura Ecuatoriana Núcleo De Cotopaxi

CATEGORÍA: Manifestaciones Culturales

TIPO: Históricas

SUBTIPO: Museos Etnográficos

FICHA N° 01

FECHA : 18 Septiembre 2012

2. UBICACIÓN

LATITUD:

LONGITUD:

PROVINCIA: Cotopaxi

CANTÓN: Latacunga

LOCALIDAD: La Matriz

CALLE: Antonia Vela

NÚMERO: 3-49

TRANSVERSAL: Padre Salcedo

3. CENTROS URBANOS MAS CERCANOS AL ATRACTIVO

NOMBRE DEL POBLADO: Ambato

DISTANCIA(km): 47

NOMBRE DEL POBLADO: Quito

DISTANCIA(Km): 89

		4. CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DEL ATRACTIVO
C A L I D A D	V A L O R I N T R I N S E C O	<p>ALTURA (m.s.n.m.): 2785 TEMPERATURA (pc): min 9 pc - Max 22.5 pc PRECIPITACIÓN PLUVIOMETRICA (cm³): 5.5mm</p> <p>LATITUD: 0° 90' LONGITUD: 78° 6'</p>
		<p>Este atractivo es el más antiguo de los museos que existen en la ciudad, pues fue construido en el año de 1736, posee tres salas Donde se exponen representativas piezas arqueológicas, de arte popular y folklore.</p>
		<p>Este atractivo está catalogado dentro de las Manifestaciones Culturales de tipo Históricas por el hecho de albergar piezas representativas de hechos pasados que marcaron su huella en nuestros ancestros, reflejadas en este caso en las piezas Arqueológicas que exhibe este museo, como también en la sala de Arte Popular y la Pinacoteca donde se muestran las fiestas populares de esta Ciudad, la más destacada entre ellas que es muy representativa a nivel nacional como lo es la Mama Negra por ser Patrimonio Intangible de la Humanidad. Dentro del subtipo se registra como Museo Etnográfico, ya que en este lugar se dan a conocer las expresiones tradicionales que aun tienen vigencia en las costumbres de los pueblos.</p>



C
A
L
I
D
A
D

V
A
L
O
R

E
X
T
R
I
N
S
E
C
O

5. USOS SIMBOLISMOS

Antiguamente esta edificación fue "Molinos Monserrat", se lo construyó para la molienda de granos, aprovechando las aguas del río Yanayacu. Cuando pasará a ser propiedad del GAD Municipal del Cantón Latacunga, este organismo cedió a la Casa de la Cultura Núcleo de Cotopaxi, cuyos directivos la remodelaron a partir de 1967.

Cabe recalcar que la remodelación no se la hizo en la parte de lo que hoy es el Museo, eso permanece con su construcción original. Aquí aún se conserva una valiosa pintura de la Virgen de Montserrat realizada sobre piedra, que tiene la peculiaridad de tener dos niños en sus brazos, el uno representa a los Jesuitas, mientras el otro a los Dominicos.

ORGANIZACION Y CUMPLIMIENTO (ACONTECIMIENTOS PROGRAMADOS)

6. ESTADO DE CONSERVACIÓN DEL ATRACTIVO

ALTERADO NO ALTERADO
 DETERIORADO CONSERVADO EN PROCESO DE DETERIORO

CAUSAS: Parte de la construcción es de calicanto, la otra parte ha sido restaurada.
Las piezas se encuentran en buenas condiciones pero se nota que no hay Adecuado mantenimiento.

6.1 PATRIMONIO (Atractivos Culturales)

Nombre: Ciudad de Latacunga
Fecha de Declaración: 25 de mayo de 1982
Categoría: Patrimonio de la Humanidad
 Patrimonio del Ecuador

7. ESTADO DE CONSERVACIÓN DEL ENTORNO

ALTERADO NO ALTERADO EN PROCESO DE DETERIORO
 DETERIORADO CONSERVADO

CAUSAS: Existen áreas verdes que podrían estar en mejores condiciones con el Adecuado mantenimiento. Además el Río Yanayacu contiene grandes Cantidades que amenazan considerablemente el entorno.

8. INFRAESTRUCTURA VIAL Y DE ACCESO

A
P
O
Y
O

TIPO	SUBTIPO	ESTADO DE LAS VIAS			TRANSPORTE	FRECUENCIAS				TEMPORALIDAD DE ACCESO	
		B	R	M		DIARIA	SEMANAL	MENSUAL	EVENTUAL	DIAS AL AÑO	
TERRESTRE	ASFALTADO		X		BUS	X				260	
	LASTRADO				AUTOMOVIL	X					
	EMPEDRADO				4X4	X				DIAS AL MES	
	SENDERO				TREN		X			Culturales:	Día Inicio: Martes
ACUATICO	MARITIMO				BARCO					Naturales:	Día Fin: Sábado
					BOTE						
	FLUVIAL				CANOA						
AEREO					OTROS					HORAS AL DÍA	
	X				AVION	X				Culturales:	Día Inicio: 08:00- 12:00
					AVIONETA						Día Fin: 14:30-20:00
					HELICOPTEROS					Naturales:	

Observaciones: Actualmente las vías urbanas se encuentran algo deterioradas, la vía férrea se encuentra en buenas condiciones y a pie desde lugares no muy lejanos se puede llegar con gran facilidad. El acceso es restringido fuera del horario de atención.



9. RUTAS DE BUSES DESDE POBLACIONES CERCANAS: Habilitada

NOMBRE DE LA RUTA: Urbana

A DESDE: 6 am **HASTA :** 7 pm **FRECUENCIA:** Permanente **DISTANCIA:** 3 metros

10. INFRAESTRUCTURA BÁSICA

AGUA

POTABLE

ENTUBADA

TRATADA

DE POZO

NO EXISTE

OTROS

ENERGÍA ELÉCTRICA

SISTEMA INTERCONECTADO

GENERADOR

NO EXISTE

OTROS

ALCANTARILLADO

RED PÚBLICA

POZO CIEGO

POZO SEPTICO

NO EXISTE

OTROS

PRECIO

SI

NO

ENTRADA LIBRE

OTROS

Observación :

El valor de la entrada a este museo es de 0.50 ctvs. de dólar para público en general, estudiantes y niños pagan 0.25 ctvs.

11. ASOCIACIÓN CON OTROS ATRACTIVOS

NOMBRES	DISTANCIA
Museo de la Escuela Isidro Ayora	250 metros
Museo de la Casa de los Marqueses de Miraflores	300 metros

12. DIFUSIÓN DEL ATRACTIVO

LOCAL

NACIONAL

PROVINCIAL

INTERNACIONAL

Otros:

Certifico que los datos constantes en estas hojas son verídicos

FIRMA: **SUPERVISOR EVALUADOR**

FORMATO DE FICHA: Ministerio de Turismo

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A



REGISTRO DE DATOS DE LOS ATRACTIVOS TURISTICOS



1. DATOS GENERALES

ENCUESTADOR: Guadalupe Michilena y Adriana Ocaña

FICHA N° 02

SUPERVISOR EVALUADOR: Ing. Maricela Pulloquina

FECHA : 18 de Septiembre 2012

NOMBRE DEL ATRACTIVO: Museo de la Casa de Los Marqueses de Miraflores

PROPIETARIO: Gobierno Autónomo Descentralizado de la Municipalidad del Cantón Latacunga

CATEGORÍA: Manifestaciones Culturales

TIPO: Históricas

SUBTIPO: Museos Generales

2. UBICACIÓN

LATITUD:

LONGITUD:

PROVINCIA: Cotopaxi

CANTÓN: LATACUNGA

LOCALIDAD: La Matriz

CALLE: Sánchez de Orellana

NÚMERO: 17-62

TRANSVERSAL: Juan Abel Echeverría

3. CENTROS URBANOS MAS CERCANOS AL ATRACTIVO

NOMBRE DEL POBLADO: Ambato

DISTANCIA(km): 47

NOMBRE DEL POBLADO: Quito

DISTANCIA(Km): 89

4. CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DEL ATRACTIVO

ALTURA (m.s.n.m.): 2785

TEMPERATURA (°C): min 9 °C - max 22.5 °C PRECIPITACIÓN PLUVIOMETRICA (cm³): 5.5mm

LATITUD: 0° 90'

LONGITUD: 78° 6'

C
A
L
I
D
A
D

V
A
L
O
R
I
N
T
R
I
N
S
E
C
O

Este atractivo es el segundo museo que hubo en la ciudad, su construcción se terminó en el año de 1743, posee tres salas, entre éstas la de Numismática, Es el único museo de la ciudad que tiene una sala de Arte religioso. Este museo tiene un gran valor histórico ya que además cuenta con una colección de portadas de periódicos del siglo XX.

Según la Metodología para Inventarios de atractivos turísticos este atractivo está catalogado dentro de Manifestaciones Culturales de tipo Históricas por englobar muestras que forman parte de la historia de esta gran ciudad, reflejadas en sus diferentes salas. En cuanto al subtipo de museo se encuentra dentro de los generales ya que su variedad de ejemplares poseen varias características de las categorías que se encuentran dentro de Los subtipos de museos.



C
A
L
I
D
A
D

V
A
L
O
R

E
X
T
R
I
N
S
E
C
O

4. USOS (SIMBOLISMO)

Esta edificación fue habitada en el siglo XVIII por la familia de Ignacio Flores, famoso Latacungueño segundogénito hijo del coronel Antonio Flores de Vergara quien fue un Marqués de Miraflores.

Tiene gran parte de su edificación remodelada pero sin perder su autenticidad, es decir conjuga el estilo árabe con el estilo contemporáneo.

Actualmente en dependencias de la Casa de los Marqueses de Miraflores laboran la Jefatura de Turismo, el Departamento de Cultura y Deporte que son entidades administradas por el GAD Municipalidad De Latacunga.

ORGANIZACION Y CUMPLIMIENTO (ACONTECIMIENTOS PROGRAMADOS)

5. ESTADO DE CONSERVACIÓN DEL ATRACTIVO

ALTERADO

NO ALTERADO

DETERIORADO

CONSERVADO

EN PROCESO DE DETERIORO

CAUSAS: Se encuentra en condiciones estables pero el museo no tiene un cuidado especializado y permanente.

5.1 PATRIMONIO (Atractivos Culturales)

Nombre:

Ciudad de Latacunga

Fecha de Declaración:

25 de mayo de 1982

Categoría:

Patrimonio de la Humanidad

Patrimonio del Ecuador

6. ESTADO DE CONSERVACIÓN DEL ENTORNO

ALTERADO

NO ALTERADO

DETERIORADO

CONSERVADO

EN PROCESO DE DETERIORO

CAUSAS: Se encuentra en buenas condiciones ya que este espacio se lo cuida Permanentemente, en su entorno se conservan casas que son parte del Patrimonio de la ciudad por su antigua construcción.

7. INFRAESTRUCTURA VIAL Y DE ACCESO

TIPO	SUBTIPO	ESTADO DE LAS VIAS			TRANSPORTE	FRECUENCIAS				TEMPORALIDAD DE ACCESO	
		B	R	M		DIARIA	SEMANAL	MENSUAL	EVENTUAL	DIAS AL AÑO	
TERRESTRE	ASFALTADO				BUS	X				260	
	LASTRADO				AUTOMOVIL	X					
	EMPEDRADO / ADOQUINADO	X			4X4	X				DIAS AL MES	
	SENDERO				TREN		X			Culturales:	Día Inicio: Lunes Día Fin: Viernes
ACUATICO	MARITIMO				BARCO					Naturales:	
	FLUVIAL				CANOA					HORAS AL DIA	
					OTROS						
AEREO					AVION	X				Culturales:	Día Inicio: 08:00 Día Fin: 13:00
	X				AVIONETA						
					HELICOPTEROS					Naturales:	

Observaciones: Actualmente las vías urbanas se encuentran algo deterioradas, la vía férrea se encuentra en buenas condiciones y a pie desde lugares no muy lejanos se puede llegar con gran facilidad. El acceso es restringido fuera del horario de atención.



RUTAS DE BUSES DESDE POBLACIONES CERCANAS: Habilitada

NOMBRE DE LA RUTA: Urbana

A DESDE: 6 am HASTA: 7pm FRECUENCIA: Permanente DISTANCIA: 250 metros

9. INFRAESTRUCTURA BÁSICA

P AGUA
O POTABLE ENTUBADA TRATADA DE POZO NO EXISTE OTROS

Y ENERGÍA ELÉCTRICA
O SISTEMA INTERCONECTADO GENERADOR NO EXISTE OTROS

ALCANTARILLADO
RED PÚBLICA POZO CIEGO POZO SEPTICO NO EXISTE OTROS

PRECIO
SI NO ENTRADA LIBRE OTROS

Observación :
El valor de la entrada es de 1 dólar, estudiantes y niños 0.50 centavos.

10. ASOCIACIÓN CON OTROS ATRACTIVOS

NOMBRES	DISTANCIA
Museo Zoológico del Instituto Tecnológico Superior Vicente León: "Rafael Betancourt"	200 m
Museo de la Escuela "Isidro Ayora"	200 m

11. DIFUSIÓN DEL ATRACTIVO
LOCAL NACIONAL
PROVINCIAL INTERNACIONAL
Otros:

Certifico que los datos constantes en estas hojas son verídicos

FIRMA: **SUPERVISOR EVALUADOR**

FORMATO DE FICHA: Ministerio de Turismo
FUENTE: Investigación de campo
ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A



REGISTRO DE DATOS DE LOS ATRACTIVOS TURISTICOS

FICHA PARA INVENTARIO DE ATRACTIVOS TURISTICOS MINISTERIO DE TURISMO

1. DATOS GENERALES

ENCUESTADOR: Guadalupe Michilena y Adriana Ocaña

FICHA N° 03

SUPERVISOR EVALUADOR: Ing. Maricela Pulloquina

FECHA : 18 de Septiembre 2012

NOMBRE DEL ATRACTIVO: Museo de la Escuela "Isidro Ayora"

PROPIETARIO: Escuela "Isidro Ayora"

CATEGORÍA: Manifestaciones Culturales

TIPO: Históricas

SUBTIPO: Museos Generales

2. UBICACIÓN

LATITUD:

LONGITUD:

PROVINCIA: Cotopaxi

CANTÓN: Latacunga

LOCALIDAD: La Matriz

CALLE: Quijano y Ordoñez

NÚMERO: 3 -14

TRANSVERSAL: Tarqui

3. CENTROS URBANOS MAS CERCANOS AL ATRACTIVO

NOMBRE DEL POBLADO: Ambato

DISTANCIA(km): 47

NOMBRE DEL POBLADO: Quito

DISTANCIA(Km): 89

4. CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DEL ATRACTIVO

ALTURA (m.s.n.m.): 2785

TEMPERATURA (°C): min 9 °C - max 22.5 °C PRECIPITACIÓN PLUVIOMETRICA (cm³): 5.5mm

LATITUD: 0° 90'

LONGITUD: 78° 6'

C

V
A
L
O
R

I
N
T
R
I
N
S
E
C
O

A

L

I

D

A

D

Es el cuarto museo existente en la ciudad de Latacunga, cuenta con una gran adquisición de una colección zoológica, una sala de Arqueología, un kit muy representativo de geología y mineralogía, maquetas interactivas de los diferentes oficios de la localidad.

Según la Metodología para Inventarios de atractivos turísticos este atractivo está catalogado dentro de Manifestaciones Culturales de tipo Históricas por poseer piezas tan representativas e invaluables que forman parte de la historia de todo el país, reflejadas en sus salas, así tenemos la gran colección de zoología con muestras de algunas especies, lamentablemente ya extinguidas en nuestro país. En cuanto al subtipo de museo es General ya que sus amplias exhibiciones museográficas pueden identificarse por más de uno de los subtipos anteriores.



C
A
L
I
D
A
D

V
A
L
O
R

E
X
T
R
I
N
S
E
C
O

4. USOS (SIMBOLISMO)

Esta noble institución lleva el nombre de aquel emprendedor Mandatario Dr. Isidro Ayora Cueva. Fue una escuela municipal y luego fiscal desde 1971.

En sus inicios fue uno de los museos más destacados de Sudamérica, y por supuesto entre los mejores de Ecuador, lamentablemente el recurso económico no ayudó a su conservación y mejoramiento, por lo que en la actualidad este museo se encuentra cerrado, únicamente su ingreso es posible con el debido permiso.

ORGANIZACION Y CUMPLIMIENTO (ACONTECIMIENTOS PROGRAMADOS)

5. ESTADO DE CONSERVACIÓN DEL ATRACTIVO

ALTERADO NO ALTERADO
DETERIORADO CONSERVADO EN PROCESO DE DETERIORO

CAUSAS: El museo anteriormente se encontraba a cargo de una persona especializada en el tema pero por cuestiones de fuerza mayor ahora el museo se encuentra prácticamente abandonado.

5.1 PATRIMONIO (Atractivos Culturales)

Nombre: Ciudad de Latacunga

Fecha de Declaración: 25 de mayo de 1982

Categoría: Patrimonio de la Humanidad
Patrimonio del Ecuador

6. ESTADO DE CONSERVACIÓN DEL ENTORNO

ALTERADO NO ALTERADO
DETERIORADO CONSERVADO EN PROCESO DE DETERIORO

CAUSAS: Se encuentra en condiciones estables,

7. INFRAESTRUCTURA VIAL Y DE ACCESO

TIPO	SUBTIPO	ESTADO DE LAS VIAS			TRANSPORTE	FRECUENCIAS				TEMPORALIDAD DE ACCESO	
		B	R	M		DIARIA	SEMANAL	MENSUAL	EVENTUAL	DIAS AL AÑO	
TERRESTRE	ASFALTADO				BUS	X				260	
	LASTRADO				AUTOMOVIL	X					
	EMPEDRADO / ADOQUINADO	X			4X4					DIAS AL MES	
	SENDERO				TREN		X			Culturales:	Día Inicio: Lunes Día Fin: Viernes
ACUATICO	MARITIMO				BARCO					Naturales:	
	FLUVIAL				CANOA					HORAS AL DIA	
					OTROS						
AEREO					AVION	X				Culturales:	Día Inicio: 07:00 Día Fin: 12:30
	X				AVIONETA						
					HELICOPTEROS					Naturales:	

Observaciones: Actualmente las vías urbanas se encuentran algo deterioradas, la vía férrea se encuentra en buenas condiciones y a pie desde lugares no muy lejanos se puede llegar con gran facilidad. El acceso es restringido fuera del horario de atención.



RUTAS DE BUSES DESDE POBLACIONES CERCANAS: Habilitada

NOMBRE DE LA RUTA: Urbana

A DESDE: 6 am HASTA : 7 pm FRECUENCIA: Permanente DISTANCIA :5 metros

9. INFRAESTRUCTURA BÁSICA

P AGUA

O POTABLE ENTUBADA TRATADA DE POZO NO EXISTE OTROS

Y ENERGÍA ELÉCTRICA

O SISTEMA INTERCONECTADO GENERADOR NO EXISTE OTROS

ALCANTARILLADO

RED PÚBLICA POZO CIEGO POZO SEPTICO NO EXISTE OTROS

PRECIO

SI NO ENTRADA LIBRE OTROS

Observación : No tiene ningún costo, sin embargo no existe concurrencia de visitantes a este hermoso atractivo, debido a que está cerrado.

10. ASOCIACIÓN CON OTROS ATRACTIVOS

NOMBRES	DISTANCIA
Museo de la Casa de los Marqueses de Miraflores	300 m
Museo del Colegio "Vicente León"	100 m

11. DIFUSIÓN DEL ATRACTIVO

LOCAL NACIONAL
PROVINCIAL INTERNACIONAL
Otros:

Certifico que los datos constantes en estas hojas son verídicos

FIRMA: SUPERVISOR EVALUADOR

FORMATO DE FICHA: Ministerio de Turismo

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A



REGISTRO DE DATOS DE LOS ATRACTIVOS TURISTICOS

FICHA PARA INVENTARIO DE ATRACTIVOS TURISTICOS MINISTERIO DE TURISMO

1. DATOS GENERALES

ENCUESTADOR: Guadalupe Michilena y Adriana Ocaña

FICHA No 04

SUPERVISOR EVALUADOR: Ing. Maricela Pulloquina

FECHA : 18 Septiembre 2012

NOMBRE DEL ATRACTIVO: Museo Zoológico del Instituto Tecnológico Superior Vicente León: "Rafael Betancourt"

PROPIETARIO: Instituto Tecnológico Superior Vicente León

CATEGORÍA: Manifestaciones Culturales

TIPO: Históricas

SUBTIPO: Museos Generales

2. UBICACIÓN

LATITUD:

LONGITUD:

PROVINCIA: Cotopaxi

CANTÓN: Latacunga

LOCALIDAD: San Francisco

CALLE: Napo

NÚMERO: 2-13

TRANSVERSAL: General Maldonado

3. CENTROS URBANOS MAS CERCANOS AL ATRACTIVO

NOMBRE DEL POBLADO: Ambato

DISTANCIA(km): 47

NOMBRE DEL POBLADO: Quito

DISTANCIA(Km): 89

4. CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DEL ATRACTIVO

ALTURA (m.s.n.m.): 2785

TEMPERATURA (°C): min 9 °C - max 22.5 °C

PRECIPITACIÓN PLUVIOMETRICA :5.5mm

LATITUD: 0° 90'

LONGITUD: 78° 6'

C
A
L
I
D
A
D

V
A
L
O
R

I
N
T
R
I
N
S
E
C
O

El museo labora actualmente en la edificación construida en el año de 1859, perteneciente al estilo neoclásico, posee una importante y numerosa colección de zoología, frascos con varios animales con casos teralógicos, su amplia gama de objetos y enseres antiguos que forman parte del museo.

Según la Metodología para Inventarios de atractivos turísticos este atractivo está catalogado dentro de Manifestaciones Culturales de tipo Históricas por poseer piezas tan representativas e invaluables que forman parte de nuestra historia, reflejadas en sus exhibiciones, en cuanto al subtipo de museo está dentro de los generales por agrupar varias características de otros subtipos en cada una de sus salas de exposición.



C
A
L
I
D
A
D

V
A
L
O
R

E
X
T
R
I
N
S
E
C
O

4. USOS (SIMBOLISMO)

Este museo lleva el nombre del Sr. "Rafael Betancourt" esto en Gratitude al gesto de este Latacungueño quién donó a este museo gran parte de sus exhibiciones.

Cabe destacar que este museo es el único que cuenta con el cuidado y mantenimiento adecuado de un taxidermista, una ventaja importante que ha permitido que a través de los años las muestras que se exhiben este centro, se encuentren en perfectas condiciones.

ORGANIZACION Y CUMPLIMIENTO (ACONTECIMIENTOS PROGRAMADOS)

5. ESTADO DE CONSERVACIÓN DEL ATRACTIVO

ALTERADO NO ALTERADO
 DETERIORADO CONSERVADO EN PROCESO DE DETERIORO

CAUSAS:

Las piezas están muy bien conservadas, gracias a que tienen a cargo Del museo a una persona especializada.

5.1 PATRIMONIO (Atractivos Culturales)

Nombre: Ciudad de Latacunga

Fecha de Declaración: 25 de mayo de 1982

Categoría: Patrimonio de la Humanidad
 Patrimonio del Ecuador

6. ESTADO DE CONSERVACIÓN DEL ENTORNO

ALTERADO NO ALTERADO
 DETERIORADO CONSERVADO EN PROCESO DE DETERIORO

CAUSAS:

7. INFRAESTRUCTURA VIAL Y DE ACCESO

TIPO	SUBTIPO	ESTADO DE LAS VIAS			TRANSPORTE	FRECUENCIAS				TEMPORALIDAD DE ACCESO	
		B	R	M		DIARIA	SEMANAL	MENSUAL	EVENTUAL	DIAS AL AÑO	
TERRESTRE	ASFALTADO	X			BUS	X				260	
	LASTRADO				AUTOMOVIL	X					
	EMPEDRADO				4X4	X				DIAS AL MES	
	SENDERO				TREN		X			Culturales:	Día Inicio: Lunes Día Fin: Viernes
ACUATICO	MARITIMO				BARCO					Naturales:	
	FLUVIAL				BOTE						
						CANOA					
AEREO					OTROS					HORAS AL DIA	
	x				AVION	X				Culturales:	Día Inicio: 08:00 – 12:00 Día Fin: 15:00 – 18:00
					AVIONETA						
					HELICOPTEROS					Naturales:	

Observaciones: Actualmente las vías urbanas se encuentran algo deterioradas, la vía férrea se encuentra en buenas condiciones y a pie desde lugares no muy lejanos se puede llegar con gran facilidad. El acceso es restringido fuera del horario de atención.



RUTAS DE BUSES DESDE POBLACIONES CERCANAS: Habilitada

NOMBRE DE LA RUTA: Urbana

DESDE: 06:00 am

HASTA: 07:00 pm

FRECUENCIA: cada 10 min.

DISTANCIA : 6 metros

9. INFRAESTRUCTURA BÁSICA

AGUA

POTABLE

ENTUBADA

TRATADA

DE POZO

NO EXISTE

OTROS

ENERGÍA ELÉCTRICA

SISTEMA INTERCONECTADO

GENERADOR

NO EXISTE

OTROS

ALCANTARILLADO

RED PÚBLICA

POZO CIEGO

POZO SEPTICO

NO EXISTE

OTROS

PRECIO

SI

NO

ENTRADA LIBRE

OTROS

Observación : El ingreso es gratuito

10. ASOCIACIÓN CON OTROS ATRACTIVOS

NOMBRES

DISTANCIA

Museo de la Escuela "Isidro Ayora"

200 metros

Museo de la "Casa de los Marqueses de Miraflores"

250 metros

11. DIFUSIÓN DEL ATRACTIVO

LOCAL

NACIONAL

PROVINCIAL

INTERNACIONAL

Otros:

Certifico que los datos constantes en estas hojas son verídicos

FIRMA: **SUPERVISOR EVALUADOR**

FORMATO DE FICHA: Ministerio de Turismo

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A



REGISTRO DE DATOS DE LOS ATRACTIVOS TURISTICOS

FICHA PARA INVENTARIO DE ATRACTIVOS TURISTICOS MINISTERIO DE TURISMO

1. DATOS GENERALES

ENCUESTADOR: Guadalupe Michilena y Adriana Ocaña

FICHA No 05

SUPERVISOR EVALUADOR: Ing. Maricela Pulloquina

FECHA : 18 Septiembre 2012

NOMBRE DEL ATRACTIVO: Museo de la Hacienda Tilipulo

PROPIETARIO: Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal del Cantón Latacunga

CATEGORÍA: Manifestaciones Culturales

TIPO: Históricas

SUBTIPO: Museos Generales

2. UBICACIÓN

LATITUD:

LONGITUD:

PROVINCIA: Cotopaxi

CANTÓN: Latacunga

LOCALIDAD: Tilipulo

CALLE:

NÚMERO: S/N

TRANSVERSAL: S/N

3. CENTROS URBANOS MAS CERCANOS AL ATRACTIVO

NOMBRE DEL POBLADO: Ambato

DISTANCIA(km): 47

NOMBRE DEL POBLADO: Quito

DISTANCIA(Km): 89

4. CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DEL ATRACTIVO

C
A
L
I
D
A
D

V
A
L
O
R

I
N
T
R
I
N
S
E
C
O

ALTURA (m.s.n.m.): 2785

TEMPERATURA (°C): min 9 °C - max 22.5 °C

PRECIPITACIÓN PLUVIOMETRICA: 5.5mm

LATITUD: 0° 90'

LONGITUD: 78° 6'

El Museo de la Hacienda de Tilipulo, es uno de los más recientes empezó a funcionar en el año 2010 en una de las casonas de la vieja hacienda del mismo nombre, posee varias piezas Arqueológicas de distintas culturas, como también piezas industriales que pertenecieron a la textilera San Gabriel.

Según la Metodología para Inventarios de atractivos turísticos este atractivo está catalogado dentro de Manifestaciones Culturales de tipo Históricas por poseer piezas tan representativas que forman parte de la historia de la ciudad y Provincia, en cuanto al subtipo de museo es General por agrupar características de otros subtipos tanto en la parte Arqueológica como en la parte Industrial.



C
A
L
I
D
A
D

V
A
L
O
R

E
X
T
R
I
N
S
E
C
O

5. USOS (SIMBOLISMO)

Este museo contiene piezas que quedaron luego de la erupción del volcán Cotopaxi en el año de 1877, pertenecientes a la textilera San Gabriel, lastimosamente esta fábrica quedó en escombros luego de éste acontecimiento natural.

Cabe mencionar que este museo actualmente no tiene abiertas sus puertas al público, pues sus piezas de arqueología se encuentran en Su gran mayoría empacadas y no se exhiben, mientras que la parte Industrial no está en óptimas condiciones.

ORGANIZACION Y CUMPLIMIENTO (ACONTECIMIENTOS PROGRAMADOS)

6. ESTADO DE CONSERVACIÓN DEL ATRACTIVO

ALTERADO NO ALTERADO EN PROCESO DE DETERIORO

DETERIORADO CONSERVADO

CAUSAS: No existe personal para el mantenimiento de las piezas que posee el Museo. Además muchas piezas están destruidas en su totalidad, muchas Ni siquiera se exhiben.

6.1 PATRIMONIO (Atractivos Culturales)

Nombre: Ciudad de Latacunga

Fecha de Declaración: 25 de mayo de 1982

Categoría: Patrimonio de la Humanidad
Patrimonio del Ecuador

7. ESTADO DE CONSERVACIÓN DEL ENTORNO

ALTERADO NO ALTERADO EN PROCESO DE DETERIORO

DETERIORADO CONSERVADO

CAUSAS: No se da el mantenimiento adecuado al entorno, no existen facilidades que Hagan de este atractivo un lugar concurrido.

8. INFRAESTRUCTURA VIAL Y DE ACCESO

A
P
O
Y
O

TIPO	SUBTIPO	ESTADO DE LAS VIAS			TRANSPORTE	FRECUENCIAS				TEMPORALIDAD DE ACCESO	
		B	R	M		DIARIA	SEMANAL	MENSUAL	EVENTUAL	DIAS AL AÑO	
TERRESTRE	ASFALTADO				BUS					0	
	LASTRADO				AUTOMOVIL	x					
	EMPEDRADO		x		4X4	x				DIAS AL MES	
	SENDERO				TREN		x			Culturales:	Día Inicio:
ACUATICO	MARITIMO				BARCO					Naturales:	Día Fin:
					BOTE						
	FLUVIAL				CANOA						
AEREO					OTROS					HORAS AL DIA	
	x				AVION	x				Culturales:	Día Inicio:
					AVIONETA					Día Fin:	
					HELICOPTEROS					Naturales:	

Observaciones: Actualmente las vías urbanas se encuentran algo deterioradas, la vía férrea se encuentra en buenas condiciones. El acceso es restringido. Actualmente no está abierto al público.



RUTAS DE BUSES DESDE POBLACIONES CERCANAS: Habilitada

NOMBRE DE LA RUTA: Urbana

DESDE: 06:00 am

HASTA: 07:00 pm

FRECUENCIA: cada 30 min.

DISTANCIA : 250 metros

9. INFRAESTRUCTURA BÁSICA

AGUA

POTABLE

ENTUBADA

TRATADA

DE POZO

NO EXISTE

OTROS

ENERGÍA ELÉCTRICA

SISTEMA INTERCONECTADO

GENERADOR

NO EXISTE

OTROS

ALCANTARILLADO

RED PÚBLICA

POZO CIEGO

POZO SEPTICO

NO EXISTE

OTROS

PRECIO

SI

NO

ENTRADA LIBRE

OTROS

Observación :

10. ASOCIACIÓN CON OTROS ATRACTIVOS

NOMBRES

DISTANCIA

Museo de la Casa de la Cultura "Benjamín Carrión "Núcleo de Cotopaxi

2½ kilómetros

Museo de la "Casa de los Marqueses de Miraflores"

3 kilómetros

11. DIFUSIÓN DEL ATRACTIVO

LOCAL

NACIONAL

PROVINCIAL

INTERNACIONAL

Otros:

Certifico que los datos constantes en estas hojas son verídicos

FIRMA: **SUPERVISOR EVALUADOR**

FORMATO DE FICHA: Ministerio de Turismo

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A



REGISTRO DE DATOS DE LOS ATRACTIVOS TURISTICOS

FICHA PARA INVENTARIO DE ATRACTIVOS TURISTICOS MINISTERIO DE TURISMO

1. DATOS GENERALES

ENCUESTADOR: Guadalupe Michilena y Adriana Ocaña

FICHA No 06

SUPERVISOR EVALUADOR: Ing. Maricela Pulloquina

FECHA : 18 Septiembre 2012

NOMBRE DEL ATRACTIVO: Centro Interpretativo el Boliche

PROPIETARIO: Ministerio del Ambiente

CATEGORÍA: Sitios Naturales

TIPO: Sistemas de Áreas Protegidas

SUBTIPO: Área Nacional de Recreación

2. UBICACIÓN

LATITUD:

LONGITUD:

PROVINCIA: Cotopaxi

CANTÓN: Latacunga

LOCALIDAD: Mulaló

CALLE: Panamericana Norte Km 30 vía a Quito

NÚMERO: s/n

TRANSVERSAL: s/n

3. CENTROS URBANOS MAS CERCANOS AL ATRACTIVO

NOMBRE DEL POBLADO: Ambato

DISTANCIA(km): 47

NOMBRE DEL POBLADO: Quito

DISTANCIA(Km): 89

4. CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DEL ATRACTIVO

C
A
L
I
D
A
D

V
A
L
O
R

I
N
T
R
I
N
S
E
C
O

ALTURA (m.s.n.m.): 3000 - 3704

TEMPERATURA (°C): 8 °C

PRECIPITACIÓN PLUVIOMETRICA: 9.5mm

LATITUD: 0° 90'

LONGITUD: 78° 6'

El Centro Interpretativo El Boliche, está situado en la parroquia Mulaló en la parte rural del Cantón Latacunga, tiene una sala en donde representa la riqueza que posee nuestro Ecuador en lo que se refiere a áreas protegidas como los parques nacionales y reservas. Además nos educa en cuanto al respeto, cuidado y protección de nuestros ecosistemas.

Según la Metodología para Inventarios de atractivos turísticos este atractivo está catalogado dentro de Sitios Naturales de tipo Sistemas de Áreas Protegidas por poseer una riqueza natural inmensa, en cuanto al subtipo de museo es de Ciencias Naturales e Historia Natural ya que Cuenta la historia de este hermoso lugar, y a la vez contiene la esencia de lo abundantemente rico que es el Ecuador con sus Áreas Naturales.



C
A
L
I
D
A
D

V
A
L
O
R

E
X
T
R
I
N
S
E
C
O

5. USOS (SIMBOLISMO)

Este museo es el único de su tipo en la Provincia, está situado dentro una Área Nacional de Recreación.

Una ventaja importante de este museo es ser parte de un área de Recreación donde existe gran afluencia de turistas, además el tren tiene su estación dentro de este atractivo por lo que la visita a este centro es muy frecuente.

Antes el ingreso a este museo era pagado, en la actualidad este rubro ya no se paga, igualmente se han implementado servicios tales como Restaurante, áreas de picnic, camping, alojamiento.

ORGANIZACION Y CUMPLIMIENTO (ACONTECIMIENTOS PROGRAMADOS)

6. ESTADO DE CONSERVACIÓN DEL ATRACTIVO

ALTERADO

NO ALTERADO

EN PROCESO DE DETERIORO

DETERIORADO

CONSERVADO

CAUSAS: Existen actividades interactivas dentro de este centro, pero desafortunadamente se encuentran en mal estado, por lo que no se desarrollan estas actividades.

5.1 PATRIMONIO (Atractivos Culturales)

Nombre:

Ciudad de Latacunga

Fecha de Declaración:

25 de mayo de 1982

Categoría:

Patrimonio de la Humanidad
Patrimonio del Ecuador

6. ESTADO DE CONSERVACIÓN DEL ENTORNO

ALTERADO

NO ALTERADO

EN PROCESO DE DETERIORO

DETERIORADO

CONSERVADO

CAUSAS: Muy buen estado, desde que existe mayor protección y conservación a las Áreas naturales que posee el Ecuador.

7. INFRAESTRUCTURA VIAL Y DE ACCESO

A
P
O
Y
O

TIPO	SUBTIPO	ESTADO DE LAS VIAS			TRANSPORTE	FRECUENCIAS				TEMPORALIDAD DE ACCESO	
		B	R	M		DIARIA	SEMANAL	MENSUAL	EVENTUAL	DIAS AL AÑO	
TERRESTRE	ASFALTADO	x			BUS	x				365	
	LASTRADO				AUTOMOVIL	x					
	EMPEDRADO		x		4X4	x				DIAS AL MES	
	SENDERO				TREN		x			Culturales:	
ACUATICO	MARITIMO				BARCO					Naturales:	Día Inicio: Lunes
					BOTE						Día Fin: Domingo
	FLUVIAL				CANOA					HORAS AL DIA	
AEREO					OTROS					Culturales:	Día Inicio:
	x				AVION	x					Día Fin:
					AVIONETA					Naturales:	08:00 a 06:00
					HELICOPTEROS						

Observaciones: Actualmente las vías urbanas se encuentran algo deterioradas, la vía férrea se encuentra en buenas condiciones. El acceso es restringido.



RUTAS DE BUSES DESDE POBLACIONES CERCANAS: Habilitada

NOMBRE DE LA RUTA: Interprovincial

DESDE: 06:00 am

HASTA: 11:00 pm

FRECUENCIA: cada 5 min.

DISTANCIA : 3 kilómetros

9. INFRAESTRUCTURA BÁSICA

AGUA

POTABLE

ENTUBADA

TRATADA

DE POZO

NO EXISTE

OTROS

ENERGÍA ELÉCTRICA

SISTEMA INTERCONECTADO

GENERADOR

NO EXISTE

OTROS

ALCANTARILLADO

RED PÚBLICA

POZO CIEGO

POZO SEPTICO

NO EXISTE

OTROS

PRECIO

SI

NO

ENTRADA LIBRE

OTROS

Observación :

10. ASOCIACIÓN CON OTROS ATRACTIVOS

NOMBRES

DISTANCIA

Museo de la Hacienda de Tilipulo

20 km

Museo de la Eternidad Brigada Patria

18½ km

11. DIFUSIÓN DEL ATRACTIVO

LOCAL

NACIONAL

PROVINCIAL

INTERNACIONAL

Otros:

Certifico que los datos constantes en estas hojas son verídicos

FIRMA: **SUPERVISOR EVALUADOR**

FORMATO DE FICHA: Ministerio de Turismo

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A



REGISTRO DE DATOS DE LOS ATRACTIVOS TURISTICOS

FICHA PARA INVENTARIO DE ATRACTIVOS TURISTICOS MINISTERIO DE TURISMO

1. DATOS GENERALES

ENCUESTADOR: Guadalupe Michilena y Adriana Ocaña
 SUPERVISOR EVALUADOR: Ing. Maricela Pulloquina
 NOMBRE DEL ATRACTIVO: Museo de la Eternidad
 PROPIETARIO: Brigada de Fuerzas Especiales N°9 Patria
 CATEGORÍA: Manifestaciones Culturales

FICHA No 07
 FECHA : 18 Septiembre 2012

TIPO: Históricas

SUBTIPO: Museo Otro

2. UBICACIÓN

PROVINCIA: Cotopaxi
 CALLE: Panamericana Norte km 12½ vía a Quito

LATITUD:

CANTÓN: Latacunga
 NÚMERO: s/n

LONGITUD:

LOCALIDAD: s/n
 TRANSVERSAL: s/n

3. CENTROS URBANOS MAS CERCANOS AL ATRACTIVO

NOMBRE DEL POBLADO:
 NOMBRE DEL POBLADO:

DISTANCIA(km):
 DISTANCIA(Km):

4. CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DEL ATRACTIVO

ALTURA (m.s.n.m.): 2785 TEMPERATURA (°C): min 9 °C - max 22.5 °C PRECIPITACIÓN PLUVIOMETRICA: 5.5mm
 LATITUD: 0° 90' LONGITUD: 78° 6'

C
A
L
I
D
A
D

V
A
L
O
R

I
N
T
R
I
N
S
E
C
O

El Museo de la Eternidad alberga piezas muy valiosas como armas e instrumentos que fueron parte del conflicto de Twintza, allí en la parte exterior encontramos una réplica de lo que fue aquel enfrentamiento como también las armas y parte del transporte aéreo con el cuál participaron en dicho conflicto.

Según la Metodología para Inventarios de atractivos turísticos este atractivo está catalogado dentro de las Manifestaciones Culturales de tipo Históricas por el hecho de albergar piezas representativas de hechos pasados que marcaron su huella en la historia nacional y de subtipo Museo Otro ya que podemos visualizar en este Museo ropa, indumentaria y todo tipo de armamento utilizado por el primer paracaidista del Ecuador y por otros hombres notables del ejército Ecuatoriano.



C
A
L
I
D
A
D

V
A
L
O
R

E
X
T
R
I
N
S
E
C
O

4. USOS (SIMBOLISMO)

El único museo de la Provincia que posee muestras de este tipo de Instrumentos, armas, transporte aéreo, vestimenta, indumentaria, etc.
perteneciente al Ejército Ecuatoriano.

ORGANIZACION Y CUMPLIMIENTO (ACONTECIMIENTOS PROGRAMADOS)

5. ESTADO DE CONSERVACIÓN DEL ATRACTIVO

ALTERADO NO ALTERADO
DETERIORADO CONSERVADO EN PROCESO DE DETERIORO

CAUSAS: Tienen una persona encargada del museo que realiza el mantenimiento de Las piezas con frecuencia, lo que permite que estén en perfecto estado.

5.1 PATRIMONIO (Atractivos Culturales)

Nombre: Ciudad de Latacunga
Fecha de Declaración: 25 de Mayo de 1982
Categoría: Patrimonio de la Humanidad
Patrimonio del Ecuador

6. ESTADO DE CONSERVACIÓN DEL ENTORNO

ALTERADO NO ALTERADO
DETERIORADO CONSERVADO EN PROCESO DE DETERIORO

CAUSAS: _____

7. INFRAESTRUCTURA VIAL Y DE ACCESO

A
P
O
Y
O

TIPO	SUBTIPO	ESTADO DE LAS VIAS			TRANSPORTE	FRECUENCIAS				TEMPORALIDAD DE ACCESO	
		B	R	M		DIARIA	SEMANAL	MENSUAL	EVENTUAL	DIAS AL AÑO	
TERRESTRE	ASFALTADO	x			BUS	x				365	
	LASTRADO				AUTOMOVIL	x					
	EMPEDRADO				4X4	x				DIAS AL MES	
	SENDERO				TREN		x			Culturales:	Día Inicio: Lunes Día Fin: Domingo
ACUATICO	MARITIMO				BARCO					Naturales:	
					BOTE						
	FLUVIAL				CANOA						
					OTROS					HORAS AL DIA	
AEREO					AVION	x				Culturales:	Día Inicio: Día Fin:
	x				AVIONETA						
					HELICOPTEROS					Naturales:	

Observaciones: Actualmente las vías urbanas se encuentran algo deterioradas, la vía férrea se encuentra en buenas condiciones. El acceso es restringido.



RUTAS DE BUSES DESDE POBLACIONES CERCANAS: Habilitada

NOMBRE DE LA RUTA: Urbana, Interprovincial

DESDE: 06:00 am

HASTA : 23:00 pm

FRECUENCIA: cada 5 min.

DISTANCIA : 100 metros

9. INFRAESTRUCTURA BÁSICA

AGUA

POTABLE

ENTUBADA

TRATADA

DE POZO

NO EXISTE

OTROS

ENERGÍA ELÉCTRICA

SISTEMA INTERCONECTADO

GENERADOR

NO EXISTE

OTROS

ALCANTARILLADO

RED PÚBLICA

POZO CIEGO

POZO SEPTICO

NO EXISTE

OTROS

PRECIO

SI

NO

ENTRADA LIBRE

OTROS

Observación :

10. ASOCIACIÓN CON OTROS ATRACTIVOS

NOMBRES

DISTANCIA

Centro Interpretativo el Boliche

18½ km

Museo Etnográfico de la Casa de la Cultura "Benjamín Carrión" Núcleo De Cotopaxi

12½ km

11. DIFUSIÓN DEL ATRACTIVO

LOCAL

NACIONAL

PROVINCIAL

INTERNACIONAL

Otros:

Certifico que los datos constantes en estas hojas son verídicos

FIRMA: **SUPERVISOR EVALUADOR**

FORMATO DE FICHA: Ministerio de Turismo

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A



Ministerio
de
Turismo

FICHA DE RESUMEN DE INVENTARIOS DE ATRACTIVOS TURISTICOS

PROVINCIA: COTOPAXI

FECHA: 18-09-12

NOMBRE DEL ATRACTIVO	CALIDAD		ENTORNO Max 10 Max 10	ESTADO DE CONSERV. Max 10	ACCESO Max 10	SERVIC. Max 10	ASOC. CON OTROS ATRATIVOS Max 5	SIGNIFICADO				SUMA	JERARQUIA 1-2-3-4
	VALOR INTRINSECO Max 15	VALOR EXTRINSECO Max 15						LOCAL Max 2	REGIONAL Max 4	NAC. Max 7	INT. Max 12		
Museo Etnográfico de la Casa de la Cultura "Benjamín Carrión" Núcleo de Cotopaxi	8	7	8	7	7	8	3	2				50	II
Museo de la Casa de los Marqueses de Miraflores	5	5	7	7	7	7	3	2				43	II
Museo de la Escuela "Isidro Ayora"	5	5	7	5	7	8	3	1				41	II
Museo Zoológico del Instituto Tecnológico Superior Vicente León: "Rafael Betancourt"	5	5	5	7	6	7	3	1				39	II
Museo de la Hacienda Tilipulo	4	4	4	5	5	2	1	1				26	II
Centro Interpretativo "El Boliche"	5	6	8	7	8	5	4	2				45	II
Museo de la Eternidad	5	8	7	8	8	4	1	1				42	II

CAPÍTULO 3

ESTUDIO DE MERCADO

3.1 INVESTIGACIÓN DE MERCADO

La investigación de mercado es la recopilación, registro y análisis sistemático de datos relacionados con problemas del mercado de bienes y servicios. Además es el enfoque sistemático y objetivo hacia el desarrollo y provisión de información aplicable al proceso de toma de decisiones en la gerencia de mercadeo o de la administración.

Posteriormente se desarrollará el estudio de mercado en la ciudad de Latacunga para conocer el nivel de aceptación que tendrá el museo interactivo en la Casa de la Cultura “Benjamín Carrión” Núcleo Cotopaxi, con la finalidad de fomentar el turismo local dentro de la zona.

3.2 SEGMENTACIÓN DE MERCADO

El segmento que encuestado es el local y habitantes de cantones aledaños, quienes lo más probable es que visiten frecuentemente un museo interactivo por la proximidad del lugar y las facilidades de acceso en donde se mantiene la propuesta de nuestro proyecto de tesis.

Para analizar de manera objetiva al público meta que visitará el museo interactivo se seleccionó a la ciudadanía en general, docentes y estudiantes de bachillerato, de Latacunga, Pujilí, Salcedo y Saquisilí distribuido proporcionalmente en cada cantón mencionado.

Los estudiantes de bachillerato son parte contundente de este público ya que aportarán desde su punto de vista alternativas nuevas en la educación

actual, mismas que nos permitirán reforzar sus conocimientos escolares de manera que vinculemos sus necesidades con la propuesta.

Los docentes son un segmento importante para en conjunto con sus estudiantes ser un mercado potencial del museo interactivo, pues tiene mucha incidencia con relación a la galería que puede servir de apoyo didáctico para sustentar los contenidos académicos de diferentes asignaturas para aprender a través de sus sentidos con las diferentes dinámicas que se recrearán dentro del museo.

La ciudadanía en general por supuesto es un fragmento importante de la población ya que corresponde a jóvenes, jóvenes adultos, adultos y adultos mayores que llamados por intereses de cultura o curiosidad acudirán al museo.

3.3 DISEÑO DE INSTRUMENTO: ENCUESTA.

La encuesta es una técnica de investigación que consiste en una o varias interrogaciones. En la presente investigación de mercado la encuesta es en forma escrita, realizada a las personas con el fin de obtener información necesaria para el estudio en cuestión.

Para realizar el modelo de encuesta se consideró las hipótesis que se planteó en el plan de tesis, una vez ejecutado el modelo propuesto se realizó una prueba piloto a veinte personas tanto profesionales como a estudiantes la misma que permitió corregir errores que se cometieron en un inicio, para de esta manera consolidar el modelo idóneo (Ver anexo 2).

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA.

Tabla Nº 3.1 Población urbana de los cantones: Latacunga, Salcedo, Pujilí y Saquisilí

Cantón	Población urbana
Latacunga	69 678
Pujilí	22 080
Salcedo	22 053
Saquisilí	16 072
POBLACIÓN TOTAL	129 883

FUENTE: INEC Censo de Población y Vivienda año 2010

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A.

Para el estudio de mercado utilizaremos una población de 129883 habitantes, puesto que es la población urbana que corresponde a los cantones de Latacunga, Salcedo, Pujilí y Saquisilí, segmento que corresponde a los habitantes a partir de los 15 años de edad del sector urbano, según el INEC(Instituto Nacional de Estadísticas y Censos).

3.5 CÁLCULO DEL TAMAÑO DE LA MUESTRA

Para el cálculo de la muestra se ha tomado la fórmula del libro “Estadística de Schaum”, la misma que es la que se detalla a continuación:

Ecuación 3.1

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

$$n = \frac{129883 \times 0.5^2 \times 1.96^2}{0.05^2 \times (129883 - 1) + 0.5^2 + 1.96^2}$$

$$n = \frac{129883 \times 0.25 \times 3.84}{0.0025 \times (129882) + 0.25 + 3.84}$$

$$n = \frac{129883 \times 0.96}{0.0025 \times (129882) + 0.25 + 3.84}$$

$$n = \frac{124687.68}{324.705 + 4.09}$$

$$n = \frac{124687.68}{328.795}$$

$$n = 379.22$$

N= Es el tamaño de la población.

S²= La desviación estándar será de 0.5.

Z²= Expresa el nivel de confianza con el que trabajaremos 95%, lo que en la tabla Z equivale a 1.959963985 a nivel práctico será 1.96.

e²= Representa el error que será del 5%, es decir 0.05.

n= Será el tamaño de la muestra, es decir el número de personas que serán encuestadas.

Realizado el cálculo correspondiente se procede a trabajar con una muestra de 380 personas.

Haciendo hincapié en el público visitante de importantes museos interactivos como el Museo de Ciencia, Museo del Agua y el Museo Etnográfico de la Mitad del Mundo, se pudo determinar que los estudiantes en un 40% y en igual porcentaje la ciudadanía, acuden a los museos interactivos; y un 20% restante corresponde a los docentes de diferentes instituciones educativas que concurren estos lugares.

Basado en estos proyectos se divide la muestra obtenida en tres secciones siendo éstas: estudiantes, ciudadanía y docentes, con porcentajes del 40%, 40% y 20% respectivamente. Así mismo se dividió el tamaño de la muestra por sectores, aplicando la encuesta a la población urbana de Latacunga, Pujilí, Salcedo y Saquisilí; segmentando por cercanía al lugar de la

propuesta y población mayoritaria en orden descendente, de la siguiente manera: Latacunga con el 50%, Pujilí y Salcedo con el 20% cada uno y Saquisilí con el 10%.

Para la sección de estudiantes se tomó un contingente de 151 alumnos correspondientes al bachillerato, en la sección ciudadanía se lo realizó a 151 habitantes de diferentes sectores y ocupaciones y para la sección de docentes se lo realizó a un contingente de 78 maestros que dictan clases en instituciones de instrucción inicial, primaria y secundaria.

3.6 TABULACIÓN DE ENCUESTAS. TABLAS, GRÁFICOS Y ANÁLISIS (Ver Anexo 3)

3.6.1 TABULACIÓN UNIVARIADA. INTERPRETACIÓN DE DATOS

Tabulación de datos personales de la ciudadanía:

Del 100% de la ciudadanía encuestada (151 personas):

El 50.3% vive en la ciudad de Latacunga, el 47% de las personas indagadas son adultos con edades comprendidas entre los 18 y 75 años de edad, el 47.2% de la ciudadanía a quienes se les aplicó la encuesta laboran como empleados en varias entidades del sector público, el estudio arroja también como resultado que el 51% de la ciudadanía encuestada son de género masculino, mientras que el 62.9% de personas encuestadas respondieron en su estado civil que son casadas.

Tabulación de encuestas de la ciudadanía:

Tomando en cuenta que la muestra en ciudadanía encuestada es de 115 personas se concluye que:

El 89.4% de la ciudadanía encuestada, sí ha visitado alguna vez un museo, el 62.9% de la ciudadanía piensan que la visita a un museo aporta en un nivel alto a la cultura general de cada persona, sin embargo el 27.7% de las personas encuestadas no ha frecuentado un museo por la falta de información para acudir a ellos.

El 27.9% de las personas a quienes se les tomó la encuesta ha visitado el Museo de la Casa de la Cultura, al 47.4% de la ciudadanía encuestada les gustaría que, si existiese en la ciudad un museo con una temática diferente como los interactivos, sería idóneo que esté ubicado cerca del Centro Histórico de la ciudad, además mencionan que, si la atención fuera permanente en estos centros, un 37.7% visitaría los museos una vez al mes, al 87% de la ciudadanía le gustaría que la estancia en un museo fuese guiada por profesionales, cabe recalcar que el 90.7% de las personas encuestadas visitaría un museo interactivo en sus tiempos libres con familiares y amigos, el 50.3% de la ciudadanía visitaría un museo por el lapso de una hora, el 63.9% preferiría que el horario de atención de un museo fuese de 09:00 a 18:00, el 36.3% de la ciudadanía encuestada dicen les gustaría que el elemento principal que se implemente en un museo interactivo sean mediadores, en el caso de un museo etnográfico en la ciudad de Latacunga al 55.5% de encuestados les gustaría que se realicen actividades para aprender mediante el juego recreando las Culturas de la Región, además que el 29.1% de la ciudadanía estaría dispuesta a pagar la cantidad de cinco dólares por la visita a un museo interactivo.

Tabulación de datos personales de estudiantes:

Del 100% de los estudiantes encuestados (115 personas) el 50.3% viven en la ciudad de Latacunga, la edad de los estudiantes encuestados va desde los 15 a los 19 años, el 40.4% de los estudiantes encuestados tienen 16 años de

edad y el 51.7% de los estudiantes a quienes se les practicó la encuesta son de género femenino.

Tabulación de encuestas de estudiantes:

De 115 estudiantes encuestados el 86.8% sí han visitado alguna vez un museo, sin embargo un 38,8% de personas no han frecuentado los museos por la falta de un servicio que brinde actividades recreadas dentro de las salas, el 57.2% de encuestados expresan que el motivo principal por el cual visitan un museo es por Educación y Aprendizaje, de los museos existentes en la ciudad de Latacunga el 26.2% de estudiantes encuestados han visitado el Museo de la Casa de la Cultura Ecuatoriana, al 42.1% de estudiantes encuestados les gustaría que, si existiese en la ciudad un museo con una temática diferente como los interactivos esté ubicado cerca del Centro Histórico, además mencionan que, si la atención fuera permanente en estos centros un 43.4% frecuentaría los museos una vez al mes, de los estudiantes encuestados el 57% dedicaría más de dos horas de su tiempo en la visita a un museo interactivo, al 85.1% de la ciudadanía le gustaría que la estancia en un museo fuese guiada por profesionales, además el 48.3% preferiría que los días de atención fuesen de Lunes a Viernes, un 52,3% opina que el horario de atención de 14:00 a 18:00 sería el más aceptado, en un museo interactivo el 40.4% piensa que los profesionales que interactúen con los visitantes y objetos expuestos en el museo es el primer elemento que se debería implementar en un museo interactivo, al 57% de estudiantes les gustaría que se realicen juegos de rapidez mental para divertirse y a la vez aprender, mientras que, en el caso de un museo etnográfico en la ciudad de Latacunga al 45.6% de encuestados les gustaría que se realicen actividades para aprender mediante el juego recreando la Mama Negra, finalmente

contestaron que por la visita a un museo interactivo el 32% estarían dispuesto a pagar la cantidad de dos dólares.

Tabulación de datos personales de docentes

De 78 docentes encuestados el 48.7% viven en la ciudad de Latacunga, la edad de los docentes va desde los 23 a los 65 años, siendo el 50% de éstos adultos, el 62.8% de docentes son mujeres, el 65.4% de los docentes son casados y el 39.7% de los docentes dictan clases de educación inicial.

Tabulación de encuestas de docentes

De los 78 docentes encuestados el 60.3% ha respondido que en su pènsu m acadè mico no tiene actividades que involucren a los estudiantes con los museos, sin embargo el 70.5% de los docentes piensan que la visita a un museo aporta en un nivel alto al desarrollo acadè mico de sus estudiantes, al 35.7% de los docentes les gustarí a que se implementen maquetas interactivas como instrumentos o medios que faciliten el aprendizaje de sus estudiantes así como también que se recreen dinámicas dentro de las salas de los museos. El 87.2% de los docentes a quienes se les tomó la encuesta han visitado un museo, a pesar de ello el 31.4% de los docentes no ha frecuentado un museo por la falta de un servicio que brinde actividades recreadas dentro de las salas como también por falta de un horario de atención permanente en los museos, de los museos existentes en la ciudad el 25.5% de docentes ha visitado el Museo de la Casa de la Cultura. Durante la visita a un museo al 72.2% de encuestados les gustarí a que su estancia sea guiada por profesionales, el 55.1% opina que el horario de atención de los museos de 09:00 a 18:00 tendrí a mayor concurrencia de visitantes, en un museo interactivo el 54,9% piensa que la lúdica es el primer elemento que se debería implementar en las salas de un museo interactivo, en el caso de un

museo etnográfico al 68.8% de encuestados les gustaría que se realicen actividades interactivas para aprender mediante el juego, recreando las Culturas de la Región, finalmente contestaron que por la visita a un museo interactivo el 28.2% estaría dispuesto a pagar la cantidad de dos dólares.

3.6.2 Tabulación bivariada.

Tabla N° 3.2

Tabla de contingencia Cuál es su ocupación? * Cuánto estaría dispuesto a pagar por la visita a un museo interactivo?

		Cuánto estaría dispuesto a pagar por la visita a un museo interactivo?											Total
		\$ 1	\$ 2	\$ 3	\$ 4	\$ 5	\$ 1,5	Gratis	-\$ 1	\$ 10	\$ 2,5	+\$ 10	
Cuál es su ocupación?	Comerciante	3	2	4	0	1	0	1	1	0	0	0	12
	Deportista	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	2
	Emp. Priv.	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2
	Emp. Púb.	12	8	11	4	21	2	5	1	3	3	1	71
	Guardia	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
	Jubilado	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
	Prof. Adm.	3	6	10	1	11	1	0	1	1	2	0	36
	Prof. de la Salud	0	3	1	0	1	0	0	0	0	0	0	5
	Profesional en Belleza	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
	Profesional Técnico	1	1	4	0	7	0	0	0	0	0	0	13
	Profesional Transportista	2	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	5
	Trabajadora Doméstica	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
	Total	23	22	34	5	44	3	6	3	4	6	1	151

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: De 151 ciudadanos encuestados el 47% de las personas laboran como empleados públicos, el 24% de la ciudadanía encuestada como Profesionales Administrativos, el 52% de los ciudadanos estarían dispuestos a pagar entre 4 y 5 dólares por el ingreso a un museo interactivo.

Tabla N° 3.3

Tabla de contingencia De los museos existentes en la ciudad de Latacunga cuál o cuáles ha visitado. * En su tiempo libre visitaría usted un museo interactivo acompañado por su familia o amigos?

		En su tiempo libre visitaría usted un museo interactivo acompañado por su familia o amigos?		Total
		Si	No	
De los museos existentes en la ciudad de Latacunga cuál o cuáles ha visitado?	Museo de la Casa de la Cultura	88	5	93
	Museo de la Casa de los Marqueses	8	0	8
	Museo de la Escuela Isidro Ayora	9	1	10
	Museo del Instituto Superior Vicente León	12	0	12
	Museo de la Hacienda de Tilipulo	3	1	4
	Museo de la Brigada Patria	3	1	4
	Ninguno de los anteriores	14	6	20
	Total	137	14	151

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: De las personas encuestadas que han visitado los Museos de la ciudad de Latacunga el 90.7% de ciudadanos estarían dispuestos a visitar un museo interactivo en sus tiempos libres acompañado de sus familiares y amigos, mientras que el 58% de ciudadanía encuestada alguna vez han visitado el Museo de la Casa de la Cultura.

Tabla N° 3.4

Tabla de contingencia Si en la ciudad existiese un museo de una temática diferente como los interactivos. Dónde le gustaría que fuera su ubicación? * Qué horario de atención le gustaría que tenga un museo?

		Qué horario de atención le gustaría que tenga un museo?		Total
		14:00 - 18:00	09:00 - 18:00	
Si en la ciudad existiese un museo de una temática diferente como los interactivos. Dónde le gustaría que fuera su ubicación?	Cerca del Centro Histórico	27	47	74
	Centro de la ciudad	16	26	42
	Fuera de la ciudad	4	11	15
	Dentro de un área protegida	8	14	22
Total		55	98	153

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: El 76.8% de la ciudadanía respondió que, si en la ciudad existiese un museo interactivo les gustaría que esté ubicado cerca del Centro Histórico o en el Centro de ciudad de Latacunga, además el 64.9% exponen que preferirían que el horario de atención del mismo fuese de 09:00 a 18:00.

Tabla N° 3.5

Tabla de contingencia ¿Qué género es? * ¿Cuál es la principal razón que le motiva visitar un museo?

	Cuál es la principal razón que le motiva visitar un museo?				Total
	Educación y Aprendizaje	Entretenimiento	Cultura	Curiosidad	
Masculino	45	12	8	8	73
Femenino	58	6	6	8	78
Total	103	18	14	16	151

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: El 51.7% de las personas encuestadas son de género femenino y el 48.3% restante son de género masculino, el 68.2% afirman que la razón principal que les motiva visitar un museo es por Educación y Aprendizaje.

Tabla N° 3.6

Tabla de contingencia Qué edad tiene? * Si no los frecuenta, cuáles fueron las razones por las que no ha acudido a ellos?

	Si no los frecuenta, cuáles fueron las razones por las que no ha acudido a ellos?					Total
	Falta de un horario de atención permanente	Falta de profesionales especializados en museos	Falta de un servicio que brinde actividades recreadas	Falta de información para acudir a ellos	Desconocimiento de existencia de museos	
15	2	2	7	3	3	17
16	13	8	22	16	2	61
17	14	2	27	10	4	57
18	1	2	3	3	3	12
19	1	2	0	0	1	4
Total	31	16	59	32	13	151

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: De 151 estudiantes encuestados el 78% tienen entre 16 y 17 años de edad, el 39% de los 151 estudiantes comentan que no frecuentan los museos por la falta de un servicio que brinde actividades recreadas dentro de las salas.

Tabla N° 3.7

Tabla de contingencia Qué tipo de juegos le gustaría que se rescaten dentro de un museo Histórico-Cultural para divertirse y a la vez aprender? * En el caso de un museo etnográfico en la ciudad de Latacunga, qué festividades o cultura le gustaría que se recreen para aprender mediante el juego?

		En el caso de un museo etnográfico en la ciudad de Latacunga, qué festividades o cultura le gustaría que se recreen para aprender mediante el juego?			Total
		La Mama Negra	Los Inocentes	Culturas de la Región	
Qué tipo de juegos le gustaría que se rescaten dentro de un museo Histórico-Cultural para divertirse y a la vez aprender?	Desarrollo de la motricidad	14	1	5	20
	Juegos de agilidad	28	9	12	49
	Rapidez mental	31	18	38	87
Total		73	28	55	156

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: Al 90% de los estudiantes encuestados les gustaría que en un museo interactivo existan juegos de rapidez mental y juegos de agilidad que les permitan divertirse y a la vez aprender, el 88% de los estudiantes respondieron que las festividades que prefieren que se recree en un museo Etnográfico es la Mama Negra y las Culturas de la Región.

Tabla N° 3.8

Tabla de contingencia Asignatura Impartida * Tiene usted en su p nsum acad mico alguna actividad en la que involucre al estudiante con los museos?

		Tiene usted en su p�nsum acad�mico alguna actividad en la que involucre al estudiante con los museos?		Total
		Si	No	
Asignatura Impartida	Educaci�n B�sica	10	10	20
	Educaci�n Inicial	9	22	31
	Educaci�n Media	12	15	27
Total		31	47	78

FUENTE: Investigaci n de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Oca a A

AN LISIS: El 39.7% de los 78 docentes encuestados dictan asignaturas de educaci n inicial mientras que, el 34.6% son docentes en educaci n media, El 39.7% de los docentes tienen en su p nsum acad mico actividades que involucren a los estudiantes con los museos, por el contrario el 60.25% de docentes dice no tener en su p nsum acad mico este tipo de actividades, cabe recalcar que esta respuesta se dio porque los docentes encuestados dictan materias que no se vinculan estrechamente a los museos.

Tabla N° 3.9

Tabla de contingencia En qué nivel piensa que la visita a un museo ayuda al desarrollo académico de sus estudiantes? * Qué instrumentos o medios le gustaría que se implementen dentro del museo, para facilitar el aprendizaje de sus estudiantes?

		Qué instrumentos o medios le gustaría que se implementen dentro del museo, para facilitar el aprendizaje de sus estudiantes?			Total
		Maquetas Interactivas	Dinámicas	Aprendizaje Multimedia	
En qué nivel piensa que la visita a un museo ayuda al desarrollo académico de sus estudiantes?	Alto	27	18	10	55
	Medio	7	7	6	20
	Bajo	1	1	1	3
Total		35	26	17	78

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: De 78 docentes encuestados el 70.5% piensa que la visita a un museo ayuda al desarrollo académico de los estudiantes en un nivel alto, además el 78% de los docentes exponen que los instrumentos que les gustaría que se implementen dentro del museo son las maquetas interactivas y las dinámicas ya que son medios que facilitan el aprendizaje de los alumnos.

Tabla Nº 3.10

Tabla de contingencia Durante la visita a un museo le gustaría que su estancia sea: * Qué tipo de elementos le gustaría que se implementen en un museo interactivo?

		Qué tipo de elementos le gustaría que se implementen en un museo interactivo?				Total
		Lúdica	Educación Informal	Entretenimiento	Mediadores	
En un museo le gustaría que su estancia sea:	Guiada	33	9	7	8	57
	Ser el protagonista	12	1	2	6	21
Total		45	10	9	14	78

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: El 73% de los 78 docentes encuestados explican que durante la visita a un museo la estancia sería mejor si fuese guiada por profesionales en la materia y el 75.6% de docentes dicen que, los elementos idóneos que se deberían implementar en un museo interactivo son la lúdica y los mediadores.

Concluyendo que la aceptación a la propuesta de este proyecto de tesis es muy positiva, ya que el estudio de mercado refleja las necesidades de la población, las mismas que se han analizado para hacer un producto de acuerdo a la demanda del mercado existente, trabajando principalmente el horario de atención, actividades recreadas dentro de las salas, juegos que además de divertir al visitante le permitirán aprender particularidades de las Culturas de la Región y manifestaciones patrimoniales de la Provincia de Cotopaxi, utilizando medios e instrumentos como maquetas interactivas y dinámicas, implementando nuevos elementos como la lúdica, modernizando la guianza tradicional en un museo con personas mediadoras que interactúan con el visitante y hacen del espacio museal un mundo de experiencias vivenciales, plasmando una propuesta de tendencia actual que está dando magníficos resultados en otra ciudades y que permitirá desarrollar el turismo de la ciudad y provincia.

CAPÍTULO 4

PROPUESTA DEL SISTEMA INTERACTIVO DE OPERACIÓN E INFORMACIÓN TURÍSTICA

4.1 DEFINICIÓN DEL SISTEMA INTERACTIVO DE OPERACIÓN E INFORMACIÓN TURÍSTICA

Foto N° 4.1 Fachada lateral izquierda de la Casa de la Cultura Ecuatoriana Núcleo de Cotopaxi



ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

La propuesta del museo interactivo se localiza en la parte posterior de la Casa de la Cultura junto a su ágora, donde podemos encontrar tres salas en dirección consecutiva, con medidas iguales y paralelas que, para una mejor ubicación en el recorrido están señaladas seguidamente desde la zona “A” hasta la zona “D”. Este es el espacio idóneo para efectuar la adecuación y ambientación del museo interactivo por la facilidad de movilizarse y realizar las dinámicas y juegos donde se aprecian los principales elementos del sistema interactivo como la interactividad y la lúdica y aprender de mejor

manera acerca de las muestras que tenemos en el museo tradicional donde no es factible además de observar y aprender, divertirse.

Las tres salas propuestas son un complemento de las tradicionales donde se plasma el aprendizaje mediante el juego y la educación informal, hechos una realidad en cada una de ellas a través de las dinámicas y actividades que se recrean durante la visita. Así por ejemplo en la sala “Costumbre y Tradición” aprendemos sobre las principales características de las culturas, así como también de la vestimenta de personajes de fiestas populares de la Provincia, luego en la Sala “Fiesta y Arqueología” se ambienta dos dinámicas, en la primera visualizamos las imágenes de los personajes de la Mama Negra pero de manera protagonista donde el visitante actúe dentro de esta actividad y la segunda donde se vive una experiencia muy similar a la de un arqueólogo de modo que se de valor a la importancia de los vestigios arqueológicos que se pueden encontrar en el museo existente, finalmente en la sala “Culturas de la Región” encontramos las etnias Ecuatorianas de la Región Interandina para que el visitante pueda tomarse fotografías simulando ser parte de cada una de las etnias recreando de esta forma el concepto ancestral de la cosmovisión andina.

En cada una de las dinámicas que se detallarán a continuación se aplicarán varios métodos como juegos de agilidad y rapidez mental que en base a las encuestas a la gente le gustaría que se desarrollen dentro del museo interactivo.

4.2 ELEMENTOS DEL SISTEMA INTERACTIVO DE OPERACIÓN E INFORMACIÓN TURÍSTICA

La mediación, interactividad y lúdica son elementos que van de la mano manifestados en la propuesta en cada una de las actividades diseñadas así

por ejemplo tenemos en la sala “Costumbre y Tradición” la actividad llamada “Rompecabezas de cubos”, esta dinámica nos permite visualizar la interactividad que tienen sus participantes por medio del movimiento que realizan al desplazarse desde el lugar donde se encuentran los cubos hasta la superficie de espejos localizada cerca de la misma, otra de las dinámicas es la de el Árbol de las Etnias donde mediante un rompecabezas se puede desarrollar la agilidad donde también se manifiesta la rapidez mental por lo que implementamos la lúdica de esta manera para satisfacer necesidades del visitante que pudimos apreciar en el estudio de mercado.

Con el mismo objetivo en la entrada al museo se encuentra un instrumento que nos permite a través de la enseñanza multimedia hacer un aprendizaje diferente proponiendo lo siguiente:

❖ **Hall de la Entrada al Museo**

Definida como zona “A” es la primera parte que se visita del museo, aquí la propuesta es implementar un LED en cada uno de los dos arcos de la entrada al museo, mismos que servirán para transmitir un video corto del recorrido dentro del museo.

Foto N° 4.2 Hall de la entrada al Museo Interactivo, Zona “A”



ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A.

MODELADO POR: Mega Imprenta “Mano Negra”

4.2.1 EL OBJETO

Los objetos con los que interactúa el visitante dentro del museo interactivo son varios así tenemos: aprendizaje multimedia, cubos armables, rompecabezas, juego de las kukas, maquetas interactivas, etc.

Al ser un elemento esencial dentro del museo interactivo los objetos con los que interactúa el visitante se realizan en las salas propuestas, réplicas de las muestras del Museo ya existente, de manera que se las pueda manipular sin que el Patrimonio allí ubicado sea alterado y a la vez permita realizar un aprendizaje lúdico y mediado.

Foto N° 4.3 Objetos a utilizar para la interactividad



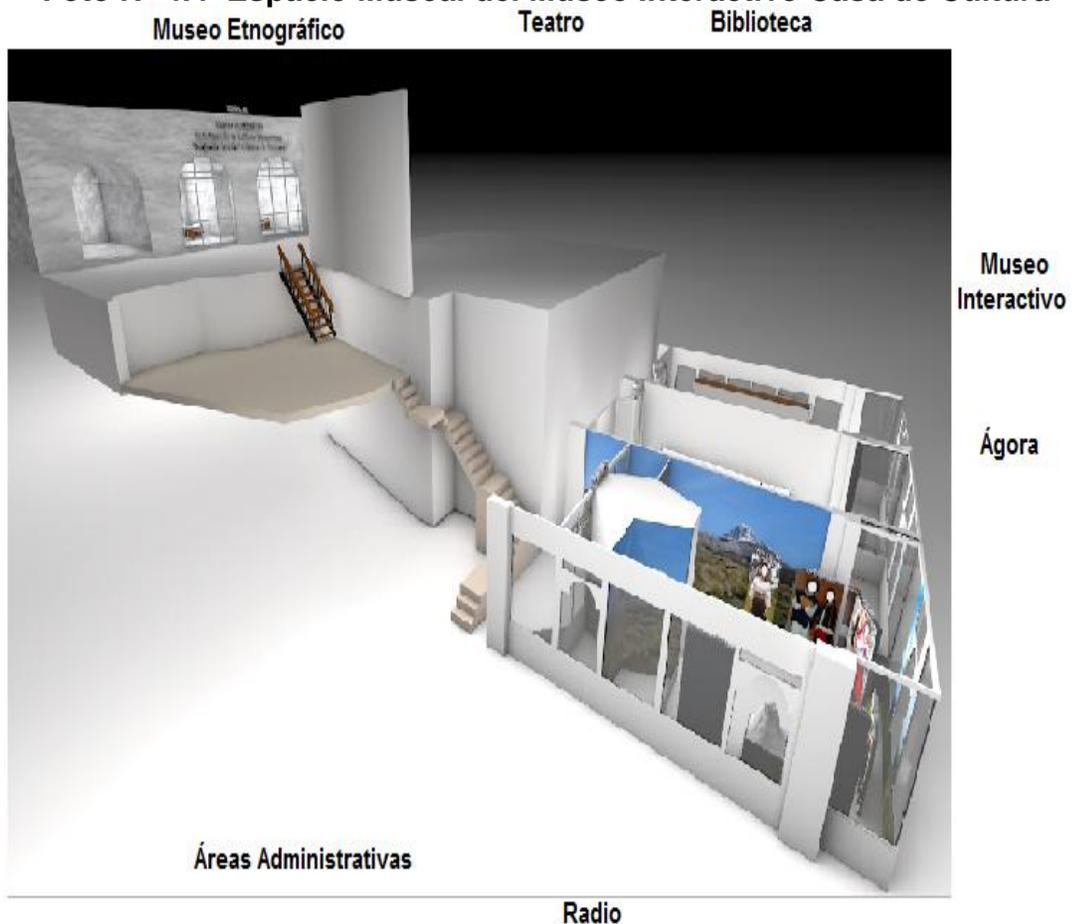
ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

MODELADO POR: Mega Imprenta "Mano Negra"

4.2.2 ESPACIO MUSEAL

Se comprende como espacio museal a todo el espacio referente al museo ya sean las áreas verdes, las exposiciones, los pasillos, los muros exteriores, ágoras, auditorios, bibliotecas, oficinas, etc. Es decir el museo interactivo en este caso y todo el espacio donde el museo tiene una influencia. Para ello se ha dividido el espacio museal en dos secciones el entorno y el museo interactivo:

Foto N° 4.4 Espacio Museal del Museo Interactivo Casa de Cultura



ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

MODELADO POR: Mega Imprenta "Mano Negra"

d.1 ENTORNO DE LA PROPUESTA

El espacio museal que comprende la Casa de la Cultura Núcleo de Cotopaxi es todo lo que corresponde a las exposiciones de pinturas eventuales que hace el museo, galerías con muestras en cada sala, los pasillos que son la conexión entre el museo tradicional y el interactivo, los muros interiores que son parte del aprendizaje multimedia que se encuentra al inicio de la visita al museo, la biblioteca, el ágora , el teatro, las áreas administrativas, es decir el espacio museal con el que contamos está estrechamente relacionado con el museo por la influencia que acarrea el mismo. Así describimos brevemente:

Biblioteca, contiene gran infinidad de textos con información accesible al público visitante acerca de la historia del país y de la ciudad de Latacunga, además de otros temas de gran importancia como literatura, ciencias naturales y sociales, este espacio recientemente remodelado también cuenta con servicio de internet.

Teatro, que es un área muy concurrido ya que se programan eventos de varias índoles como cultural, educativo, artístico, político de manera muy frecuente.

Ágora, donde se lleva a cabo conciertos ocasionales con artistas nacionales de varias temáticas.

Oficinas administrativas, que están presididas por un talento humano de primera, ya por algunos años, quienes hacen posible el desarrollo y engrandecimiento de la institución.

d.2 DESCRIPCIÓN DEL MUSEO INTERACTIVO

SALA “COSTUMBRE Y TRADICIÓN”

Foto N° 4.5 Vista de la parte superior central de la Zona “B”



ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

MODELADO POR: Mega Imprenta “Mano Negra”

La zona “B” es la segunda en el recorrido al museo interactivo, aquí encontramos un olvidado e interesante juego como es el de las “kukas” en esta actividad llamada “Armemos una fiesta” el visitante luego de haber recorrido la sala de folclor del museo, está preparado para colocar la vestimenta de los personajes aquí simulados como el conocido Danzante de Pujilí, la Mama Negra y el huaco, de esta manera se prueba el retenimiento de información y la rapidez mental de los visitantes.

Otra actividad que presenta esta sala es la del “Árbol de las Etnias” actividad que mediante un rompecabezas busca desarrollar la agilidad de sus participantes por medio de la rapidez con la que se debe llevar a cabo esta dinámica, pues trata de armar las características principales, costumbres, vestimenta, fotografía de varias culturas de nuestro país. Actividades que se detallan a continuación en las mismas que se establecen objetivos, número de participantes, descripción del módulo y descripción de las actividades:

Primera actividad “Armemos una Fiesta”

Foto N° 4.6 Vista de la actividad “Armemos una Fiesta”



ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

MODELADO POR: Mega Imprenta “Mano Negra”

Objetivo General

- Acercar a nuestros visitantes a las manifestaciones culturales que son parte del patrimonio de la ciudad y provincia, para concientizar la importancia de ello de una manera lúdica e interactiva.

Objetivos Específicos

- Generar o fomentar una apropiación de la identidad cultural a través del conocimiento de los personajes de tan importantes manifestaciones culturales como la Mama Negra y el Danzante.
- Difundir y socializar la identidad cultural del país a través de sus manifestaciones culturales.
- Rescatar tradiciones y fiestas ancestrales de la provincia Cotopaxi entre sus habitantes.
- Fomentar la participación activa de los habitantes de la provincia de Cotopaxi en las manifestaciones culturales.
- Distinguir la vestimenta de los personajes involucrados en fiestas, desfiles y manifestaciones culturales y su significado.

Número de participantes

La actividad está pensada para la interacción de 1 hasta 12 visitantes.

Descripción del módulo interactivo.

El módulo consiste en un mueble de madera de 1.70 metros x 4 metros de largo y 0.50 metros de profundidad, que cuenta con una ventana de plexiglás de color blanco desde 0.8 metros de altura hacia arriba hasta 1.60 metros de altura colocado en ángulo de 110° en cuyo interior se encuentran varias luminarias de neón para dar una iluminación adecuada para la actividad a realizarse a cabo, dicha ventana de plexiglás cuenta con bordes metálicos

con una abertura de 2 mms lo suficiente para colocar y asegurar diferentes láminas de acetatos. Para poder realizar estas actividades se necesitan varias láminas de acetatos donde estarán impresas diferentes figuras y accesorios de cada una de las manifestaciones culturales de la provincia. Por ejemplo danzante del Corpus Cristi, necesitaríamos el danzante básico es decir sin ningún traje todavía y luego una lámina de acetato con su traje básico, otra lamina en cambio con sus accesorios (collares, cintas), otra lamina en cambio con sus sombreros, gorros, etc. Se debe fabricar cada una de estas láminas por cada personaje de las fiestas populares que se buscan representar.

Descripción de la actividad

Luego de la visita a la sala de “Folclore”, podremos contar con esta actividad lúdica como complemento a la sala antes visitada. Se trata de estimular el antiguo y tradicional juego de las KUKAS donde se tenía un modelo básico el cual se podía vestirla de acuerdo a nuestro gusto; la idea es que con la ayuda de la mediación se recree las vestimentas típicas así como los personajes que participan en las diferentes manifestaciones culturales de la provincia, de esta manera mediante la teoría del aprendizaje mediado conseguir una identidad cultural de toda la provincia.

Segunda Actividad “Árbol de las Etnias”

Foto N° 4.7 Vista de la actividad “Árbol de las Etnias”



ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

MODELADO POR: Mega Imprenta “Mano Negra”

Objetivo General

- Acercar a nuestros visitantes hacia las costumbres, tradiciones y la cosmovisión de las culturas ancestrales que habitaron en las diferentes regiones del país.

Objetivos Específicos

- Reforzar el concepto ancestral de que todos venimos de la Pacha Mama y que todos nacemos desde la tierra.
- Concientizar sobre las creencias y conceptos que abarca la cosmovisión andina.
- Formar ciudadanos que conozcan y den valor a sus raíces y a las creencias de cada una de estas etnias.

- Diferenciar algunas de las etnias Ecuatorianas conociendo las características principales de cada una de ellas por medio de este rompecabezas con imanes.

Número de participantes

La actividad está pensada para ser ejecutada entre uno hasta un máximo de 12 participantes.

Descripción del módulo interactivo

El modulo interactivo consiste en una pared magnética con un fondo de la naturaleza y la Pacha Mama tomando en cuenta como base lo que es la Chacana que es parte de la cosmovisión andina y como está dividido el universo. Se tendrán varios elementos también magnéticos con ramas que serán las etnias y de estas ramas saldrán varias hojas que serán también magnéticas donde se encontrará información respecto a los elementos básicos de cada etnia como su vestimenta, sus deidades, la base de su alimentación, su tipo de armamento, la región que ocupaban, los alimentos que consumían.

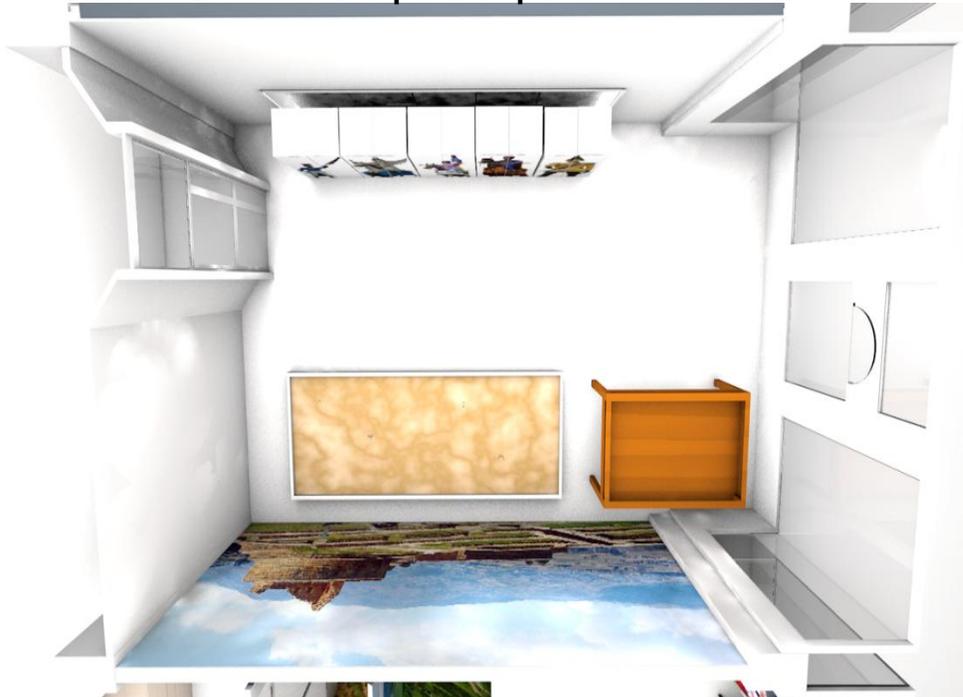
Descripción de la actividad

La actividad es complementaria luego de haber visitado la Sala de Arqueología del existente Museo Etnográfico; el mediador es la persona encargada de entregar a los visitantes las figuras magnéticas y es quién expone la actividad que se va a realizar, así los visitantes empezarán a colocar las ramas del árbol y las respectivas hojas a manera de que se vaya construyendo el árbol de las etnias ellos tendrán que colocar cada rama que representa a una etnia que habita o habitaba dentro de la provincia o del país, inmediatamente después se irá colocando las hojas que son las

características de cada una de estas etnias tales como su alimentación base, su armamento, la vestimenta, sus deidades, sus rituales entre otros de tal manera que al final se complete el árbol de las etnias y de esta manera profundizar en nuestras raíces rescatando lo más importante de cada una de estos grupos.

SALA “FIESTA Y ARQUEOLOGÍA”

Foto N° 4.8 Vista de la parte superior central de la Zona “C”



ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

MODELADO POR: Mega Imprenta “Mano Negra”

En la zona “C” tenemos la Sala “Fiesta y Arqueología”, esta sala está diseñada para desarrollar actividades que nos permitan poner en práctica el conocimiento que recibimos tanto de la sala de Arqueología como de la sala de Folclor del Museo Etnográfico, para ello realizamos la dinámica llamada “Quiero ser Arqueólogo” basada en el estudio de mercado donde la gente prefiere estas actividades dentro de un museo interactivo, simulando

acciones que realiza un profesional de la “Arqueología” de una manera entretenida. Así también esta sala propone otra actividad como es el “Rompecabezas de Cubos” con los personajes de la Mama Negra, mediante sus coloridas imágenes e historia enriquecemos el conocimiento del visitante.

A continuación se detallan las actividades propuestas para esta sala interactiva:

Primera actividad “Quiero ser Arqueólogo”

Foto N° 4.9 Vista de la actividad “Quiero Ser Arqueólogo”



ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

MODELADO POR: Mega Imprenta “Mano Negra”

Objetivo General

- Acercar a nuestros usuarios el trabajo que realiza un arqueólogo desde el punto de vista práctico.

Objetivos Específicos

- Concientizar sobre la importancia de los vestigios arqueológicos que se pueden encontrar en el Ecuador, su cuidado y protección.
- Acercar el patrimonio arqueológico y cultural de las culturas que se muestran en el Museo.
- Acercar desde temprana edad a nuestros visitantes hacia la sabiduría ancestral de las culturas que están y estuvieron presentes en nuestro país.

Número de participantes

Dentro de la actividad pueden participar desde 4 hasta 12 visitantes.

Descripción del módulo interactivo

El módulo consiste en una caja de madera o de metal de 2 metros de ancho por 6 metros de largo con paredes laterales de 25 centímetros esta caja puede ser colocada en uno de los patios interiores del museo o puede ser enterradas en los exteriores al nivel de la tierra. Dentro de dicha caja se coloca arena fina o tierra para cubrirla hasta 20 centímetros de altura dejando 5 centímetros de alto para evita que el material se salga de la caja, se necesita además varias réplicas de figuras arqueológicas, y vasijas u otros objetos rotos para ser colocadas dentro de la caja cubiertas por la arena o tierra algunas de esta figurillas deben poseer cierta información para que luego del estudio se pueda llegar a una conclusión de la investigación, se necesitan también al menos dos mallas grandes de construcción para cernir

y seleccionar los objetos de importancia, al menos media docena de lupas o lentes de aumento, un juego de brochas y brochillas de arqueología, un juego de piolas y estacas. Vale recalcar que por la naturaleza de la actividad está pensada para ser ejecutada en los exteriores del museo.

Descripción de la actividad

Luego de la visita mediada a la sala de arqueología se realiza esta actividad lúdica mediada como un complemento a la sala. Esta actividad se la puede realizar seleccionando a los niños para lo que son las tres primeras actividades y los más adultos para las posteriores actividades por la complejidad que la dinámica amerita.

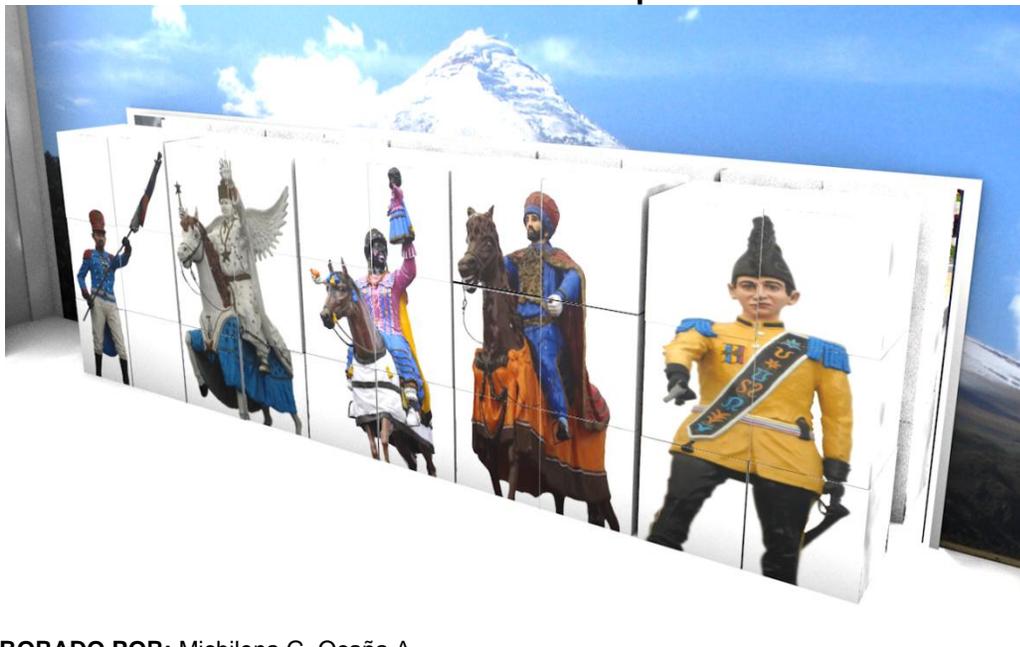
Para una mejor comprensión se ha dividido a la actividad en varios pasos a seguir:

- ✓ Se comienza la actividad realizando un estudio del lugar a trabajar donde se analizan problemas y ventajas del sitio escogido para la investigación.
- ✓ Luego los visitantes con la ayuda del mediador realizan un grilla de exploración del terreno es decir se divide al terreno a ser estudiado en cuadrantes y se asigna a cada visitante, o cada grupo de visitantes un cuadrante para su estudio y exploración.
- ✓ El siguiente paso es ir retirando capa tras capa de tierra, mientras un grupo retira estas capas, los otros visitantes o integrantes del grupo realizan el filtrado y cernido del terreno para encontrar objetos pequeños que se pueden perder durante el proceso de extracción tales como pequeñas narigueras, broches, colgantes, o pedazos de vasijas o de esculturas de barro. Que después del estudio se determinará su importancia.

- ✓ Luego se recogen objetos de gran tamaño como figuras, vasijas o pundos de gran tamaño.
- ✓ Posteriormente se reúne todos los datos recolectados y se iniciaría la fase de estudio de cada pieza esto lo realizará cada equipo o cada visitante según corresponda, deber ser un análisis minucioso para encontrar el más mínimo detalle de los objetos extraídos.
- ✓ Finalmente viene la fase de resultados y conclusiones de la investigación donde se comparte las experiencias de cada uno de los participantes, se las expone para llegar a una conclusión de la investigación, es este el momento donde con la ayuda de la mediación como una herramienta pedagógica se puede acercar al significado de cada uno de los objetos recolectados y la importancia dentro de la cosmovisión andina.

Segunda actividad “Rompecabezas de Cubos”

Foto N° 4.10 Vista de la actividad “Rompecabezas de Cubos”



ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A.

MODELADO POR: Mega Imprenta “Mano Negra”

Objetivo General

- Generar una apropiación del patrimonio cultural de la ciudad de Latacunga por parte de sus habitantes.

Objetivos Específicos

- Identificar los principales personajes de la fiesta de “La Mama Negra”.
- Conocer y entender las características individuales de cada personaje para diferenciar su importancia, su significado en la imaginaria provincia y el rol que desempeña la manifestación en sí.
- Motivar al visitante a identificarse con los personajes de la Mama Negra para lograr una participación activa y de esta manera se valore la necesidad de rescatar estas tradiciones.

Número de participantes

La actividad se la puede realizar entre 2 hasta con 25 visitantes.

Descripción del módulo interactivo

El módulo consiste en 6 cubos de esponja recubiertos con lona plástica re lavable de 60 x 60 centímetros, donde están impresas fotografías sobre tres personajes de la mama negra los cuales serán la mama negra, el ángel de la estrella, el rey moro; cada fotografía será complementada con información de cada personaje al lado opuesto.

El módulo también consiste en una superficie de espejo de plexiglás de 2 x 2 metros donde se coloca desde las esquinas una estructura metálica de 1.80 x 1.80 metros a 60 centímetros de dicho espejo de plexiglás para que facilite leer información del personaje la información de cada personaje es impresa a la inversa para que se logre leer la información, en cada una de las esquinas

se coloca iluminación tipo led de luz blanca para facilitar la visualización de la leyenda.

Descripción de la actividad

La actividad consiste en un rompecabezas de gran escala el cual con ayuda del mediador los visitantes van armando los cuerpos de cada uno de los personajes escogidos para luego dialogar y discutir sobre el rol y la importancia de cada uno de los personajes dentro de esta manifestación cultural y de esta forma lúdica ir rescatando la importancia de esta fiesta.

SALA “CULTURAS DE LA REGIÓN”

Foto N° 4.11 Vista de la parte superior central de la zona “D”



ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

MODELADO POR: Mega Imprenta “Mano Negra”

La zona “D” a visitar es diseñada directamente para tomarse fotografías en maquetas interactivas sobre las etnias de la Región Andina pudiendo informarse también sobre su nombre, localización, vestimenta, etc. De manera que asociemos la información con cada una de las gigantografías expuestas en la sala ambientada con una maqueta del volcán Cotopaxi y murales de la región.

4.2.3 MEDIADOR

El mediador es la persona quien tiene contacto directo con los visitantes durante su estancia de principio a fin, es decir desde la bienvenida, el recorrido por el hall, las salas, el entorno del museo, por otro lado dará una breve explicación de cada uno de los murales y maquetas que se encuentran en cada sala sin hacer de esta, una guianza tradicional sino más bien un reconocimiento y empoderación del área, así también responderá las inquietudes que tengan los visitantes y de ayudarlos a ejecutar cada una de las actividades recreadas, comunicarse con todas las personas e interactuar con ellas.

El papel principal del mediador en conclusión tiene el fin de hacer cumplir los objetivos del museo y de satisfacer a los visitantes durante su permanencia ya que de él depende que esto se efectúe.

e.1 EL LENGUAJE

El lenguaje que empleará el mediador del museo interactivo de la Casa de la Cultura Núcleo Cotopaxi será estandarizado, es decir tomando como referencia características de los mediadores del Museo Interactivo de Ciencias que ya tienen varios años de experiencia en este tema.

El equipo de trabajo del MIC(Museo Interactivo de Ciencias) mencionan que en nuestro país el lenguaje empleado por el mediador depende de cada uno

de grupos de visitantes que llegan al museo, al momento de la recepción y al momento de llegar a acuerdos previos con los grupos es el momento que el mediador escoge su tipo de lenguaje los parámetros para la selección del tipo de lenguaje son: la edad de los visitantes, su nivel de educación, el lugar en donde vive e incluso la región a donde pertenecen puesto que así la respuesta de los visitantes será recíproca con los mediadores que a su vez se sentirán satisfechos para continuar con los siguientes grupos independientemente de sus condiciones.

4.2.4 VISITANTE

f.1 EL VISITANTE ES EL PROTAGONISTA DEL MUSEO

Hablando del visitante del museo quien es la persona más importante y la razón de ser del mismo, lo que se debe tener muy presente es el perfil de este visitante en este medio que en este caso es la ciudad de Latacunga y sus alrededores.

Se tomó en cuenta las actividades antes mencionadas por el perfil que pudimos apreciar en el estudio de mercado el cual indica que serán ciudadanos locales que en su mayoría residen en Latacunga, afianzado más en estudiantes de colegios, escuelas. Destacando así que el museo interactivo está direccionado para fomentar un turismo local que a corto y mediano plazo la investigación nos garantiza su concurrencia.

Por lo tanto para lograr una atención satisfactoria lo más oportuno es tener un resumen de las principales características de los visitantes de este museo interactivo.

Las razones por las cuales se seleccionó al público meta para la propuesta del museo interactivo se puede afirmar que partiendo de las políticas de otros museos como los de la FMC (Fundación Museos de la Ciudad) que con

varios años de experiencia han logrado captar varios público meta y que se puede tomar como reseña para aplicar estos parámetros, otro factor a tomar en cuenta es el medio de la ciudad de Latacunga, es decir sus costumbres, preferencias, gustos e idiosincrasia.

Siendo así se ha enfocado como visitantes fijos a estudiantes de secundaria por el hecho de que se encuentran atravesando su etapa escolar y en proceso de aprendizaje, su curiosidad los motivará acudir al museo interactivo para ampliar sus conocimientos, reforzarlos o incluso entretenerlos cumpliendo así uno de los roles del museo que es la de fomentar la educación.

En lo que se refiere a docentes se los incluyó porque están estrechamente relacionados con los estudiantes, por lo tanto es una herramienta didáctica que se puede aprovechar para fortalecer el plan analítico de sus asignaturas. La ciudadanía en general por supuesto está tomada en cuenta porque esto incluye a mayores de dieciocho años y sin límite de edad sin importar su ocupación, los motivos que los llevará acudir al museo suelen ser curiosidad, cultura y una participación integral de la sociedad ya que este lugar es el ideal para esta gestión que es uno de los propósitos del mismo.

Los niños sin duda son el público potencial de un museo, a pesar de no estar incluidos en la investigación de mercado por la dificultad de responder dicha encuesta que contiene términos algo complejos para la corta edad de ellos, sin embargo cabe resaltar la importancia de los niños dentro de la propuesta por ser los protagonistas de las dinámicas interactivas creadas.

Tomando en cuenta todos estos datos se tendrá una mejor perspectiva del perfil del visitante que servirá para tener una atención personalizada con cada uno de ellos y ser muy cautelosos con sus ideas, emociones, vida laboral y hasta su susceptibilidad.

4.3 INVERSIÓN DEL PROYECTO

La presente inversión es una estimación de los datos entregados a través de la ayuda técnica del Museo Interactivo de Ciencias conocido como el “MIC”, entidad que forma parte de la Fundación “Museos de la Ciudad” de Quito, considerado en el marco referencial de este proyecto, por ser uno de los Museos Interactivos de la ciudad de Quito y que como pionero en el tema, maneja esta temática reflejando sus positivos resultados durante su trayectoria en atención al público.

La ayuda técnica por parte de profesionales que laboran en este Museo, han permitido que se realice un breve desglose del presupuesto de la propuesta, así tenemos:

Tabla Nº 4.1 Presupuesto para el hall de la entrada al museo.

Cantidad	Detalle	Valor U.	Valor Total (usd)
12	Sillones “puff” colores	30	360
2	LED de 44”	1050	2100
2	Dvd player	60	120
1	Ambientación	180	180
TOTAL			2660

FUENTE: Asesoría Técnica Museo Interactivo de Ciencias

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A.

Tabla Nº 4.2 Presupuesto para la actividad “Armemos una fiesta”

Cantidad	Detalle	Valor U.	Valor Total (usd)
1	Módulo Interactivo	650	650
10	Acetatos	5	50
1	Iluminación del módulo	60	60
TOTAL			760

FUENTE: Asesoría Técnica Museo Interactivo de Ciencias

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A.

Tabla Nº 4.3 Presupuesto para la actividad “Árbol de las etnias”

Cantidad	Detalle	Valor U.	Valor Total (usd)
2	Pared Magnética	160	320
13	Piezas magnéticas	10	130
1	Ambientación	180	180
TOTAL			\$630

FUENTE: Asesoría Técnica Museo Interactivo de Ciencias

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A.

Tabla Nº 4.4 Presupuesto para la actividad “Quiero ser Arqueólogo”

Cantidad	Detalle	Valor U.	Valor Total usd)
1	Modulo Interactivo	420	420
25	Quintales de arena o tierra.	5	125
25	Réplicas de figuras, vasijas	10	250
3	Juego de brochas y brochillas	15	45
5	Lupas y lentes de aumento	6	30
2	Mallas o cernidoras de construcción	20	40
8	Envases para recolección de tierra y objetos	5	40
5	Gigantografías e ilustraciones	14	70
TOTAL			1010

FUENTE: Asesoría Técnica Museo Interactivo de Ciencias

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A.

Tabla Nº 4.5 Presupuesto para la actividad “Rompecabezas de cubos”

Cantidad	Detalle	Valor U.	Valor Total (usd)
6	Cubos de esponja cubiertos con cuerina	25	150
1	Estructura de aluminio	240	240
2	Espejos con lamina de plexiglás	110	220
1	Ambientación	180	180
	TOTAL		790

FUENTE: Asesoría Técnica Museo Interactivo de Ciencias

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A.

Tabla Nº 4.6 Presupuesto para la actividad “Maquetas Interactivas”

Cantidad	Detalle	Valor U.	Valor Total (usd)
1	Módulo Interactivo	650	650
1	Ambientación	180	180
1	Iluminación del módulo	60	60
1	Maqueta Volcán	30	30
3	Murales Información etnias	10	30
	TOTAL		950

FUENTE: Asesoría Técnica Museo Interactivo de Ciencias

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A.

4.4 DIAGRAMA ORGANIZACIONAL

La Casa de la Cultura Ecuatoriana “Benjamín Carrión” Núcleo de Cotopaxi actualmente cuenta con un organigrama administrativo, sin embargo para la propuesta se requiere de un organigrama operacional, por esta razón se ha diseñado un nueva estructura que sería el complemento a la administración existente, quedando de la siguiente manera:

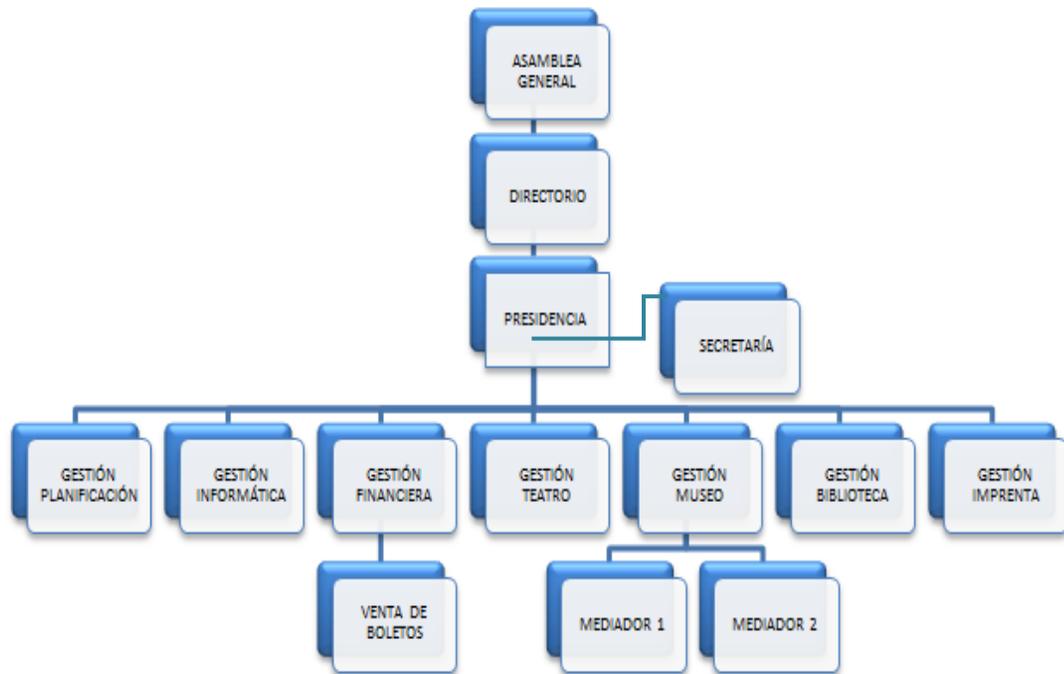
Gráfico N° 4.1 Organigrama Administrativo de la Casa de la Cultura Ecuatoriana “Benjamín Carrión” Núcleo de Cotopaxi



FUENTE: Casa de la Cultura Ecuatoriana “Benjamín Carrión” Núcleo de Cotopaxi

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A.

Gráfico Nº 4.2 Propuesta del Organigrama Administrativo y Operacional del Museo Interactivo de la Casa de la Cultura Ecuatoriana “Benjamín Carrión” Núcleo de Cotopaxi



Fuente: Investigación de Campo

Elaborado por: Michilena G, Ocaña A.

DESCRIPCIÓN DE PUESTOS

A continuación se detalla el perfil y las funciones de las diferentes gestiones con las que cuenta el museo. En el organigrama propuesto se incrementan algunos puestos que sin duda complementan la parte operativa del museo interactivo. Así tenemos la boletería, jefe de mediadores que se ocupa de la gestión museo y los mediadores, profesionales que serán idóneos para llevar con éxito este emprendimiento.

Perfil Gestión Secretaría

Cargo: Secretario General y Administrativo

Área: Secretaría

Reporta a: Presidencia

Objetivo del puesto: Actuar como gestor participativo en la Asamblea General y en el Directorio

Requisitos académicos: Título Administrativo de tercer nivel

Responsabilidad: Ejecutar las convocatorias que ordene el Presidente

Funciones específicas:

- ❖ Dar a conocer las resoluciones de Asamblea General o del Directorio.
- ❖ Controlar la asistencia y el cumplimiento de labores de funcionarios, empleados o trabajadores del Núcleo y reportar al Presidente las novedades.
- ❖ Organizar el Archivo de Secretaria.
- ❖ Controlar el uso de los locales del Núcleo.

Perfil y Funciones de la Gestión Planificación

Cargo: Planificador

Área: Gestión Planificación

Reporta a: Presidencia

Objetivo del puesto: Gestionar procesos administrativos dentro de la Institución.

Requisitos académicos: Título de tercer nivel en Administración de Empresas o afines.
Experiencia en el cargo 3 años mínimo.

Responsabilidad: Administrar actividades a corto y largo plazo en las diferentes instalaciones de la Casa de la Cultura.

Funciones específicas:

- ❖ Planificación de las actividades administrativas.
- ❖ Organización de las actividades ínter departamentales.
- ❖ Control de programas establecidos para cumplimiento de los planes estratégicos.

Perfil y Funciones de la Gestión Informática

Cargo: Administrador del Sistema Informático

Área: Gestión Informática

Reporta a: Presidencia

Objetivo del puesto: Mantener los sistemas operativos en su óptimo estado.

Requisitos académicos: Título de tercer nivel en Software o Sistemas.
Experiencia 2 años.

Responsabilidad: Inspeccionar y controlar el buen funcionamiento del sistema informático.

Funciones específicas:

- ❖ Planificar mantenimiento de equipos informáticos.
- ❖ Verificar periódicamente el buen estado del hardware.
- ❖ Mantener actualizadas las licencias de software.

Perfil Gestión Financiera

Cargo: Contador

Área: Gestión Financiera

Reporta a: Presidencia

Objetivo del puesto: Llevar la contabilidad integral de la institución

Requisitos académicos: Título en Auditoría y Finanzas de Tercer nivel
Experiencia en el área mínima de 3 años

Responsabilidad: Prestar los servicios relativos a la administración de los recursos financieros

Funciones específicas:

- ❖ Presentar estados financieros periódicos de la institución.
- ❖ Prestar los servicios relativos a la administración de los recursos financieros (elaborar roles de pago, llevar la contabilidad).
- ❖ Tramitar las asignaciones destinadas al Núcleo, con antelación.

Perfil y Funciones del Vendedor de boletos

Cargo: Boletería

Área: Gestión Financiera

Reporta a: Gestión Museo y Gestión Financiera

Objetivo del puesto: Emitir y vender los boletos a los visitantes para el ingreso al museo

Requisitos académicos: Bachiller en área contable
Manejo de dinero.

Responsabilidad: Recaudar todo el dinero que ingrese por la venta de entradas al museo.

Funciones específicas:

- ❖ Reportar ingresos económicos a la gestión financiera.
- ❖ Llevar un control estricto del dinero e informar a la gestión museo.
- ❖ Verificar que las entradas sean cobradas de acuerdo al segmento de visitante (niño, adulto, estudiante, etc.)

Perfil y Funciones de la Gestión Teatro

Cargo: Administrador Teatro

Área: Gestión Teatro

Reporta a: Presidencia

Objetivo del puesto: Organizar actividades de índole académica, cultural, deportiva, etc. dentro del teatro.

Requisitos académicos: Título de segundo o tercer nivel en teatro y arte.
Experiencia 2 años en el cargo.

Responsabilidad: Dirigir actividades que se lleven a cabo dentro del teatro y la pinacoteca de la Casa de la Cultura.

Funciones específicas:

- ❖ Coordinar exposiciones de pintura dentro de la pinacoteca.
- ❖ Organizar eventos de varios temas dentro del teatro.
- ❖ Planificar programas con instituciones privadas (autofinanciar mantenimiento).

Perfil y Funciones de la Gestión Museo

Cargo: Jefe de Mediadores

Área: Gestión Museo

Reporta a: Presidencia

Objetivo del puesto: Dirigir y supervisar el buen desempeño de los mediadores que tiene a su cargo.

Requisitos académicos: Título de tercer nivel en Turismo
Experiencia en museos 3 años.

Responsabilidad: Buscar convenios con instituciones públicas o privadas, que permitan dar las facilidades necesarias para implementar nuevos servicios en el museo.

Funciones específicas:

- ❖ Planifica las dinámicas que se recrean dentro de las salas.
- ❖ Vigila que la atención al visitante haya sido satisfactoria.
- ❖ Planear talleres de mediación para estudiantes e interesados en el tema.

Perfil y Funciones del Mediador

Cargo: Mediador

Área: Gestión Museo

Reporta a: Presidencia

Objetivo del puesto: Recibir e interactuar con los visitantes durante la estadía en el museo.

Requisitos académicos: Egresados o graduados en Turismo

Responsabilidad: Deleitar a los visitantes con la lúdica y el buen trato.

Funciones específicas:

- ❖ Explicar en qué consiste cada una de las actividades que se desarrollan dentro de las salas interactivas.
- ❖ Es parte protagónica dentro de las dinámicas e interactúa con los visitantes.
- ❖ Utilizan un lenguaje informal de modo que es descifrable para todo tipo de público.

Perfil Gestión Biblioteca

Cargo: Bibliotecario

Área: Gestión Biblioteca

Reporta a: Presidencia

Objetivo del puesto: Conservar y ordenar el servicio del acervo bibliográfico.

Requisitos académicos: Título Administrativo de tercer nivel

Responsabilidad: Responsabilizarse por el buen uso y conservación de los bienes puestos bajo su cuidado.

Funciones específicas:

- ❖ Llevar el inventario bibliográfico de revistas, folletos y material impreso en general.
- ❖ Llevar estadística diaria de lectores.
- ❖ Responsabilizarse por el buen uso y conservación de los bienes puestos bajo su cuidado.

Perfil y Funciones de la Gestión Imprenta

Cargo:	Editor
Área:	Gestión Imprenta
Reporta a:	Presidencia
Objetivo del puesto:	Tener un periódico propio de la Casa de la Cultura Ecuatoriana Núcleo de Cotopaxi.
Requisitos académicos:	Título de tercer nivel en Comunicación Social o carreras afines.
Responsabilidad:	Difundir editoriales e información de temas de interés cultural.
Funciones específicas:	<ul style="list-style-type: none">❖ Publicar el periódico de la Institución semanalmente.❖ Diseñar e imprimir afiches y trípticos, sobre programas organizados por la Institución.❖ Difundir editoriales de autores de la ciudad y provincia.

Culminando el presente y último capítulo es imprescindible manifestar que la propuesta del museo interactivo en la Casa de la Cultura es un elemento indiscutible para fomentar el turismo local puesto que presenta varios componentes como la interactividad y la lúdica que se plasman en cada una de las actividades detalladas anteriormente, así también se destaca el aprendizaje y el entretenimiento en las tres salas donde se genera una motricidad de los sentidos que a la vez conllevan una experiencia trascendente en los visitantes.

La Casa de la Cultura, como institución que incentiva eventos de tipo cultural y artístico es sin duda un apoyo activo a la propuesta de este museo que ya cuenta con el organigrama operacional, talento humano que está capacitado para desempeñar técnicamente las funciones correspondientes.

En lo que se refiere al presupuesto previsto se ha calculado que se necesita una cantidad estimada de ocho mil dólares para cubrir los gastos que ameritan equipar las salas interactivas, así como también los objetos que se utilizan para las dinámicas, es decir que el valor económico a invertir es mínimo, presupuesto que bien puede ser financiado por la entidad que corresponda como los Ministerios, INPC, GAD Municipal, etc.

Finalmente debe estar claro que la propuesta combina aspectos de tipo cultural y turístico, es decir no tiene fines de lucro, el valor de la entrada es mínimo por lo tanto, este es un recurso autosustentable lo que se entiende que su mantenimiento será recaudado por los mismos ingresos de las entradas de los visitantes ,después de haber tomado en cuenta todos los factores para emprender este proyecto y verificando la posibilidad de efectividad se puede hablar de un atractivo pionero en la ciudad de Latacunga que ha sido creado único y exclusivamente para la comunidad.

CAPITULO 5

CONCLUSIONES

- Mediante los conceptos de todo lo que corresponde a las actividades turísticas, museos, su tipología, elementos y herramientas de mediación se ha determinado que un museo interactivo es mucho más que la presencia de un software, sino más bien es donde existe interacción entre el visitante el objeto y el mediador dejando de lado de cierto modo el concepto de museo tradicional, así también entendiéndose como interactividad a la estrecha relación del visitante con los objetos del museo que facilitan la familiarización con este entorno y la lúdica que actúa como estimulante del aprendizaje mediante el juego donde se genera la participación de grupos sociales, que en conjunto representan las bases fundamentales que componen la esencia del proyecto.

- El diagnóstico situacional de los museos de la ciudad ha permitido determinar que el centro histórico de la ciudad de Latacunga cuenta con siete museos, de los cuales cuatro de ellos se ubican en el centro de la ciudad y los otros tres en zonas rurales del cantón, así también uno solo uno tiene un profesional a su cargo, uno en especial que se diferencia por su temática de tipo militar y otro de prototipo naturalista, del mismo modo dos museos pertenecientes a prestigiosos establecimientos educativos; la mayoría de ellos no tiene un horario de atención permanente al público, por lo tanto se encuentran inhabilitados, tampoco existe información y difusión acerca de los museos de la ciudad. Asimismo hay puntos positivos que se distinguen como la ubicación central de fácil acceso de cada uno de los mencionados museos, el valor histórico y cultural que poseen

síntomas que permitieron reconocer lo que se debe mantener, eliminar o cambiar en cada uno de ellos, enfatizando que este ha sido el primer diagnóstico situacional de museos de la ciudad, aspectos que de una u otra forma pueden generar conciencia y análisis por parte de los involucrados para tomar cartas en el asunto y mejorar su servicio.

- El estudio de mercado ha permitido conocer las necesidades y preferencias exclusivamente del segmento seleccionado, la principal razón de visitar un museo es la educación y el aprendizaje, desean que exista un museo interactivo y que esté ubicado cerca del centro histórico, así también que se implementen dinámicas como de rapidez mental y principalmente se recree la fiesta de la Mama Negra y Culturas de la región, entre otros elementos implementados en el museo interactivo de la Casa de la Cultura y de esta manera se entrega un producto hecho a la medida de los futuros visitantes.
- La propuesta del museo interactivo ha sido posible después de haber realizado un diagnóstico situacional de los museos de la ciudad y del estudio de mercado realizado a la ciudadanía, lo que permitió plantear sin lugar a dudas dinámicas y actividades como “Armemos una fiesta” donde se puede distinguir la vestimenta de los personajes de determinadas fiestas populares de la provincia de Cotopaxi, “Rompecabezas de Cubos” donde se genera una apropiación del patrimonio cultural de la ciudad de Latacunga en este caso con los personajes de la Mama Negra, entre otras así de importantes que fomentan la educación y el entretenimiento entre los visitantes enfatizando así un producto innovador y pionero que certifica la visita del turismo local.

- Las entidades gubernamentales realmente deberían enfocarse en el tema de difusión de información de contenido cultural y turístico, sobre todo por la importancia que abarca y que además que se concluyó que, al momento de realizar la investigación, ésta fue pagada, situación que debería cambiar, es decir que sea gratuita y con información veraz que informe a turistas locales y extranjeros satisfactoriamente.
- El patrimonio cultural tiene un gran valor histórico en nuestro país y ciudad a pesar de que muchas veces no es reconocido; por esta razón la propuesta del museo interactivo que reúne cualidades educativas y recreativas como pionero en la ciudad de Latacunga.
- Este tipo de proyectos promueven la cultura, la educación y el turismo a todo tipo de personas ya que integran a la sociedad como un todo a través de la lúdica y el aprendizaje.
- Por medio de esta propuesta se permite incentivar la visita a lugares como los museos en este caso, siendo este de una temática diferente que contiene dinámicas donde el elemento principal es la interacción entre los visitantes y el mediador.
- Un aspecto a destacar es que para que la idea se efectúe actualmente las entidades gubernamentales como los ministerios, han aportado de manera significativa, de tal modo que se podría contar con su apoyo y sacar adelante este propósito.

RECOMENDACIONES

- Crear museos con temáticas diferentes es una idea nueva en este medio, lo que las autoridades nacionales, provinciales y cantonales deberían tomar en cuenta este tipo de propuestas para emprender otras similares sobre todo que contribuirán con el desarrollo cultural y turístico de la ciudad y por qué no de la región, de la misma manera es recomendable que las autoridades educativas incentiven a sus estudiantes visitar los museos, sobre todo teniendo en cuenta que siempre habrá interés de acuerdo a las asignaturas que contenga su respectiva oferta académica siendo este segmento además los clientes potenciales del museo, convirtiéndose éste en una herramienta que sirve de sustento para los docentes.
- Es importante destacar factores positivos y negativos de los museos en general ya que muchas veces estos lugares no son muy concurridos cuando la visita es monótona pero actualmente mediante la interactividad se puede rescatar esta percepción gracias a la fusión de la educación y el esparcimiento en estos espacios.
- Este tipo de sitios de interés cultural fomentan el turismo local, resaltando que la ciudad de Latacunga posee un centro histórico de valor incalculable, sin embargo le hace falta un valor agregado o alternativas como lo es sin duda el presente museo interactivo que promueve la dinamización de este polo de la ciudad mediante la mediación, las dinámicas y las actividades que este genera.
- La idea de crear museos interactivos que fomenten el aprendizaje y el entretenimiento es innovadora y efectiva, para establecerlos a largo

plazo lo ideal sería hacerlos sustentables, de modo que por sí solos se mantengan y a la vez conserven sus características de valor histórico y cultural que poseen.

- La Escuela Politécnica del Ejército debe apoyar y poner en marcha propuestas como ésta de contenido cultural que, en gran proporción beneficiaría a estudiantes, docentes, personal administrativo, es decir toda la comunidad politécnica para contribuir a su formación académica en ciertos casos e incluso en su cultura general.
- Este tipo de documentación aporta mucho como material bibliográfico de instituciones educativas como escuelas, colegios, universidades que tendrán acceso totalmente público para conocer acerca de los museos de la ciudad de Latacunga y de sus últimas tendencias, aspecto que anteriormente no se lo había tomado en cuenta.
- Las empresas de turismo deberían incluir a los museos como elementos que formen parte de sus paquetes turísticos, creando en ellos la posibilidad de que, en conjunto formen parte de un nuevo paquete como una innovadora ruta de museos siendo estos, atractivos culturales que complementados con actividades y servicios genera afluencia turística.

ANEXOS

ANEXO 1 INVENTARIOS DE LOS MUSEOS DE LA CIUDAD DE LATACUNGA

Museo de la Casa de la Cultura Núcleo de Cotopaxi

➤ Hoja de inventario físico

Tema	Museo de la Casa de la Cultura "Benjamín Carrión" Núcleo de Cotopaxi	N° de hoja	1
Realizado por	Guadalupe Michilena Adriana Ocaña	Sello	
ARQUEOLOGÍA			
Descripción	Cant	Descripción	Cant
Bahía	24	Hachas de culturas precolombinas	32
Guangala	46	Obj. de diferente culturas precolombinas	7
Tuncahuan	67	Busto del Padre Manuel Antonio Salcedo	1
Jama Coaque	61	Cerámicas de Cotopaxi	19
Panzaleo I	59	Valdivia	10
Panzaleo II	19	Chorrera	15
Panzaleo III	20	ManteñoHuancavilca	22
Inca	11	La Tolita- Jama Coaque	56
Negativo Carchi	27	Valdivia	10

ANTROPOLOGÍA			
Descripción	Cant	Descripción	Cant
Danzante (vestimenta)	11	Máquina de coser	1
Rey Moro (vestimenta)	7	Artesanías de Cotopaxi	46
Día de Reyes	14	Canastos	19
Candelabros	21	Máscaras Saquisilí	11
Cerámicas Pujilí	26	Máscaras Pujilí	6
Cerámicas diferentes modelos	31	Vaca Loca	1
Fajas de las vestimentas	9	Piedras de moler	3
Piezas (juego del guante)	12	Molinos	2
Tambores	4	Barril	1
Mama Negra (caretas)	9	Tocadiscos	1
Maqueta Mama Negra	1	La Virgen	1
Maqueta Danzante	1		
PINACOTECA			
Descripción	Cant	Descripción	Cant
Danzantes	9	Flauta	2
Baile de la cinta (personajes)	25	Quena	1
La Yumbada (personajes)	9	Cascabeles	1
Los Cucuruchos(personajes)	19	Sombrero	1

Los Monos (personajes)	10	Pechera	4
Los Danzantes de Pujilí(personajes)	28	Bastón	1
Pase del niño (personajes)	50	Artesanías(manillas)	5
Huashcas con crucifijo	3	Peines de cacho	3
Tupo	1	Pata de cabra	1
Aretes de Plata	1	Fajas	4
Pingullo	2	Puñal	1
Mama Negra(personajes)	45	Rondador	5
Vaca Loca(personajes)	3	Dulzaina	1

Museo de la Casa de los Marqueses

- Hoja de inventario físico

Tema	Museo de la Casa de los Marqueses	N° de hoja	1
Realizado por	Guadalupe Michilena Adriana Ocaña	Sello	
NUMISMÁTICA			
Nombre	Cantidad		
Billetes antiguos de diferentes países	28		
Monedas de varios países	100		
FILATELIA			

Nombre	Cantidad		
Carteleras	20		
Estampillas	1228		
Periódicos antiguos de la ciudad	20		
OBJETOS PERTENECIENTES AL MUSEO			
Nombre	Cantidad		
Cuadro pintado (Manuel Guerrero)	1		
Maniquí Mama Negra(17 piezas)	1		
Maqueta (Fiesta tradicional)	1		
PINTURAS			
Título	Autor	Técnica	Dimensión
Adán y Eva	Cirilo Alcázar B.	Óleo sobre lienzo	1.62 x 1.29 m
Cristo con instrumentos de su Pasión	Anónimo	Óleo sobre lienzo	0.70 x 0.71 m
El Calvario	Alonso Sarauz C.	Óleo sobre lienzo	1.42 x 1.13 m
El Médico	Moncayo Ruilova	Óleo sobre cuero repujado	0.69 x 0.59 m
El perro de la Cruz Roja y el soldado	Anónimo	Óleo sobre lienzo	0.93 x 0.70 m
El Triángulo	Marcelo Larco	Acrílico en lienzo	1.10 x 0.80 m
Encuentro de Moisés	Anónimo	Grabado en lámina metálica	0.23 x 0.17 m
Escena de la Madre	Anónimo	Grabado en lámina	0.26 x 0.25 m

Escudo del Cantón Latacunga	Anónimo	Repujado lámina de aluminio	1.06 x 0.72 m
Iniciación del Vía crucis	E. Montalvo	Óleo sobre lienzo	1.20 x 1.60 m
Jesús a orillas del Mar Rojo	Anónimo	Óleo sobre lienzo	0.70 x 0.98 m
Jesús Carpintero	Anónimo	Óleo sobre lienzo	1.13 x 0.77 m
Jesús en la casa de Simón	Anónimo	Grabado en lámina metálica	0.25 x 0.22 m
La Carreta	Alonso Meythaler	Agua tinta en papel	0.79 x 0.59 m
La Coronación de la Virgen	Anónimo	Óleo sobre lienzo	0.76 x 0.55 m
La Dolorosa del colegio San Gabriel de Quito	Anónimo	Óleo sobre lienzo	0.60 x 0.50 m
La Resurrección de Cristo	Anónimo	Óleo sobre lienzo	0.60 x 0.78 m
La Sagrada Familia	Anónimo	Óleo sobre lienzo	1.20 x 0.91 m
La Última Cena de Jesús	Anónimo	Arcilla sobre madera	0.94 x 1.24 m
La Virgen de las Frutas	Anónimo	En lámina metálica marco de madera	0.43 x 0.42 m
Las Ninfas	Anónimo	Grabado en lámina metálica	0.19 x 0.14 m
María Magdalena	Anónimo	Óleo sobre lienzo	1.16 x 0.89 m
María Magdalena	Anónimo	Óleo sobre lienzo	1.07 x 0.92 m
Monalisa	Anónimo	Grabado en lámina metálica	0.18 x 0.12 m
Mujer	Abraham Moscoso	Lápiz sobre pergamino	0.87 x 0.68 m
Mujer	Anónimo	Grabado en lámina	0.18 x 0.13 m
Nina	Anónimo	Grabado en lámina metálica	0.25 x 0.23 m
Refrigerio	Moncayo Ruilova	Óleo sobre cuero repujado	0.58 x 0.70 m

Representantes de la iglesia	Anónimo	Grabado en lámina metálica	0.31 x 0.21 m
Retrato Dama de la Época	Anónimo	Óleo sobre lienzo	2.37 x 1.85 m
S/N	Anónimo	Óleo sobre tela	0.89 x 0.62 m
San Salvador	Anónimo	Grabado en lámina metálica	0.25 x 0.35 m
Virgen María y Jesús	Anónimo	Óleo sobre lienzo	1.10 x 1.00 m

MUEBLES

Nombre	Descripción
Bala de cañón	Color negra
Bargueño o secretero	Hecho en madera, forrado con suela repujada en relieve, policromado y con chapas, apliques de aluminio con 2 puertas y 13 gavetas.
Baúl	Elaborado con madera, con incrustaciones y dibujos llamativos, sirve para almacenar prendas y documentos muy importantes.
Carroza Fúnebre	Elaborada en madera, apliques de aluminio repujados de color dorado, tiene 4 ruedas metálicas forradas en el contorno con llanta, dos grandes y dos pequeñas.
Citara de madera	Instrumento de cuerdas pulsadas, que se sostiene sobre las rodillas.
Cofre de madera	Tiene 4 gavetas, forrado con terciopelo.
Cofre de madera	Con incrustaciones de perlas de nácar, color blanco.
Copas(2)	Elaborados en metal y bronce.
Escaparate	Elaborado con madera tiene 8 cajas y 3 gavetas.
Escaparate	Con 2 puertas semicirculares y vidrios, tiene 3 gavetas
Esfinge	Elaborado en metal y bronce tipo Egipcio.
Espuela metálica	Tiene adornos, está asentada en base de madera.

Estribo metálico de bronce para hombre	Los primeros estribos consistentes en una cuerda que unía la silla y el dedo del pie del jinete.
Estribo Metálico de bronce para mujer	Los primeros estribos consistentes en una cuerda que unía la silla y el dedo del pie de la dama.
Floreros(2)	Elaborados en metal y bronce.
Fuente de porcelana(2)	Con orificios a los costados, color blanco, filo dorado, marca Wilmark.
Melodio Italiano	Hecho en madera, teclas de fibra, es un instrumento musical que funciona a base de aire, tiene dos pedales y fuelles.
Mesa Comedor	Elaborada con madera pintada de color negro, diseños de flores de vistosos colores, posee 4 silla pequeña de madera, asiento y espaldar de cuero repujado, policromado.
Piano(Alemán)	Elaborado en madera, color negro, teclas de fibra, instrumento musical mecánico de cuerda.
Piano(París)	Elaborado en madera, teclas de fibra, instrumento musical mecánico de cuerda.
Pieza de Pianola	Instrumento de música mecánico de cuerda, funcionaba con una cinta.
Reloj tarjetero o cuerda	Se encuentra en el interior de una urna de madera con vidrio.
San Francisco de Asís	Escultura de madera color café oscuro.
San Francisco de Asís	Escultura en madera, en la mano izquierda lleva una calavera y en la derecha una cruz que significa la muerte.
San Vicente	Escultura en madera, en la mano izquierda lleva un libro y en la derecha una corneta.
Sapo cargado otro sapo	Pieza metálica de bronce, parte principal de juego de monedas.
Sillas Fraileras (4)	Elaboradas en madera, asiento y espaldar de cuero repujado y policromado, las 2 sillas grandes servían para que se sienten los Frailes y den órdenes.
Sopera de porcelana	Color blanco, con tapa, diseños con dorado.
Tapa máquina	Es la tapa de una máquina de coser manual.
Urna San Vicente	Elaborada con madera y vidrio, en el interior contiene la escultura de San Vicente, realizada en madera posiblemente por la Escuela Quiteña.
Vara o bastón	Elaborado en madera de chonta y lleva apliques metálicos

de mando	de bronce, servía como símbolo de mando de la Alcaldía del Sr. Jorge Montalvo León.
Veladoras (2)	Elaboradas en metal y bronce.
Vitrina Alacena	Elaborado con madera, mueble que posee puertas y anaqueles, de color rojo, decorada con pan de oro por el BCE
Vitrola	Elaborada con madera, tiene 2 puertas, patas torneadas en madera, manivela pequeña metálica con mango de madera; es un aparato que toca discos de carbón.
Vitrola	Elaborada con madera, tiene 2 puertas, patas torneadas en madera, manivela pequeña metálica con mango de madera; es un aparato que reproduce sonidos con discos de pizarra.
Vitrolas	Son portátiles y de manivela.

Museo de la Escuela “Isidro Ayora”

- Hoja de inventario físico

Tema	Museo de la Escuela “Isidro Ayora ”	N° de hoja	1
Realizado por	Guadalupe Michilena Adriana Ocaña	Sello	
MAMÍFEROS			
Nombre	Cant	Nombre	Cant
Ardilla común	4	Mono aullador negro	1
Ardilla ploma hembra	1	Mono chichico	1
Ardilla ploma macho	1	Mono grande	1
Ardilla terrestre	1	Nutria	1
Cabeza de Toro (incremento)	1	Oso Hormiguero	1

Cervicabra	1	Osos de Anteojos	1
Chuquri	1	Perico ligero	3
Comadreja	2	Perico ligero tierno	1
Comadreja rara	1	Perra	1
Conejo de páramo	1	Perro de agua	1
Cuchucho	1	Potro	1
Cuchucho tierno	1	Puerco espín	1
Cusumbo	4	Raposa	3
Gato doméstico	1	Rata blanca	1
Guatusa	2	Rata blanca comadreja	1
Hormiguero flor de palo	1	Tigrillo	1
Llama tierna	1	Tigrillo pequeño	2
Lobezno	1	Tigrillo tierno	1
Lobo	2	Venado mediano	1
Mono	4	Venado pequeño	1
Mono ardilla	2	Venado –siervo pequeño	2
AVES			
Nombre	Cantida d	Nombre	Cant
Águila real	3	Loros shigres	7
Alcón	1	Mirlo	3
Alcón cernícalos	1	Mochuelo grande	1

Alcón común	1	Mochuelo pequeño	3
Azulejo	1	Molulo o pilco	2
Búho lechoso	1	Mosquetero cara rojiza	1
Canario	1	Mosquetero gigante	1
Canarios	2	Murciélago	3
Carpintero grande	2	Muro o gorrión	1
Carpintero pequeño	2	Muyuardos cabeza amarilla	1
Chirote	2	Muyuardos cabeza roja	1
Chivo	1	Pájaro ajicero	1
Chota cabra roja	1	Pájaro guarrito	1
Colibrí bunga café	1	Pájaro hornero. Hormiguero	1
Colibrí cola de raqueta	7	Pájaro perro	2
Colibrí cola larga	1	Pájaro pica flor	1
Colibrí conchacoto	1	Pájaro rocoto cardenal	1
Colibrí herrero	2	Pájaro tóbalo	1
Colibrí muerto o pico curvo	1	Pájaro villacito	2
Colibrí pico de argolla	1	Pájaros sacacos	1
Colibrí topacio	1	Pájaros verdes	2
Colibrí tronquito	1	Palomo torcaza	1
Cóndor hembra	1	Patillo café	1
Congo negro	1	Patillo corelinos	1
Consejero	1	Pato chupiraro	1

Copetón o mosquetero	3	Pato doméstico	2
Coqui	3	Pato salvaje	3
Cuco	1	Pava yanhuale	1
Culebreros	2	Pelícano	1
Curiquingue	3	Perdíz, corcabado	1
Dominico	1	Perico	5
Dumbique	1	Pichilingue	3
Esmerejón	1	Pinzón	1
Flamengos	2	Pisherías	2
Gallareta azul	2	Pishoteros rojizos	1
Gallareta grande	3	Platanero	1
Gallareta pequeña	1	Pollo de monte	1
Gallina	2	Pollos domésticos	1
Gallina de tres patas	1	Pucaquiro	2
Gallo	1	Quilico esmerejón	6
Gallo de la peña	5	Quinde cola de raqueta	1
Garzas blancas	5	Quinde cola larga	1
Gateador mediano guajalito	1	Ruiseñor	1
Gavilán	1	Ruiseñor brujo rojo	1
Gavilán negro	2	Sigcha	4
Gavilán pollero	2	Sigcha o tangara terciopelo	3

Gavilán urcuanga	1	Solitario colibrí blanco	1
Gaviotas	5	Sueva acoles	6
Grácula religiosa	1	Tangara	3
Guacamayo azul amarillo	1	Tangara 7 colores	2
Guirachuro	4	Tangara grano de oro	1
Hormiguero pecho blanco	1	Tijeretea o fragata	3
Jilguero	1	Tobalo de chaparro	1
Jilguero amarillo	1	Tórtola	4
Lechuza campestre	1	Trangueros plomos	4
Lechuza de madriguera	1	Trepador	1
Ligle	3	Tucán cusag	2
Lora	3	Tucán o Dios te de	2
Lora negra	1	Tucán o Dios te de amarillo	2
Lora verde	2	Tucán o Dios te de blanco	2
Lora verde o loro	1	Yumbo	1
CRÁNEOS			
Nombre	Cantidad	Nombre	Cantidad
Ardilla o tumulle	1	Mono pequeño	1
Cocodrilo	1	Perro	1
Conejo de monte o mulito	1	Raposa	1

Guatusa	1	Ratoncito casero	1
Guatusa o agutí	1	Sachoperro o perro de monte	1
Mono	3	Venado rojo o chontillo	1
HUESOS			
Nombre	Cantidad	Nombre	Cantidad
Candilla de perro	1	Muelas	1
Esqueleto de conejo	1	Trompa de pez sierra	1
Esqueleto de mirlo	1	Vértebra de ballena	1
Mandíbula de tiburón	1	Vértebras	2
REPTILES			
Nombre	Cantidad	Nombre	Cantidad
Anolis	1	Culebra	2
Caimán negro	1	Equis	1
Iguana verde	2		
TORTUGAS			
Nombre	Cantidad	Nombre	Cantidad
Charapa	2	Taparrabo	1
Mordedora	1	Tortuga mediana	1
Motelo	1		
COLECCIÓN DE BOTÁNICA			
Nombre			Cantidad

Clasificación de la raíz por su consistencia	1
Clasificación de las raíces por su duración	1
Clasificación de los tallos	1
Compuestas por las nervaduras	1
Cuadro técnico de las raíces y su clasificación	1
Formas de nacimiento de las plantas	1
Heliotrofismo más geotrofismo	1
Las plantas y sus partes	1
Las raíces por su origen	1
Lugares de la vida de las plantas	1
Partes de la hoja completa	1
Partes de la raíz	1
Partes del tallo	1
Pilostaxia(alterno pinada, opuesta, verticiladas, fascícula)	1
Plantas que ayudan al hombre	1
Plantas que crecen más y no	1
Plantas que necesitan cuidado y no	1
Plantas que se aparecen o no	1
Por el borde del limbo	4
Por el medio en que viven	2
Por el número de folíolos	1

Por el peciolo			1
Por las nervaduras			1
Ramas clases de ramificado			1
Subterráneos			1
Tuberosas			1
MAQUETAS DE INDUSTRIALIZACIÓN			
Nombre	Cant	Nombre	Cantidad
Alfarería	1	La harina y sus derivados	1
Comuna o casa de páramo	1	La Laguna	1
Construcción de una casa	2	La molienda y la panela	1
El aeropuerto	1	Mecánica automotriz	1
El jabón	1	Mecánica industrial	1
Fábrica de caucho	1	Molienda de la cebada	1
Fábrica de lana	1	Paisaje de montaña	1
Fábrica de quesos	1	Panadería	1
Fábrica de tejas y ladrillos	1	Pozos de sal	1
Fábrica de tejidos de cabuya	1	Procesador de azúcar	1
Fábrica de tejidos de lana de borrego	1	Proceso de café	1
Fábrica de vidrio	1	Tala de bosques	1
Herrería	1	Zapatería	1
MINERALOGÍA			

COLECCIÓN PETROGRÁFICA DE PIEDRAS COLORADAS DEL BRASIL			
Nombre	Cant	Nombre	Cant
Agata	1	Cuarzo verde	1
Agata bronca	1	Esmeralda	1
Aguamarina	1	Gramosa	1
Amogonita	1	Hemotita	1
Arnetista	1	Lepidolita	1
Aventurina	1	Morrión	1
Berilo	1	Opala	1
Calcedonia	1	Rubilita	1
Calcita	1	Sodolita	1
Calcita Azul	1	Topacio Azul	1
Cítrico	1	Topacio río grande	1
Cuarteo rosa	1	Turmolina	1
PIEDRAS DE LA ISLA ELBA			
Anicanto	1	Faldsfato tornalinifero	1
Aragonita	1	Granito	1
Calcárea alberese	1	Hendenbergita	1
Calcita	1	Levaite	1
Crice	1	Limonita	1
Crisocola	1	Magnesia	1
Cuarzita	1	Molachite	1

Diaspro	1	Ocra	1
Epidoto	1	Oligisto	1
Eurite	1	Serpentina	1
ECUADOR POR RODRIGO CAMPAÑA MEDINA			
Actinolita	1	Génesis	1
Agata	1	Granito rosado	1
Andesita rorblendica	1	Hematitas	1
Azufre	1	Lignito	1
Baritina	1	Margarita	1
Calcita	1	Obsidiana	1
Caliza	1	Peridotita	1
Chert	1	Pirita	1
Cuarzo aurífero	1	Pirrotina	1
Filita	1	Trabertino	1
PIEDRAS PULIDAS EN COTOPAXI POR RODRIGO CAMPAÑA ESCOBAR			
Cuadrada	2	Ovalada achatada	2
Media redonda	1	Ovalada pequeña	1
Ovalada	1	Redonda achatada	1
Ovalada	1		
COLECCIÓN DE FRASCOS PRESERVANTES			
Nombre	Cant	Nombre	Cant

Alacrán	4	Grupo de peces	1
Araña ou ofiliones	2	Huevos de gallina y pato	1
Avispa	1	Huevos de rana	1
Barbudos	5	Iguana	9
Caballo de mar	1	Iguana lagartija	1
Cabeza de borrego con un ojo, fenómeno o cíclope	1	Insecto desconocido	2
Cacho de colores	1	Insecto grande desconocido	1
Cacho verde plateado pequeño	2	Lagartija	7
Campeche	11	Langosta	1
Campeche grande	2	Langosta cristalina	1
Campeche negra	1	Langosta joven	1
Campeche pintada	1	Langostas tiernas	5
Cangrejo araña	1	Mantarraya	2
Cangrejo blanco	1	Metamorfosis de la rana	4
Cangrejo de antenas	1	Metamorfosis de una rana	1
Cangrejo ermitaño	2	Murciélago	1
Cangrejo y gusano pequeño	1	Murciélago y chocha	1
Cangrejos jóvenes sueltos	4	Ojo de una ave	1
Cien pies	2	Parte del hígado de ganado	2
Concha	1	Peces	2
Corazón de ganado vacuno	1	Perro tierno	1

Culebra	1	Pez	6
Culebra y ponzoña café	1	Pez barbudo	1
Cuy normal	1	Pez blanco	1
Erizo de mar	4	Pez espada joven	1
Escarabajo	1	Pez grande	2
Escarabajo con antenas	1	Pez hoja	2
Escarabajo gigante	1	Pez hoja grande	1
Escarabajo hembra	1	Pez largo	1
Escarabajo pequeño	1	Pez largo	3
Estrella de mar	3	Pez machado	1
Fenómeno de cuy con dos cuerpos	2	Pez pequeño	9
Fenómeno de cuy con dos cuerpos destruidos	1	Pollo	1
Feto cuy	3	Ponzoña	5
Feto de armadillos	1	Ponzoña negra	1
Feto de chancho en forma de elefante	1	Pulpo	2
Feto de niña fenómeno	1	Pulpo joven	1
Feto de niño	1	Rana	6
Feto de ternero con dos cabezas	1	Rana esculenta	1
Feto ganado	1	Rata con dos críos	1
Feto mono	3	Sapo	6
Feto perro	1	Serpiente de agua	1

Fetos de chanchos con seis patas	1	Tiburón tierno	1
Frasco de peces	1	Tortuga tierna	1
ENTOMOLOGÍA			
Nombre			Cantidad
Caja pequeña con 13 escarabajos o cochos			1
Caja grande con 67 mariposas			1
Caja mediana con 25 mariposas de colores y un grillo			1
Caja pequeña con 5 saltamontes, 4 mariposas			1
Caja mediana con 25 cachos, 3 grillos, 1 caballito, 1 cucaracha, 4 avispas, 1 bunga, 6 chicheras, 5 moscas, 2 cortapelos, 2 gusanos de ortiga, 1 erizo, 7 mariposas, 1 gusano caracol.			1
COLECCIÓN DE FOLKLORE			
Nombre			Cantidad
Fiesta de reyes en Salcedo 21 personajes			1
Fiesta de reyes en Salcedo 19 personajes, 3 caballos y 4 llamingos			1
Pase del Niño 14 personajes			1
Domingo de ramos 15 personajes			1
La vaca loca 9 personajes			1
La Mama Negra 17 personajes, 2 caballos			1
La Mama Negra 22 personajes			1
Almas de San Felipe 26 personajes			1
Tejidos de cintas de Santán 12 personajes con un palo de cintas			1
Toros de pueblo 21 personajes, 1 caballo, 5 toros			1

Octavas del Corpus en Saquisilí 29 personajes, 2 castillos	1
Danzantes de Pujilí 23 personajes	1
El propagandista. El churay 6 personajes	1
Mono de San Felipe 6 personajes	1
Responseros de finados 9 personajes	1
El año viejo 10 personajes	1
CARETAS	
Nombre	Cantidad
Careta de madera(perro)	1
Careta de concha de tortuga	1
Careta de madera(tigre)	1
Careta de madera(lobo)	1
Careta de cráneo de animal	1
Careta de adero	1
COLECCIÓN DE FIGURAS Y PINTURAS	
Nombre	Cantidad
Tablas pintadas o decoradas	9
Chihuahuas	6
Castillo	1
Jardín de Corpus	1
Vaca Loca	2
Cara pintada con estera, carrizos, olla, rondador, flautas, cuchara de palo, aventador.	1

Figuras talladas en balsa	15
Esperma torneada o veladoras grandes	1
Gorro del Rey Moro	1
ARQUEOLOGÍA	
Nombre	Cantidad
Vitrina N°1: Primer período Periodo Precerámico, Paboinchó o Neolítico Antigüedad: 13.000 a 4.000 a.c. Ubicación geográfica: Sierra: El inca, Quito, Pichincha Costa: Las Vegas, Guayas Amazonía: Jordachi, Napo	76
Vitrina N°2: Primer período Precerámico, herramientas	38
Vitrina N°3: Primer período Precerámico	16
Vitrina N°4: Período Formativo Cultura Valdivia Cultura Machalilla Cultura Chorrera Cultura Bahía	56 20 82 61
Vitrina N°5: Tercer periodo del desarrollo general Antigüedad: 500 a.c a 500 d.c. Ubicación geográfica: Sierra: Capulí “Negativo del Carchi”, Narrío, Tuncahuán. Costa: Jama Coaque, Bahía Guayaquil, Jambelí, Tolita. Amazonía: Cosanga, Yasuní, Úparo	113

Vitrina N°6: Desarrollo Regional Capulí (Negativo de Carchi)	53
Vitrina N°7: Desarrollo Regional Narrío o Chaullabamba	22
Vitrina N°8: Desarrollo Regional Tuncahuán Antigüedad: 500 a.c a 500 d.c. Ubicación geográfica: Sierra: Capulí antes de Negativo de Carchi, Narrío, Cañar, Guano. Costa: Jama Coaque, Bahía Guayaquil, Jambelí, Tolita, Manabí, Amazonía: Cosanga, Yasuní, Río Upano, Napo.	44
Vitrina N°9: Periodo de Integración Cultura Manteña	14 224
Vitrina N°10: Periodo de Integración Cultura Cuasmal. Tusa	72
Vitrina N°11: Desarrollo Regional Periodo de Integración Fase Puruhá.- 500 a.c. Ubicación geográfica: Provincia de Chimborazo al sur de Tungurahua, Bolívar, una parte de Cotopaxi en el monte Putzalahua.	44
Vitrina N°12 y 13: Fase intermedia entre Formativo e Integración. Civilizaciones Medias.- Jacinto Jijón Caamaño lo denominó	

Rotopanzaleo. Sierra: Chimborazo, Tungurahua, Cotopaxi, Cañar, Loja Costa: Guayas y Manabí	88
Vitrina N°14: Periodo de Integración Fase Cosanga Píllaro 2 y 3 Antes denominada fase Panzaleo.- 1,2 y 3- 700d.c. Hasta la invasión incásica. Ubicación: Esta cultura de mayor difusión en el territorio ecuatoriano que abarca desde Napo, Carchi, Imbabura, Pichincha, Cotopaxi, Tungurahua, Chimborazo en la Sierra y en la Costa parte de la Provincia de los Ríos.	258
Vitrina N°15 y 16: Inca	39
Vitrina N°17: Inca Metalurgia.- Se inicia en el Formativo tardío 1500 a.c hasta el periodo de integración. Metales que se emplearon son el cobre, bronce, oro. Sierra: Negativo de Carchi, cuasmal, cañarí e inca. Costa: La Tolita, Manteña, Milagro, Quevedo.	115
NUMISMÁTICA	
País	Cantidad
NORTEAMÉRICA	
Estados Unidos	15 monedas
Canadá	10 monedas
México	10 + 1 billete de 1 peso
CENTRO AMÉRICA	
Jamaica	3 monedas

Puerto Rico	6 monedas
Cuba	6 monedas
Guatemala	7 monedas
República Dominicana	1 monedas
El Salvador	10 monedas
Haití	4 monedas + 1 billete de gource
Honduras	10 monedas
Nicaragua	8 monedas
Costa Rica	16 monedas
Panamá	9 monedas
SUDAMÉRICA	
Colombia	24 monedas
Venezuela	18 monedas
Ecuador	91 monedas
Perú	21 monedas
Brasil	21 monedas + 1 billete de 200 cruzeiros
Chile	26 monedas + 1 billete de 50 pesos
Bolivia	18 monedas + 1 billete de 1000 bolivianos
Argentina	40 monedas + 1 billete de 1 peso
Paraguay	3 monedas + 2 billetes de 1 guaraní
Uruguay	16 monedas + 1 billete de 1 peso

OCEANÍA	
Australia	1 moneda
Indonesia	0
Nueva Zelanda	0
Samoa Occidental	0
ASIA	
Israel	8 monedas
Jordania	1 moneda
Mongolia	0
Japón	16 monedas
Irak	4 monedas
Bután	0
Irán	2 monedas
China	4 monedas
Afganistán	2 monedas
Siria	1 moneda
Pakistán	4 monedas
Laos	1 monedas
Birmania	0 monedas
Arabia Saudita	2 monedas
Koweit	1 moneda

Tailandia	0 monedas
Vietnam	4 monedas
Nepal	0 monedas
R.A.V. Egipto	2 monedas
Crea N. y S.	4 monedas
Líbano	3 monedas
Camboya	0 monedas
Yemen R. Arabe	0 monedas
India	7 monedas
Singapur	0 monedas
Filipinas	7 monedas
Malvinas	0 monedas
Malasia	2 monedas
Ceilán	0 monedas
EUROPA	
Islandia	0 monedas
Holanda	8 monedas + 1 billete de 2 ½ Nerderland
Noruega	0 monedas
Unión Soviética	8 monedas + 1 billete de 3 TPN- YEPBOHLIA
Francia	28 monedas
Bélgica	15 monedas

Checoslovaquia	7 monedas
Polonia	8 monedas
Dinamarca	18 monedas
Suiza	10 monedas
Austria	12 monedas
Bulgaria	0 monedas
Portugal	14 monedas
Albania	0 monedas
Hungría	4 monedas
Turquía	7 monedas
Luxemburgo	0 monedas
Finlandia	0 monedas
Grecia	4 monedas
Rumania	0 monedas
España	11 monedas + 1 billete de 5 pesetas
Italia	14 monedas + 1 billete de 10 liras
Mónaco	1 moneda
Adora	0 monedas
Suecia	6 monedas
Lishtentein San Marino	0 monedas
Chipre Malta	0 monedas

Vaticano	5 monedas
Reino Unido	13 monedas
Alemania	16 monedas + 1 billete de s/n
Irlanda	1 moneda
Yugoslavia	9 monedas
ÁFRICA	
Malawi Mauritania	0 monedas
Túnez	0 monedas
Argelia	0 monedas
Marruecos	0 monedas
Ghana	1 moneda
Ruanda Togo	0 monedas
Libia	0 monedas
Etiopía	0 monedas
Senegal	0 monedas
Dahomey	0 monedas
Uganda	0 monedas
Sudán	1 moneda
Chad	0 monedas
República Popular del Congo	0 monedas
Kenia	0 monedas

Zambia	0 monedas
Liberia	0 monedas
Alto Volta	0 monedas
Sud África	1 moneda
Madagascar	0 monedas
Camerún Guinea	0 monedas
Niger	0 monedas
Nigeria	0 monedas
Sierra Leona Gambia	0 monedas
Burundi	0 monedas
Costa de Marfil	1 moneda
Mali	0 monedas
COLECCIÓN DE ESCUDOS Y BANDERAS (1 existencia de cada uno)	
Nombre	AÑO
Escudo del Ecuador	1830-1843
Escudo del Ecuador	1843-1845
Nombre	Región
Esmeraldas	COSTA
Manabí	
Los Ríos	

Guayas	
El Oro	
Carchi	
Imbabura	SIERRA
Pichincha	
Cotopaxi	
Tungurahua	
Chimborazo	
Cañar	SIERRA
Azuay	
Loja	
Napo	AMAZONÍA
Pastaza	
Morona Santiago	
Zamora Chinchipe	
Galápagos	GALÁPAGO S

COLECCIÓN DE MAPAS

Nombre	Cantidad	Nombre	Cantidad
Planisferio	1	Africa	1
Norteamérica	1	Cotopaxi	1

Centroamérica	1	Saquisilí	1
Sudamérica	1	Pujilí	1
Oceanía	1	Salcedo	1
Asia	1	Pangua	1
Europa	1		

Museo del Instituto Superior “Vicente León”

➤ Hoja de inventario físico

Tema	Museo del Instituto Vicente León	N° de hoja	1
Realizado por	Guadalupe Michilena Adriana Ocaña	Sello	
MAMÍFEROS			
Nombre	Cant	Nombre	Cant
Anguila de Río	1	Lacre	1
Albatros	1	Lechuza	2
Halcón peregrino	1	Lechuza pollo	1
Arpía	1	Licuangas	2
Azulejo	1	Loro azul guavero	1
Bandurrias	2	Loro catarnica cabeza roja	1
Bervo o jorobador	2	Loro real	1
Bolingo mingalito	1	Loro verde pecho azul	1
Borongó	2	Maitro de escuela	2

Búho de penachos	1	Manzanero	1
Buitres Americanos	2	Márac	4
Buteos	3	Maratus	1
Caballerito	1	Pato negro	1
Cárcaro	2	Pato tacama	1
Carishina	2	Pavo real	1
Carmelitos	2	Pelícanos de Galápagos	4
Carmelitos	2	Perdicitas	2
Carmelitos blancos	2	Perdiz (pollo)	1
Carpintero surero	2	Perdiz de cuello blanco	2
Catarnica	1	Perdiz de montaña	1
Colección de picos de aves	1	Periquitos	3
Comadreja	1	Picaflor de montaña	2
Compadre Gaspar	1	Quinde bunga garganta aromo	1
Compadre gaspar	1	Quinde café	1
Compadre gaspar café	1	Quinde cincoreales	1
Compadre gaspar café	1	Quinde cola azul	1
Compadre gaspar café	1	Quinde cola blanca	1
Cóndor de los Andes	1	Quinde cola de hueso	1
Cóndor de los Andes	2	Quinde cola larga tijeras	1
Congo azul	1	Quinde cola larga tijeras	1
Congo azul	2	Quinde cola tijeras tornasol	1

Congo azul	1	Quinde cola tijeras largo	1
Congo hombro blanco	2	Quinde cola café	1
Congo hombro blanco	2	Quinde corbata maigua	1
Congo negro	2	Quinde esmeralda	1
Continga pecho aroma	1	Quinde luis felipe	1
Cuadrilleros	2	Quinde monja	1
Cucubes	2	Quinde mosca verde esmeralda	1
Cucupagcho café	1	Quinde pecho blanco	1
Cucupagcho café banderón	1	Quinde pico largo	1
Cucupagcho negro	1	Quinde real	1
Cucupagcho negro	1	Quinde cigarro	1
Cusillo	1	Quinde sigcha	1
Cusunguito	1	Quinde soldado	1
Cusunguito	1	Quinde topacio	1
Cusunguito	1	Quinde troquino	1
Culligos	3	Quinde vicente	1
Culligos pequeños	2	Rayo quinde	1
Curiquingue café	1	Rayo quinde	1
Currillo	1	Richac	1
Currillos de Oriente	1	Richac de montaña	1
Chacchaco grande	2	Rondin ala de hueso	2

Chacchaco pequeños	2	Ruiseñor	1
Chamón	2	Ruiseñor	1
Changamé	2	Sainero	1
Chicharran	1	Siccha cabeza amarillo	2
Chicua de trópico	1	Siccha cabeza café	2
Chicua de zona fría	1	Siccha cabeza de malva	2
Chicua de zona fría	1	Siccha cabeza negra	2
Chicua pequeño de trópico	1	Siccha corona negro	2
Chirote boya	1	Siccha luis felipe	2
Chivo verde	2	Siccha terciopelo	2
Chucuri	4	Siccha tigrillo	2
Chuncho balón	2	Siccha amarilla	1
Chungui	2	Sigcha garganta negra	1
Chungui	2	Sigcha hombro azul	1
Chunguis pequeños	2	Sigcha ojo amarillo	1
Dominicos	2	Sigcha verde	1
Don luis	2	Solitarios	2
Dumbique pecho blanco	1	Solitarios blancos	2
Dumbique pecho blanco	1	Solitarios campanilla	2
Ejemplares de aves de distinta clase	20	Solitarios negros	2
Escorpio europeus	1	Sombrero	1

Esparragón de clima frío	1	Sota gavián	2
Esparragón de montaña	2	Sota gavián moñudo	1
Esaparragón garganta aromo	2	Suebacolaes pishco	2
Flamencos de Galápagos	2	Zumbador	1
Flauteros	2	Surero coplaga	1
Frailecito	1	Tabalo	3
Frailecito azul	1	Tamborero jabasiso	2
Frailecito cabeza azul	1	Tamborero sarazo	2
Furnarido	1	Tejones	2
Furnarido	3	Tijereta corona amarilla	1
Gavián pecho blanco	1	Tijeretas de galápagos	2
Gavián pecho blanco	1	Tio luis	2
Gavián urcuanga	2	Toreador corona amarilla	2
Gaviota negra	1	Toritos de montaña	2
Gaviota de altura	3	Tórtola churuta	1
Gaviota de páramo	2	Tórtola común	1
Golondrina pequeña	1	Tórtola santa cruz	1
Gorriones de montaña	2	Trepador pico cuervo	1
Guacaba nocturna	1	Triángulos hormigueros	2
Guacamayo	1	Triste	2
Guajalito amarillo	1	Trompetero	1

Guajalito amarillo	1	Tucán pecho amarillo	1
Guajalito verde barriga rosada	1	Tucán pecho amarillo	1
Guajalito verde barriga rosada	1	Tucán pecho blanco	1
Guajalito verde barriga rosada	1	Tucán pecho blanco	1
Guayaberos de cabeza azul	2	Turutupí	1
Guayaberos	2	Turutupies	2
Guiragchuro de Oriente	1	Valdivia	1
Huicundo zaraso	2	Vencejo (golondrina cóndor)	1
Huicundo o licuanga	2	Veranero (ligle)	1
Jarivu	2	Vieja de río	1
Jilguero pecho café	1	Yumbos	4
Jilguero plomo	1	Zarazo o zaratán	2
Jilguero pecho blanco	2	Zarazos zaratán	2
Jodete	2	Zurero	2
Juego perdido	1	Ollero	1
María rey de los paramos	1	Pacharaca	1
Marrajo pico pequeño	1	Pajaratón	1
Marrajo verde	1	Pajaro bobo	1
Marrajo verde	1	Pajaro bobo enano	1
Marrajo verde	1	Pájaro carpintero agapicho	1
Melónota vulgaris	1	Pájaro carpintero café	1

Milano cola tigras	1	Pájaro carpintero cabeza roja	1
Monjas ala blanca	2	Pájaro carpintero enano	1
Monjas cabeza café	2	Pájaro carpintero pequeño	1
Monjas pecho amarillo	2	Pájaro hombro blanco	1
Monjas pecho amarillo	2	Pájaro perro	4
Mosqueteros	2	Pájaro toro	2
Mosqueteros ala café	2	Pájaros carpinteros agapicho	2
Mosqueteros bobo	2	Pájaros carpinteros jabasiso	2
Muro pishcos	2	Pájaros carpinteros cabeza roja	2
Muyoardas	3	Pájaros sombrero	2
Negrillos de rabadilla encarnada	2	Pájaros toros	2
Novias	2	Palma cola	2
Ocelote	1	Paloma toreas	2
Ocelote tierno	1	Palomas doméstica	2
Pasbo	1	Papagayo cabeza roja	1
Pato aguja	1	Pardo hormiguero pequeño	1

ANIMALES

Nombre	Cant	Nombre	Cant
Algas de mar	2	Formación de un insecto en caja	1
Aranus guaranua	1	Frasco con cantáridas	1
Ardillas de occidente	2	Galápagos pequeños	2

Ardillas de oriente	2	Gallaretas de costa	3
Armadillo nonato	1	Guanta de monta	1
Astacus fluviatilis	1	Guatusa	1
Bagre	1	Hongo de páramo	1
Bagre pequeño	1	Hormiguero	1
Bagre plumero	1	Iguana	1
Boa de occidente	1	Iguana de continente	1
Boa grande de 2.50m de largo	1	Iguanas anfibias de galápagos	2
Boa grande de 3m de largo	1	Iguanas verdes de continente	2
Boa pequeña	1	Jaguar	1
Boa pequeña	1	Laserta agilis	1
Boca chico	1	Lagartijas en alcohol	4
Caballito de mar en frasco	1	Langosta de mar	1
Caballitos de mar disecados	2	Lobo de páramo con borrego	1
Cabeza de danta	1	Machaca	1
Camaleón	1	Madrépora	1
Cangreja en alcohol	1	Mandíbula de tiburón	1
Cangrejo	1	Manta raya	1
Cangrejos	2	Mono bariso	1
Cangrejos diferentes	6	Mono briso frente blanca	1
Cántaros de barro	2	Mono briso negro	1

Cocodrilo grande	1	Mono chichico boca blanca	1
Cocodrilo pequeño	1	Mono chichico león	1
Colección de coleópteros	1	Mono chichico león	1
Colección de fósiles en 40 cajitas pequeñas	1	Mono chichico león cara blanca	1
Colección de mariscos	1	Mono chichico león negro	1
Colección de mariscos, insectos masticadores	1	Mono chichico negro	1
Conejo de páramo	1	Mono coto aullador	1
Coral falsa naturalizada	1	Mono cusillo	1
Coral naturalizada	1	Mono cusillo bueno	1
Cornamenta de chivo de galápagos	1	Mono machín	1
Cornamenta de chivo de galápagos	1	Mono - mico negro	1
Cornamenta de toro de galápagos	1	Mono tití	1
Currillos	2	Monos chichicos	2
Corvina chica	1	Monos franciscanos	2
Corvina grande	1	Monos micos	2
Cráneo de armadillo	1	Muela de mastodonte	1
Cráneo de caballo	1	Musca doméstica	1
Cráneo de chancho doméstico	1	Nutria	1
Cráneo de chivo	1	Nutria de agua dulce	1
Cráneo de galápagos	1	Obrilla geniculata	1
Cráneo de llama	1	Oso hormiguero banderón	1

Cráneo de pecari	1	Oso negro	1
Cráneo de tortuga de mar	1	Oso negro macho	1
Cráneo de tortuga de mar pequeño	1	Osos hormigueros pequeños	2
Culebra marina en alcohol	1	Pagarus Bernardo	1
Erizo	1	Parásito de tiburón	1
Erizos de mar	5	Pecary	1
Esqueleto de chivo de galápagos	1	Perezoso	1
Esqueleto de gato	1	Perezoso de tres dedos	1
Estrellas de mar	4	Perezoso de tres dedos	1
Flor de boya	1	Perro collie pastor	1
Focas de galápagos	3	Perro lobo	1
Formación de libécula cuadrinaculata	1	Perro pequines	1
Rana esculenta	2	Perro san bernardo	1
Raposas comunes	1	Pez bio de río	1
Raposas de montaña	1	Pez cabrilla	1
Raspabalsa	1	Pez espada	1
Reptiles diferentes	1	Pez sierra	1
Róbalo	1	Pieza de pez sierra	1
Ropidium versatyle	1	Potro	1
Sábalo	1	Puerco espín	1
Sacha perro	1	Pulpo en alcohol	1

Sapo grande	1	Puma o león Americano hembra	1
Sapo pequeño	1	Puma o león Americano macho	1
Spheosum inerme	1	Pumatelia sapiens	1
Sterousteus oculeatus	1	Quinquín	1
Tortuga de mar	1	Quinquines	2
Tortuga de tierra	1	Tortuga pequeña en alcohol	1
Tortuga gigante de galápagos	1	Vaca preparada raza Sorteen	2
Tortuga gigante de galápagos	1	Vértebra de ballena	3
Tortuga icotea	1	Zorro o mofeta	1
Tortuga pequeña	1		

ANIMALES (CASOS TERALÓGICOS)

Nombre	Cantidad	Nombre	Cantidad
Cabeza de ternero monstruo	1	Monstruo de borrego	1
Cuy monstruo iniopr	1	Niña deforma	1
Cuy monstruo iniopie	1	Niño monstruo iniopie	1
Chancho monstruo	1	Siameses ternero	1
Chancho monstruo	1	Siameses de borrego	1
Monstruo de borrego	1	Ternero de dos cabezas	1

OBJETOS EXISTENTES EN EL MUSEO

Nombre	Cantidad
Aretes de cobre	3

Brazaletes de cobre	1
Compoteras de varios tamaños	3
Cuadro mural representando un cráneo de víbora	1
Estatua representando un saurio	1
Figuras talladas en raíz de madera	10
Floreros de barro	2
Gallatera de barro	1
Hacha incaica	1
Hachas de cobre	2
Hachas de piedra incaica	3
Jarrón con orejas (pieza arqueológica)	1
Lote de 39 piezas de barro pequeñas imitación incaica	1
Mortero de piedra	1
Objeto arqueológico de barro	1
Objetos de barro antiguo	3
Objetos de barro antiguo	6
Objetos de barro antiguo	8
Objetos de barro antiguo 2 ollas y 2 platos	4
Ollas de diferente tamaño	3
Plato de china (pieza arqueológica)	1
Vasija de barro	1

Vasija pequeña	1
ENSERES PERTENECIENTES AL MUSEO	
Nombre	Cantidad
Anteojo astronómico	1
Anteojo terrestre	1
Armario color café	1
Armario, vidrio tamaño medio	4
Armarios, vitrinas grandes con puertas de vidrio	8
Armarios, vitrinas tamaño medio	2
Aspiradora (ELECTRO LUX)	1
Banco de carpintería	1
Barómetro Aneroide	1
Bisturí	1
Botella Leyden desmontable	1
Caja fuente pequeña	1
Caladora de madera	1
Cepillo Stanley # 5 de carpintero	1
Cepillo Stanley # 8 de carpintero	1
Cortadora de alambre	1
Entenalla de forja	1
Entenalla pequeña N° 23 ½ Utility/Vise Reed-Meg.Co	1

Envase De cristal de 15* 6 cm	10
Escalera de pie de gallo	1
Escupidera de porcelana	1
Escupidera de porcelana	1
Esmeril eléctrico marca F. REJOTH JOLLS	1
Formones	6
Máquina de Ottawa 6 piezas	1
Máquina de WINSHURD	1
Máquinas eléctricas	2
Matador 2.000 (atrapa insectos)	1
Mesa de madera (pequeña)	1
Mesa exagonal	1
Mesas largas de (5*0. 45)	2
Microscopio marca BERLIN # 38529 negro molecular	1
Microscopio marca LEITZ # 455695 negro binocular	1
Microscopio pequeño #5494 negro molecular	1
Pantógrafo	1
Pinzas de punta fina larga marca Tisuko	2
Prensa de hierro	1
Prensa de hierro	1
Romana de plataforma	1

SERRUCHO DE COSTILLA	1
SERRUCHOS DE MANGO	2
SILLA	1
SOPLETE DE 2 LITROS (GASOLINA)	1
SUELA PARA CARPINTERO	1
SUMADORA (UNDERWOOD)	1
TENAZA CORTADORA DE REMACHES	1
TIJERAS GRANDE Y PEQUEÑA MARCA SHEARS ITALY	2
VITRINA PEQUEÑA COLOR NEGRO	1
VITRINAS CENTRALES CON FRENTE DE VIDRIO	3
VITRINAS GRANDES CHAROLADAS	4
VITRINAS GRANDES CHAROLADAS DE CEDRO	5
VITRINAS PEQUEÑAS PARA INSECTOS	20
VITRINAS PEQUEÑAS PARA INSECTOS	2
YUNQUE DE MECÁNICA DE 120 LIBRAS	1

BIENES ARQUEOLÓGICOS		
Bien Cultural	Filiación Cultural	N.- de piezas
Compoteras	Carchi	78
Ollas	Carchi	22
Cantaros	Carchi	8
Ollitas	Carchi	5
Cantaritos	Carchi	5
Cuencos	Carchi	17
Objeto(juguete)	Carchi	1
Compoteras	Tuncahuan	14
7Copa	Tuncahuan	1
Cantarito	Tuncahuan	1
Olla	Tuncahuan	1
Cuenco	Tuncahuan	1
Olla	Panzaleo (Cosanga Pillaro)	1
	Total piezas	155

Museo de la Hacienda Tilipulo

➤ Hoja de inventario físico

Tema	Museo de la Hacienda Tilipulo	N° de hoja	1
Realizado por	Guadalupe Michilena Adriana Ocaña	Sello	
ARQUEOLOGÍA			
Filiación	Periodo	Cantidad	
Cochasquí	Integración	6	
Colonial	Colonial	2	
Cosanga Píllaro	Integración	7	
Inca	Inca	58	
Milagro Quevedo	Integración	2	
Panzaleo I	Integración	24	
Panzaleo II	Integración	14	
Panzaleo III	Integración	17	
Piartal	Integración	3	
Puruhá	Desarrollo Regional	5	
Otros	Otros	63	
INDUSTRIAL			
Nombre	Cant	Nombre	Cant
Planchón de cobre para la hilada	1	Pasadores de cabeza redonda	1
Torno	1	Palanca	1

Plancha de control de velocidad	4	Pieza de hierro	8
Limaton mediano	1	Pesa de balanza romana	1
Pieza de metal	1	Pieza cubierta de lava	2
Punta grande	1	Agarradera	1
Bases metálicas	3	Pesa telar	1
Llave de boca	2	Gancho	1
Pieza redonda	1	Combo	1
Arma	1	Lima dentada	1
Formón	3	Pernos cabeza cuadrada	3
Pedazo de lima	1	Rieles	6
Clavos con cabeza redonda	2	Tapas de horno	5
Clavos de riel	1	Tuerca grande	2
Remachadora	1	Piñón de máquina	1
Limaton cuchillo	1	Torno pequeño	1
Limaton grande	1	Piñón ranurado	1
Tenaza	1	Piñones	6
Punta	2	Parte de la zapata	1
Chabeta grande	1	Pasadores cabeza redonda	1
Pieza con terminación redonda	3	Barra de hierro	1
Rodillos delgados	1	Yunque	1
Cuadros sobre las piezas	10	Cuadros sobre la fábrica textil	6

Museo de la Eternidad “Brigada Patria”

➤ Hoja de inventario físico

Tema	Museo de la Eternidad “Brigada Patria”	N° de hoja	1	
Realizado por	Guadalupe Michilena Adriana Ocaña	Sello		
	Especies	Cant	Especies	
			Cant	
	Álbum Pionero Grande	01	Fusil espadau M001887cierre9350	01
	Aletas	01	Fusil estándar mod.K cal.32mm	01
	Aletas Americanas par	02	Fusil maglincher de esgrima sin mecanismo	01
	Amazonas bustos dos	01	Fusil manglin cher sin alimenta	01
	Ametralladora	01	Fusil manglincer esgrima	01
	Ametralladora aut.mod 38bt cal30mm	01	Fusil máuser ceskoslovenska brno zbojavka	01
	Ametralladora breda	01	Fusil máuser	01
	Ametralladora Breda Safat cal 7,7mm	01	Fusil máuser ceskoslovenska brno zbojavka	01
	Ametralladora Browing cal.30mm liviano	01	Fusil máuser ceskoslovenska brno zbojavka	01
	Ametralladora Browing cal30mm	01	Fusil pequeño con aliment mod.cal45mm	01
	Ametralladora Browing cal7,92mm	01	Fusil sin retroceso	01
	Ametralladora Browing M-2 cal 360mm	01	Fusil sin retroceso M20	01
	Ametralladora Browuing con trípode	01	Granada de instrucción de mortero81mm	01

Ametralladora cal 30mm	01	Launcher Rocky grande	01
Ametralladora col .aorcraf cal.7.9mm mg40	01	Launcher Rocky3,5inch mod.20AI BI PONAS	01
Ametralladora col aurmof38bt cal.30mm	01	Launcher Rocky3,5inch mod.20AI BI PONAS	01
Ametralladora colt alimod38bt cal30mm	01	Libro del cincuentenario	01
Ametralladora M-53 ca	0	Libro ejercito CHINO	01
Ametralladora pesada Torino y trípode	01	Libro firmas de visitantes	01
Ametralladora PIAT	01	Linterna	01
Ametralladora piat trípode	01	Linterna ocean pro	01
Ametralladora zb cal.30mm	01	Machetes curvos	02
Ametralladora zb cal.30mm	01	Manguera de regulador AGA	02
Ametralladora zb cal.30mm	01	Mascara AGA con Regulador	02
Ametralladora ZB cal.7,92mm	01	Mascara antigas de ataque	02
Arpon	01	Mascara ERMORQUER caja de buseo	01
Automático de equipo de salto	01	Mesa de centro de pino	01
Bandera del Ecuador	01	Moneda de jubileo y caja	01
Banderín 51 años	01	Moneda y caja	01
Banderín Asocia. COMANDO PARACAIIDISTA	01	Mortero de 81mm con bípode	01
Banderín de curso de comando	01	Mortero Maunt cal 81mm	01
Banderín de destacamento de FFEE	01	Muñeco	01
Banderín de nadadores de combate	01	Muñeco paracaidista tallado en madera	01

Banderín del cincuentenario	01	Muñeco placa	01
Banderín GFE-1	01	Palas de CAPT charreteras de gran parada	01
Banderines pequeños	43	Paracaidas MC-10 sin funda de transportes	02
Bayoneta máuser	01	Piano del pionero	01
Binoculos OEC-735-1221/1000mts	01	Pistola COL cal.45mm AMERICANA	01
Boina del paracaidista pionero	01	Pistola COL cal.45mm AMERICANA	01
Botas de salto libre	01	Pistola COL cal45mm AMERICANAm-cf191us	01
Bote salchicha de lona	0	Pistola de Aire	01
Botella de aire comprimido	01	Pistola WALTER	01
Botella de aire comprimido scubos	01	Pistolera café	01
Botella pequeña de aire	01	Placa de la ESFORSE	01
Botellas de oxigeno	01	Placa CHINA	01
Botellas doble marca AGA	02	Placa coop. 29 de octubre	01
Botines de Neopren	01	Placa de granaderos de Tarqui	01
Brújula JAPONESA	01	Placa APOYO LOGISTICO	01
Busto de ELOY ALFARO	01	Placa de madera ope 160REGIMT AIRBORNE	01
Caja de madera bredda	01	Placa Cuerpo de Ingenieros	01
Canoa de madera	01	Placa de madera7mo grupo de F.E PARACAI	01
Carabina de fusil COPLACHER	01	Placa de vidrio 13-BI "PICHINCHA"	01
Carabina STAR sin mecanismo	01	Placa del B.D.E TRS.RUMIÑAHUI	01
Carabina tigre cal 4mm	01	Placa del colegio militar ELOY ALFSRO	01

Carabina tigre sin mecanismo	01	Placa y caja	01
Carabina US cal 30mm	01	Placa y caja	01
Carabina US cal 30mm	01	Placa y caja	01
Carabina US cal 30mm	01	Placa y caja	01
Carabina US cal 30mm	01	Placas	03
Carabina US cal 30mm	01	Recuerdo de la desarme de la contra de NICARAGUA	01
Carabina US cal 30mm	01	Remos de madera	02
Casco americano	05	Replicas de guerreros terracotas de la CHINA.	02
Casco de Acero	01	Reserva con aro de tiro completo	01
Casco de acero con carrillera	01	Reserva de paracaídas completo arco de tiro	01
Casco de fibra	02	Reserva de S.L.B (RELLENO)	01
Casco de fibra	01	Reserva de S.L.O (RELLENO)	01
Casco de infantería blindada	02	Revolver FOCC cal 22mm OLIMPIC in ITALY	01
Casco de tanquista	06	Revolver OLIMPIC cal 22mm made in ITALY	01
Casco ingles	05	Revolver SMIT WESSON 38mm	01
Casco salto libre deportivo	01	Revolver SMIT WESSON 38mm	01
Casco salto libre operacional	01	Rifle Browning AUT .cal 30mm mod 1916a2	01
Cascos alemanes	02	Rifle Browning AUT.cal 30mm mod 1916a2	01
Castillo	01	Rifle Browning AUT.cal 30mm mod 1916a2	01
Chaleco compensador Calipso	01	Rifle sprigfield cal.7.62mm M14	01
Chaleco salva vida color azul	01	Rifle US cal 30mm SPLINFIEL	01

Chaleco salva vida sumergible c. naranja	01	Rifle US cal 30mm SPLINFIEL	01
Chaleco sumergible salva vida	01	Rifle US cal 30mm SPLINFIEL	01
Cinturón café	01	Rifle US cal 30mm SPLINFIEL	01
Cinturón tricolor de gran parada	01	Sable cadete cacha de leon	01
Cohete	02	Sable cadete tipo de aguila	01
Compresor de aire	01	Salvavidas IDW con botella	02
Cuadro	01	Soldado paracaidista	01
Cuadro	01	Sub Ametralladora guiden cal 45mm	01
Cuadro de caja	01	Sub Ametralladora resingn cal45mm	01
Cuadro de fotografía instructores	01	Sub Ametralladora Thompson cal45mm	01
Cuadro de gala de los pioneros	01	Sub Ametralladora Thompson cal45mm	01
Cuadro de hombre rana	01	Sub Ametralladora Thompson cal45mm	01
Cuadro de la masacre de LEO	01	Sub Ametralladora Thompson cal45mm	01
Cuadro de las fotos del pionero	11	Subametralladora Guiden cal.0,45mm	01
Cuadro de los ex comandantes de FFEE	01	Subametralladora Thomson	01
Cuadro de relatoría del GFE-1	01	Suspender café	01
Cuadro del paracaidista equipado	01	Telescopio EL 80W MOD 17	01
Cuadro dibujo blanco y negro	03	Terno	01
Cuadro pequeño Paracaidista saltando	01	Terno neopren completos INGLES	02
Cuadro pequeño Vieja calavera	01	Tigre de mármol	01
Cuadros de hombre en posición	01	Traje Neopren	01

Cuadros Italianos con insignias de paracaidismo	03	Transportador	01
Cuadros nuevos	05	Tripode de ametralladora	01
Cuadros pequeños	07	Tripode de ametralladora	01
Cúpula con arnes banda estática YITALIANO	01	Trípode de ametralladora pequeña	06
Cúpula con arnes banda estática YITALIANO	01	Tripode ZB Antiaerea	01
Equipo de salto libre básico (RELLENO)	01	Trompeta	01
Equipo de salto libre deportivo (RELLENO)	01	Tubo canon de ametralladora breda	01
Equipo de salto libre operacional(RELLENO)	01	Tubo cañon breda	01
Escopeta grande sin mecanismo	01	Tubo cañon de Artilleria RED M-14	01
Escopetas	02	Tubo cañon de basuca	01
Espaldilla AGA 227	02	TUBO cañon sin Retroceso 51mm	01
Estuche de cohete law	01	Tubo d mortero de 60mm con bípode y plato	01
Fardos	05	Tubo de mortero81mmAmerican	01
Fusil ametralladora	01	Fusil de competencia US	01

Centro Interpretativo “El Boliche”

➤ Hoja de inventario físico

Tema	Centro Interpretativo “El Boliche”	N° de hoja	1
Realizado por	Guadalupe Michilena Adriana Ocaña	Sello	 Área Nacional de Recreación El Boliche
Descripción			Cantidad
Maqueta del Cotopaxi			1
Placa de reconocimiento al proyecto INEFAN/GEF			1
Placa Reseña “El Boliche”			1
Placa Historia “El Boliche”			1
Placas sobre la Hacienda de Romerillos – significado- historia- antecedentes-			8
Cuadro de fotografías sobre “El Boliche”			6
Maqueta sobre “las coníferas”			1
Placa de Protección, conservación y belleza			1
Cuadro sobre pinos californianos en “El Boliche”			1
Placas sobre la Década de la forestación			3
Cuadros sobre los monocultivos			2
Cuadros sobre la NASA			3
Globo Terráqueo			1
Maqueta Interactiva sobre el nombre “El Boliche”			1
Cuadro de 11 fotografías sobre especies de flora y fauna			1

Maqueta Interactiva sobre los Parques y Reservas Naturales del Ecuador	1
Maquetas sobre páramos en peligro	2
Ruleta sobre la Biodiversidad	1
Montadura de caballo	1
Murales sobre los temas: Las áreas protegidas son de todos El futuro de los parques y reservas está en tus manos Conozca lo mejor del Ecuador Educación y Turismo Ecosistemas singulares Tierras Ancestrales Regulación del clima Agua y energía Los Parques y Reservas Mares e Islas llenas de tesoros Tierras cálidas llenas de vida Tierras frías donde nace el agua Parques Nacionales y Reservas Flora y fauna sobre las cuatro regiones Los páramos del Ecuador	14

4. De los museos existentes en la ciudad de Latacunga, cuál o cuáles ha visitado?

- a) Museo de la Casa de la Cultura Cotopaxi
- b) Museo de la Casa de los Marqueses
- c) Museo de la Escuela "Isidro Ayora"
- d) Museo del Instituto Superior "Vicente León"
- e) Museo de Tilipulo
- f) Museo de la Brigada "Patria"
- g) Centro Interpretativo "El Boliche"
- h) Ninguno de los anteriores
- i) Otro cuál?.....

5. Si en la ciudad existiese un museo de una temática diferente como los interactivos (lugar donde el visitante crea su propia realidad histórica de un determinado tema) donde le gustaría que fuera su ubicación:

- a) Cerca del centro histórico (Parque Vicente León)
- b) Centro de la ciudad (sector urbano)
- c) Fuera de la ciudad (sector rural)
- d) Dentro de un área protegida (El Boliche, Parque Nacional Cotopaxi)

6. ¿Si hubiera una atención permanente en los museos (lugares donde se exhiben objetos de interés artístico, cultural, científico, histórico) de la ciudad de Latacunga con qué frecuencia visitaría estos lugares?

- a) Una vez al año
- b) Una vez al mes
- c) Una vez a los quince días
- d) En forma ocasional

7. Durante la visita a un museo le gustaría que su estancia sea:

- a) Guiada por un profesional como un guía o mediador
- b) Autoguiada (crear su propia experiencia)

8. En su tiempo libre (feriados, fines de semana) visitaría usted un museo interactivo (lugar donde el visitante crea su propia realidad histórica de un determinado tema) acompañado por su familia o amigos?

Si

___No

9. Qué tiempo dedicaría usted para la visita a un museo

- a) ___Más de dos horas
- b) ___Una hora
- c) ___Menos de una hora

10. Qué horario de atención le gustaría que tenga un museo?

- a) ___ De 9:00 a 13:00
- b) ___ De 14:00 a 18:00
- c) ___ De 9:00 a 18:00
- d) ___Otro cuál?

11. ¿Qué tipo de elementos le gustaría que se implementen en un museo interactivo?

- a) ___Lúdica (aprendizaje mediante el juego)
- b) ___Educación informal
- c) ___Entretenimiento
- d) ___Mediadores (profesionales que interactúan con los visitantes y los objetos expuestos en el museo)

12. ¿En el caso de un museo etnográfico en la ciudad de Latacunga que festividades o culturas le gustaría que se recree para aprender mediante el juego?

- a) ___La Mama Negra
- b) ___Los Inocentes
- c) ___Culturas de la región

13. Cuánto estaría dispuesto a pagar por la visita a un museo interactivo?

.....

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



- d) Museo del Instituto Superior “Vicente León”
- e) Museo de Tilipulo
- f) Museo de la Brigada “Patria”
- g) Centro Interpretativo “El Boliche”
- h) Ninguno de los anteriores
- i) Otro cuál?.....

5. Si en la ciudad existiese un museo de una temática diferente como los interactivos (lugar donde el visitante crea su propia realidad histórica de un determinado tema) donde le gustaría que fuera su ubicación:

- a) Cerca del centro histórico (Parque Vicente León)
- b) Centro de la ciudad (sector urbano)
- c) Fuera de la ciudad (sector rural)
- d) Dentro de un área protegida (El Boliche, Parque Nacional Cotopaxi)

6. ¿Si hubiera una atención permanente en los museos (lugares donde se exhiben objetos de interés artístico, cultural, científico, histórico) de la ciudad de Latacunga con qué frecuencia visitaría estos lugares?

- a) Una vez al año
- b) Una vez al mes
- c) Una vez a los quince días
- d) En forma ocasional

7. ¿Cuánto de su tiempo dedicaría visitar un museo?

- a) Más de dos horas
- b) Una hora
- c) Menos de una hora

8. Durante la visita a un museo le gustaría que su estancia sea:

- a) Guiada por un profesional como un guía o mediador
- b) Autoguiada (El visitante crea su propia experiencia)

9. Qué días le gustaría que un museo esté abierto al público?

- a) De lunes a viernes
- b) De miércoles a domingo
- c) Únicamente los fines de semana

10. Qué horario de atención le gustaría que tenga un museo?

- a) De 9:00 a 13:00
- b) De 14:00 a 18:00
- c) De 9:00 a 18:00
- d) Otro cuál?

11. ¿Qué tipo de elementos le gustaría que se implementen en un museo interactivo?

- a) Aprendizaje mediante el juego
- b) Profesionales que interactúan con los visitantes y los objetos expuestos en el museo
- c) Educación informal (mediador o guía, visitantes y espacio museal se unifican)
- d) Entretenimiento

12. ¿Qué tipo de juegos le gustaría que se rescaten dentro de un museo histórico- cultural para divertirse y a la vez aprender?

- a) Desarrollo de la motricidad
- b) Juegos de agilidad
- c) Rapidez mental
- d) Otras, ¿cuáles?...

13. ¿En el caso de un museo etnográfico en la ciudad de Latacunga que festividades o culturas le gustaría que se recree para aprender mediante el juego?

- a) La Mama Negra
- b) Los Inocentes
- c) Culturas de la región

14. Cuánto estaría dispuesto a pagar por la visita a un museo interactivo?

.....

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!



4. Ha visitado alguna vez un museo? Si su respuesta es SI continúe a la pregunta n°5.

Si No

5. Si no los frecuenta, cuáles fueron las razones por las que no ha acudido a ellos?

- a) Falta de un horario de atención permanente
- b) Falta de profesionales especializados en museos
- c) Falta de un servicio que brinde actividades recreadas dentro de las salas
- d) Falta de información para acudir a ellos
- e) Desconocimiento de existencia de museos
- f) Otra
cuál?.....

6. De los museos existentes en la ciudad de Latacunga, cuál o cuáles ha visitado?

- a) Museo de la Casa de la Cultura Cotopaxi
- b) Museo de la Casa de los Marqueses
- c) Museo de la Escuela "Isidro Ayora"
- d) Museo del Instituto Superior "Vicente León"
- e) Museo de Tilipulo
- f) Museo de la Brigada "Patria"
- g) Centro Interpretativo "El Boliche"
- h) Ninguno de los anteriores
- i) Otro
cuál?.....

7. Durante la visita a un museo le gustaría que su estancia sea:

- a) Guiada por un profesional como un guía o mediador
- b) Ser el protagonista (Aprovechar el lugar y compartir la cátedra con sus estudiantes)

8. Qué horario de atención le gustaría que tenga un museo?

- a) De 9:00 a 13:00
- b) De 14:00 a 18:00
- c) De 9:00 a 18:00
- d) Otro cuál?.....

9. ¿Qué tipo de elementos le gustaría que se implementen en un museo interactivo?

- a) __Lúdica
- b) __Mediadores
- c) __Educación informal
- d) __Entretenimiento

10. ¿En el caso de un museo etnográfico en la ciudad de Latacunga que festividades o culturas le gustaría que se recree para aprender mediante el juego?

- a) __La Mama Negra
- b) __Los Inocentes
- c) __Culturas de la región

11. Cuánto estaría dispuesto a pagar por la visita a un museo interactivo?

.....

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!



ANEXO 3

TABULACIÓN DE ENCUESTAS

ENCUESTA REALIZADA A LA CIUDADANÍA

El tamaño de la muestra empleada para este segmento es de 115 personas.

Tabla Nº 3.11

De qué cantón es usted?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado	
Válidos	Latacunga	76	50,3	50,3
	Pujilí	30	19,9	70,2
	Salcedo	30	19,9	90,1
	Saquisilí	15	9,9	100,0
	Total	151	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

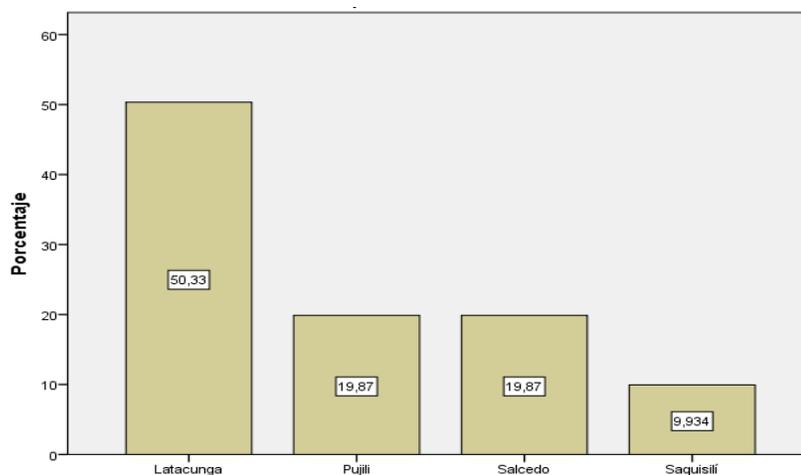


Gráfico Nº 3.1 De qué cantón es usted?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANALISIS: Del 100% de encuestados el 50.3 % vive en la ciudad de Latacunga, el 19.9% en el cantón Pujilí y en el mismo porcentaje en el cantón Salcedo.

Tabla N° 3.12
Qué edad tiene?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado	
Válidos	Adulto	71	47,0	47,0
	Joven Ad	61	40,4	87,4
	Joven	16	10,6	98,0
	Adulto M	3	2,0	100,0
	Total	151	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

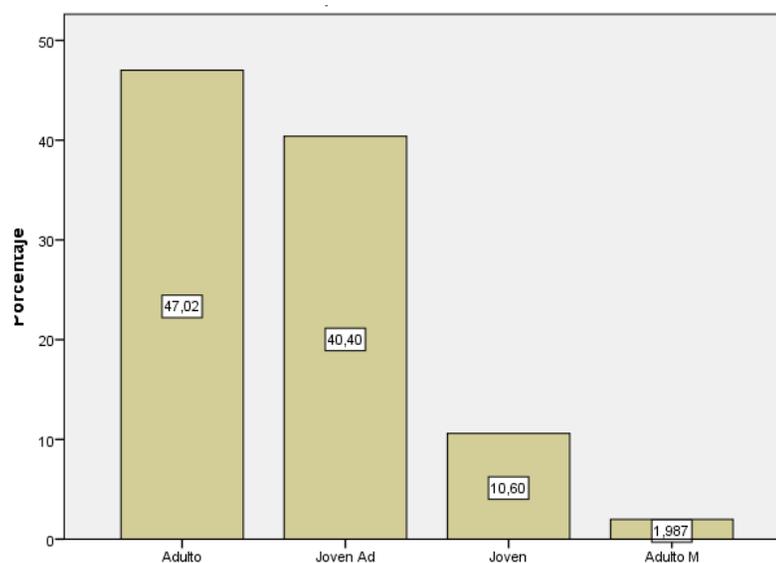


Gráfico N° 3.2 Qué edad tiene?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANALISIS: Del 100% de encuestados con un 47.2% son personas adultas que oscilan entre 35 y 64 años de edad, y el 40.40% son jóvenes adultos de entre 24 y 34 años.

Tabla Nº 3.13
Cuál es su ocupación?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Empleado Público	73	46,3	96,7
Profesional Administrativo	36	23,8	70,9
Profesional Técnico	13	8,6	79,5
Comerciante	12	7,9	87,4
Profesional de la Salud	5	3,3	90,7
Profesional Transportista	5	3,3	94,0
Deportista	2	1,3	95,4
Profesional en Belle	2	1,3	98,0
Guardia de Seguridad	1	,7	98,7
Jubilado	1	,7	99,3
Trabajadora Doméstica	1	,7	100,0
Total	151	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

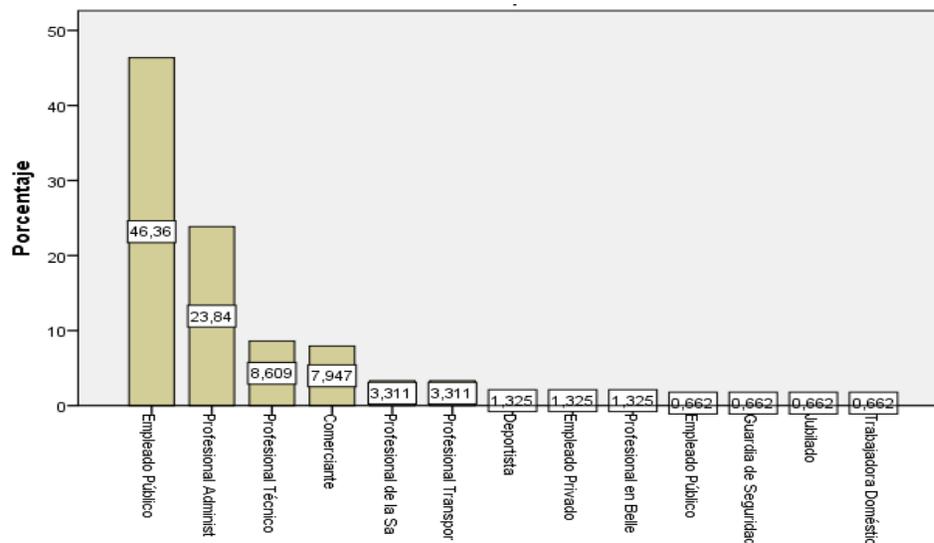


Gráfico Nº 3.3 Cuál es su ocupación?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANALISIS: Del 100% de encuestados el 47.02% son Empleados Públicos, el 23.84% son Profesionales Administrativos con el 8.6% son Profesionales en especialidades Técnicas y un 7.4% son Comerciantes.

Tabla Nº 3.14
Qué género es?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Masculino	77	51,0
	Femenino	74	49,0
	Total	151	100,0

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

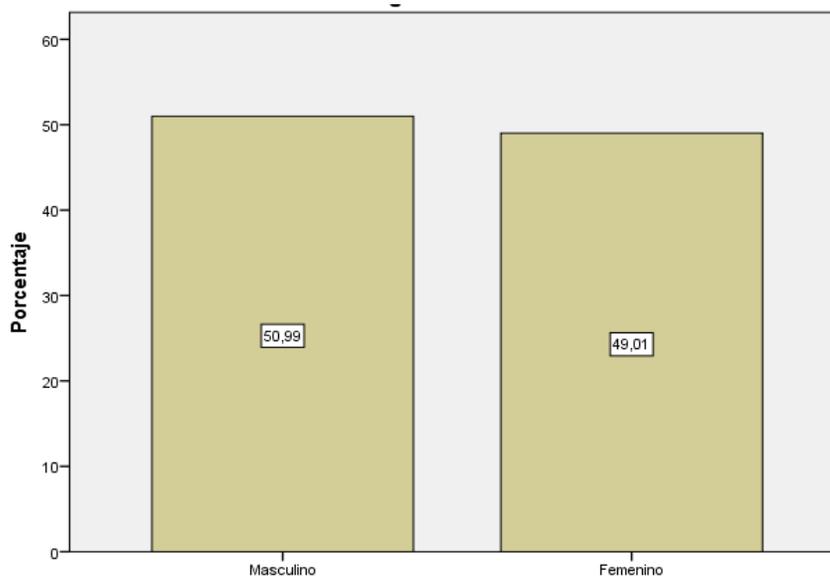


Gráfico Nº 3.4 qué género es?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: Del 100% de nuestros encuestados el 51% son de género masculino, mientras que con un 49% son de género femenino como podemos apreciar con el mínimo de porcentaje se recopiló mas resultados de hombres.

Tabla Nº 3.15
Cuál es su estado Civil?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Casado	95	62,9	62,9
Soltero	49	32,5	95,4
Válidos Divorciado	4	2,6	98,0
Viudo	3	2,0	100,0
Total	151	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

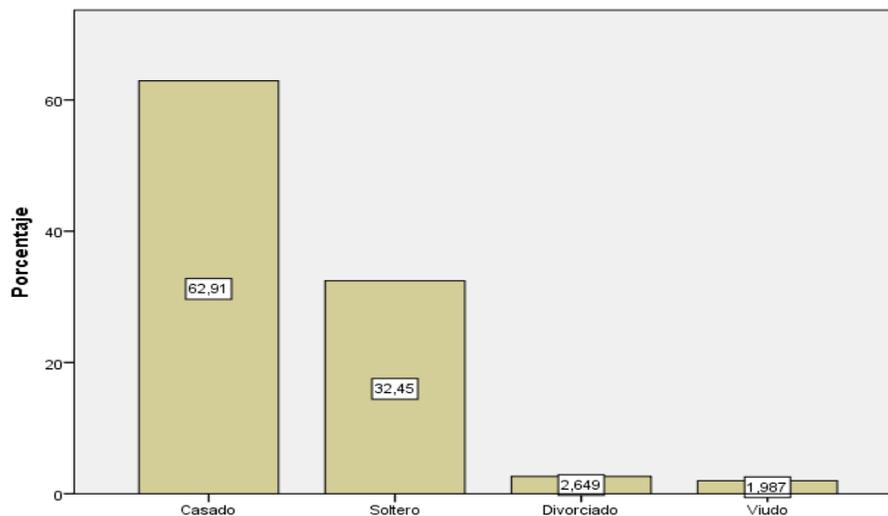


Gráfico Nº 3.5 **Cuál es su estado civil?**

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: El 100% de nuestros encuestados están distribuidos el 62.9% como casados y un 32.5% de personas solteras, con un mínimo de porcentaje se observa a las personas divorciadas y viudas.

Tabla N° 3.16
Ha visitado alguna vez un museo?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si	135	89,4
	No	16	10,6
	Total	151	100,0

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

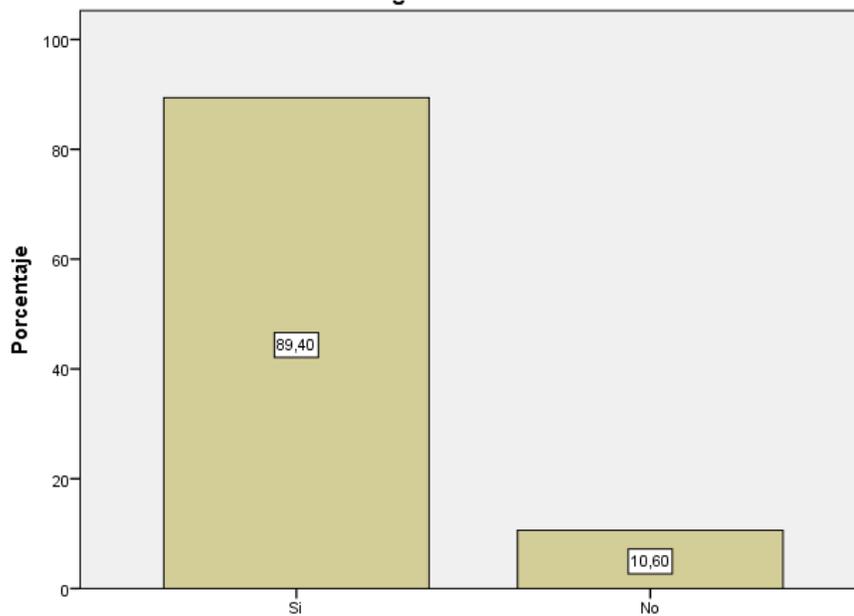


Gráfico N° 3.6 Ha visitado alguna vez un museo?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: El 89.4% de las personas a quienes se les realizó la encuesta si han visitado un museo alguna vez en su vida.

Tabla N° 3.17
En qué nivel piensa que la visita a un museo aporta a su cultura general?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	95	62,9
	Medio	47	31,1
	Bajo	9	6,0
	Total	151	100,0

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

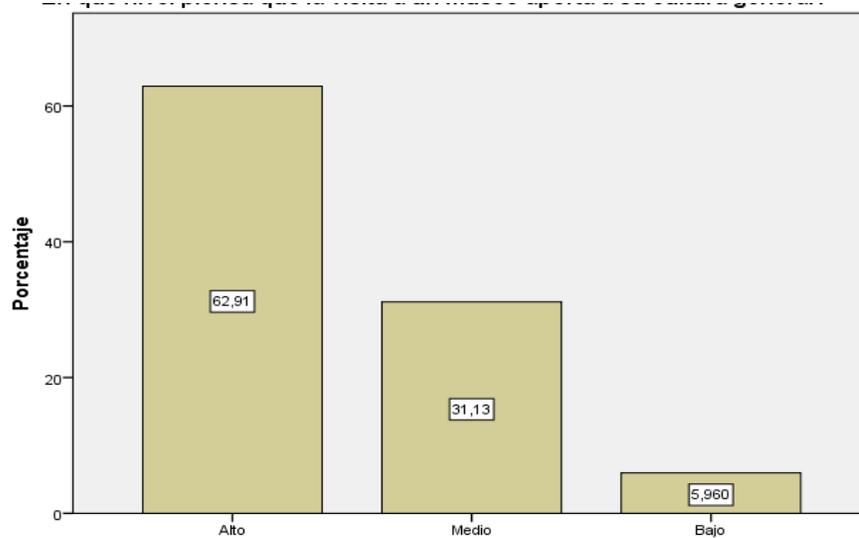


Gráfico N° 3.7 En qué nivel piensa que la visita a un museo aporta a su cultura general?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: El 62.9% de los encuestados piensan que el visitar un museo aporta a nuestra cultura general en un alto nivel mientras que el 31.1% piensan que lo hace en un nivel medio.

Tabla Nº 3.18

Si no los frecuenta, cuáles fueron las razones por las que no ha acudido a ellos?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Falta de información para acudir a ellos	48	27,7	27,7
Desconocimiento de existencia de museos	46	26,6	54,3
Falta de un horario de atención permanente	36	20,8	75,1
Falta de un servicio que brinde actividades recreadas dentro de las salas	26	15,0	90,2
Falta de profesionales especializados en museos	17	9,8	100,0
Total	173	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

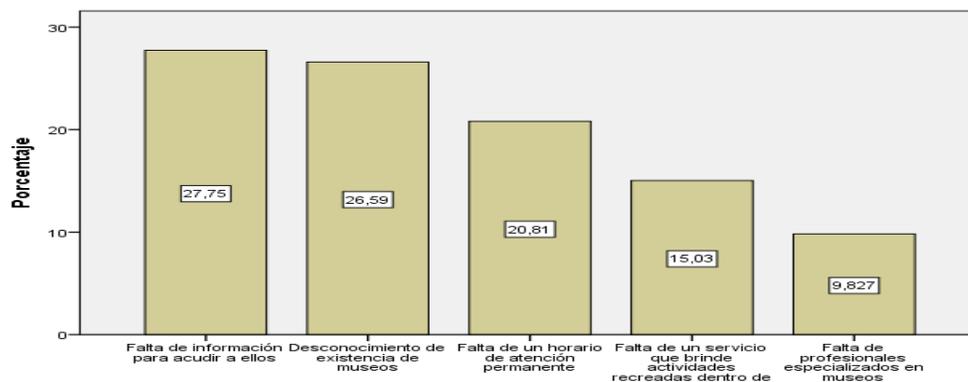


Gráfico Nº 3.8 Si no los frecuenta. Cuáles fueron las razones por las que no ha acudido a ellos?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: El 27.7% no frecuenta los museos por la falta de información para acudir a ellos, el 26.6% por el desconocimiento de existencia de museos, el 20.8% de los encuestados por la falta de un horario de atención de estos centros y el 5% por la falta de un servicio que brinde actividades recreadas dentro de las salas.

Tabla Nº 3.19
De los museos existentes en la ciudad de Latacunga cuál o cuáles ha visitado.

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Museo de la Casa de la Cultura	94	27,9	27,9
	Museo de la Casa de los Marqueses	52	15,4	43,3
	Museo de la Escuela Isidro Ayora	44	13,1	56,4
	Museo del Instituto Superior Vicente León	43	12,8	69,1
	Museo de la Hacienda de Tilipulo	36	10,7	79,8
	Centro Interpretativo El Boliche	31	9,2	89,0
	Ninguno de los anteriores	20	5,9	95,0
	Museo de la Brigada Patria	17	5,0	100,0
	Total	337	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

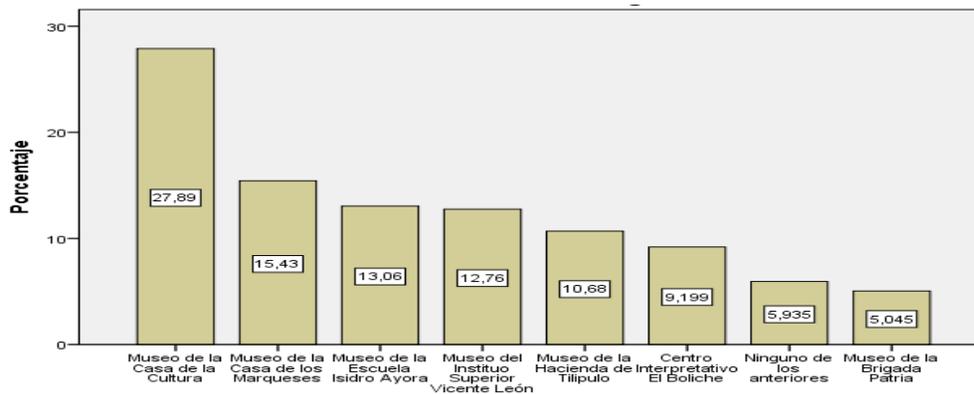


Gráfico Nº 3.9 De los museos de la ciudad cuáles ha visitado?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: El 27.9% de encuestados ha visitado el Museo de la Casa de la Cultura, el 15.4% ha acudido al Museo de la Casa de los Marqueses, el 13.1% el Museo de la Escuela Isidro Ayora, el 12.8% ha visitado el Museo del Instituto Vicente León y el 10.7% el Museo de la Hacienda Tilipulo.

Tabla N° 3.20

Si en la ciudad existiese un museo de una temática diferente como los interactivos. Dónde le gustaría que fuera su ubicación?

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Cerca del Centro Histórico	74	47,4	47,4
	Centro de la ciudad	43	27,6	75,0
	Dentro de un área protegida	24	15,4	90,4
	Fuera de la ciudad	15	9,6	100,0
	Total	156	100,0	
Perdidos	Sistema	199		
Total		355		

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

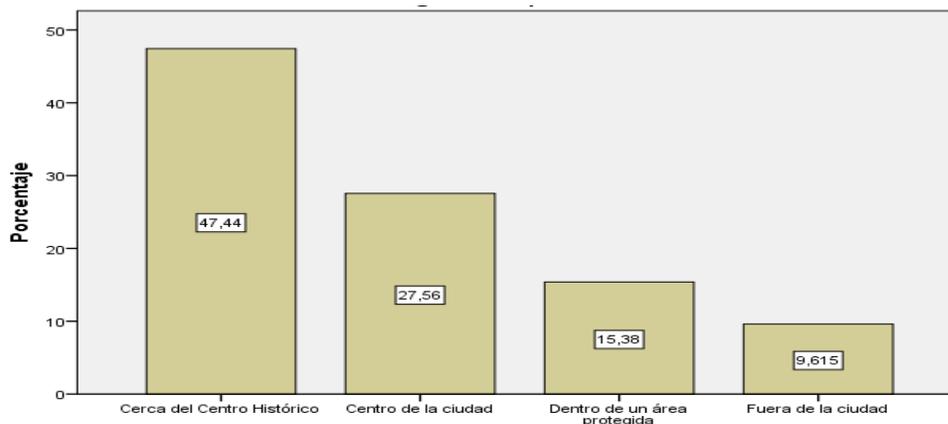


Gráfico N° 3.10 Si en la ciudad existiese un museo de temática diferente como los Interactivos. Dónde le gustaría que esté ubicado?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: Al 47.4% de los encuestados les gustaría que si existiese un museo con temática diferente que estuviese ubicado cerca del Centro Histórico de la ciudad, el 27.6% les gustaría que esté ubicado en el centro de la ciudad y el 15.4% les gustaría que se ubique dentro de una Área Protegida.

Tabla N° 3.21
Si hubiera una atención permanente en los museos de la ciudad de Latacunga. Con qué frecuencia visitaría estos lugares?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Una vez al mes	57	37,7
	En forma ocasional	54	35,8
	Una vez al año	27	17,9
	Una vez a los quince días	13	8,6
	Total	151	100,0

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

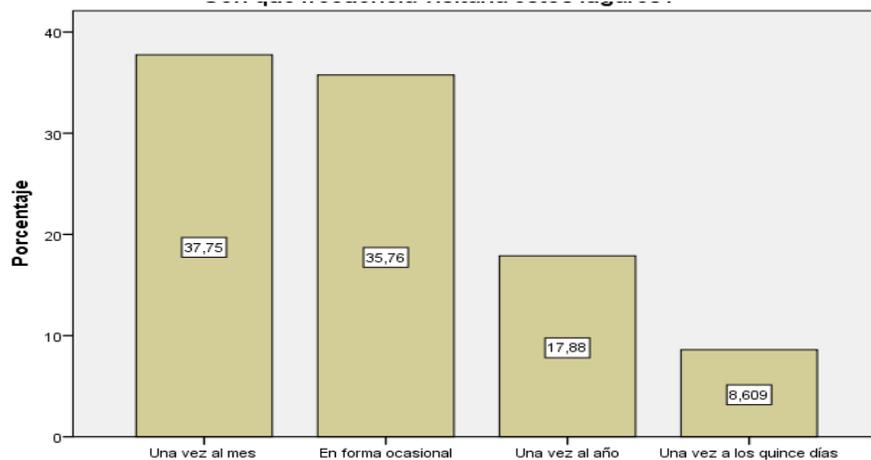


Gráfico N° 3.11 Si hubiera una atención permanente en los museos. Con qué frecuencia visitaría estos lugares?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: El 37.7% si hubiese una atención permanente acudiría a los museos una vez al mes, el 35.8% lo haría en forma ocasional y el 17.9% visitaría un museo una vez al año.

Tabla Nº 3.22
Durante la visita a un museo le gustaría que su estancia sea:

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Guiada	134	87,0
	Autoguiada	20	13,0
	Total	154	100,0

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

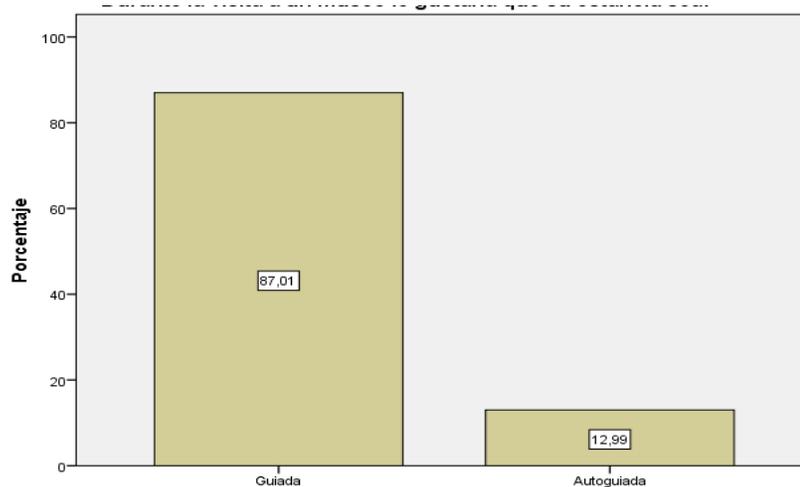


Gráfico Nº 3.12 Durante la visita a un museo le gustaría que su estancia sea:

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: Como podemos apreciar el 87% de los encuestados les gustaría que su visita a un museo interactivo sea guiada por profesionales como los mediadores, para poder conocer acerca de los objetos que este contiene, mientras que al 13% prefiere una visita autoguiada.

Tabla Nº 3.23

En su tiempo libre visitaría usted un museo interactivo acompañado por su familia o amigos?

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si	137	90,7	90,7
	No	14	9,3	100,0
	Total	151	100,0	
Perdidos	Sistema	204		
Total		355		

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

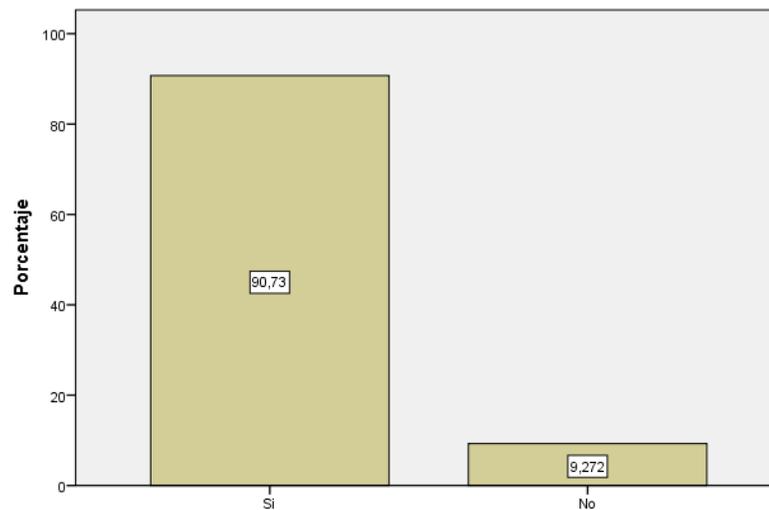


Gráfico Nº 3.13 En su tiempo libre visitaría usted un museo acompañado por su familia o amigos?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: El 90.7% de las personas encuestadas visitaría un museo interactivo en sus tiempos libres acompañado por familiares o amigos, mientras que el 9.3% prefiere ir solo a la visita.

Tabla Nº 3.24
Qué tiempo dedicaría usted para visitar un museo?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Una hora	76	50,3
	Más de dos horas	67	44,4
	Menos de una hora	8	5,3
	Total	151	100,0

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

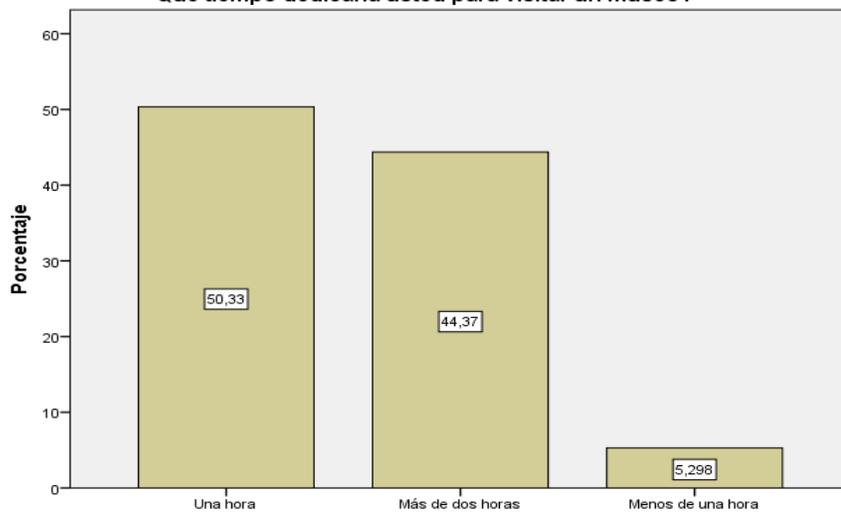


Gráfico Nº 3.14 Qué tiempo dedicaría usted para visitar un museo?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: En cuanto al tiempo empleado el 50.3% dedicaría una hora de su tiempo en la visita a un museo y el 44.4% dice que su visita sería por más de dos horas, y con un mínimo del 5.2% lo haría por menos de una hora.

Tabla Nº 3.25
Qué horario de atención le gustaría que tenga un museo?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos 09:00 - 18:00	99	63,9	63,9
14:00 - 18:00	56	36,1	100,0
Total	155	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

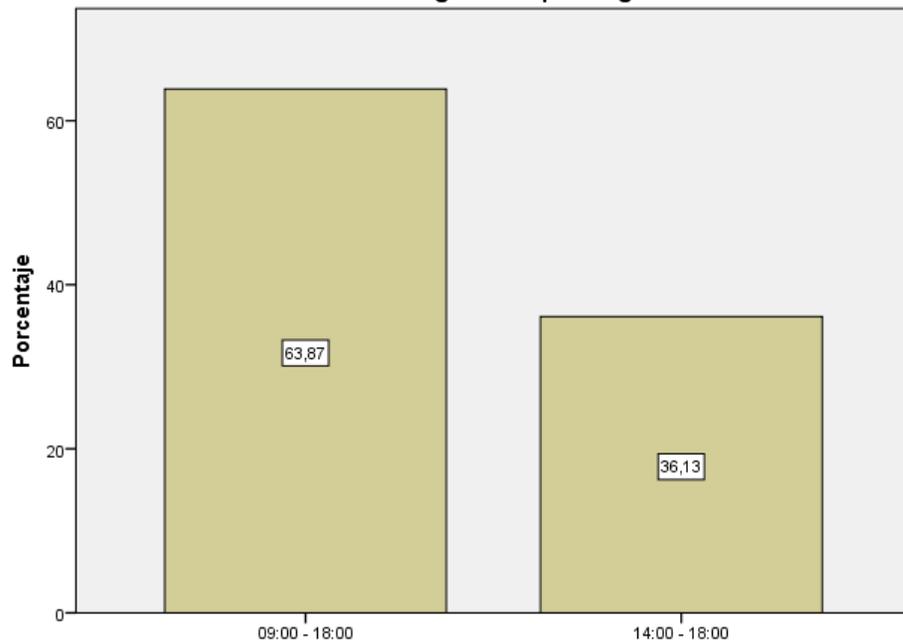


Gráfico Nº 3.15 Qué horario de atención le gustaría que tenga un museo?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: El 63.9% preferiría que el horario de atención de los museos fuese de 09:00 a 18:00 y el 36.1% piensa que sería mejor el horario de 14:00 a 18:00.

Tabla N° 3.26

Qué tipo de elementos le gustaría que se implementen en un museo interactivo?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Mediadores	66	36,3	36,3
Lúdica	46	25,3	61,5
Entretenimiento	44	24,2	85,7
Educación Informal	26	14,3	100,0
Total	182	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

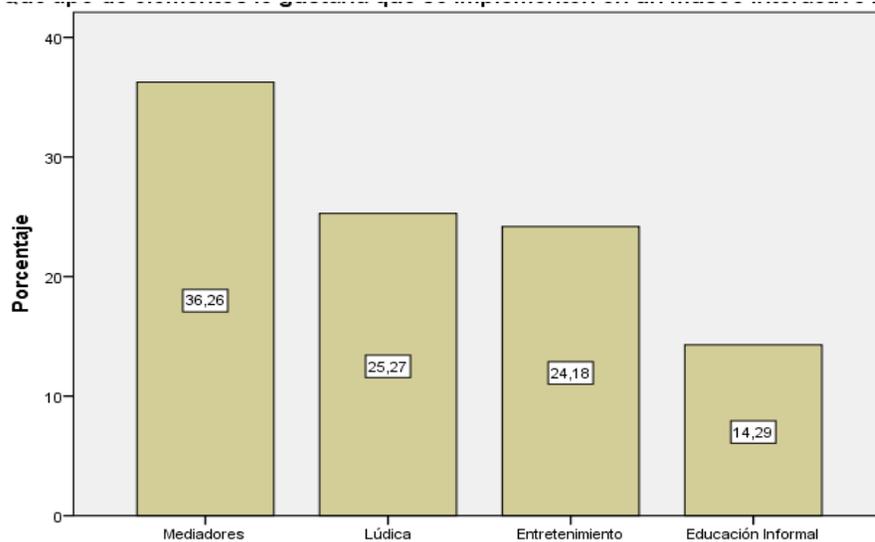


Gráfico N° 3.16 Qué tipo de elementos le gustaría que se implementen en un museo interactivo?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: Al 36.3% le gustaría que se implementen mediadores en un museo interactivo, al 25.3% le gustaría que se implemente la lúdica y el 24.2% prefiere el Entretenimiento.

Tabla N° 3.27

En el caso de un museo etnográfico en la ciudad de Latacunga, qué festividades o cultura le gustaría que se recreen para aprender mediante el juego?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos			
Culturas de la Región	91	55,5	55,5
La Mama Negra	62	37,8	93,3
Los Inocentes	11	6,7	100,0
Total	164	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

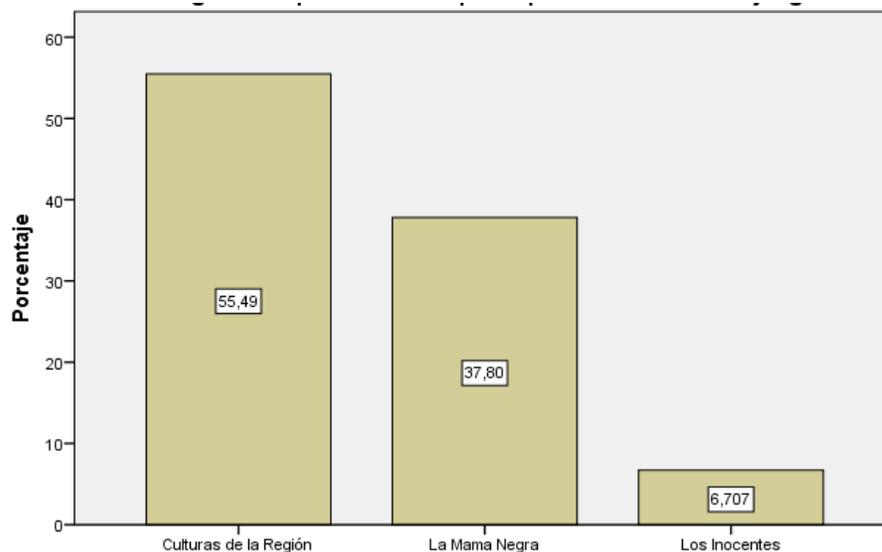


Gráfico N° 3.17 En el caso de un museo Etnográfico qué festividades le gustaría que se recreen para aprender mediante el juego?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: Al 55.5% de encuestados le gustaría que en un museo etnográfico se recree juegos con las Culturas de la Región y el 37.8% prefiere la Mama Negra, para aprender mediante el juego.

Tabla N° 3.28
Cuánto estaría dispuesto a pagar por la visita a un museo interactivo?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Cinco dólares	44	29,1	29,1
Tres dólares	34	22,5	51,7
Un dólar	23	15,2	66,9
Dos dólares	22	14,6	81,5
Gratuito	6	4,0	85,4
Dos dólares Cincuenta	6	4,0	89,4
Cuatro dólares	5	3,3	92,7
Diez dólares	4	2,6	95,4
Un dólar Cincuenta	3	2,0	97,4
Menos de un dólar	3	2,0	99,3
Mas de 10 \$	1	,7	100,0
Total	151	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

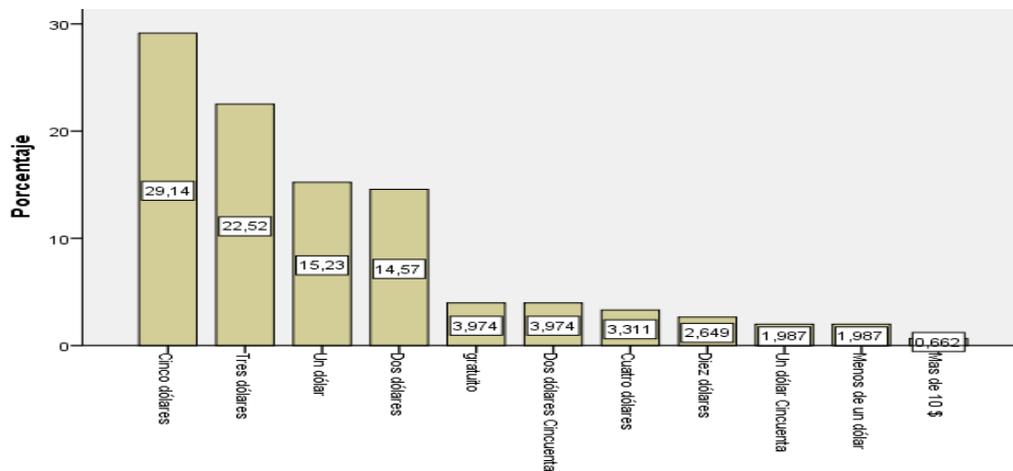


Gráfico N° 3.18 Cuánto estaría dispuesto a pagar por la visita a un museo interactivo?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: Por la visita a un museo interactivo el 29.1% manifiesta que pagaría cinco dólares, el 22.5% tres dólares, 15.2% un dólar y el 14.6% estaría dispuesto a pagar dos dólares.

ENCUESTA REALIZADA A ESTUDIANTES

El tamaño de la muestra empleada para este segmento es de 115 personas.

Tabla N° 3.29
De qué cantón es?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos			
Latacunga	76	50,3	50,3
Pujilí	30	19,9	70,2
Salcedo	30	19,9	90,1
Saquisilí	15	9,9	100,0
Total	151	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

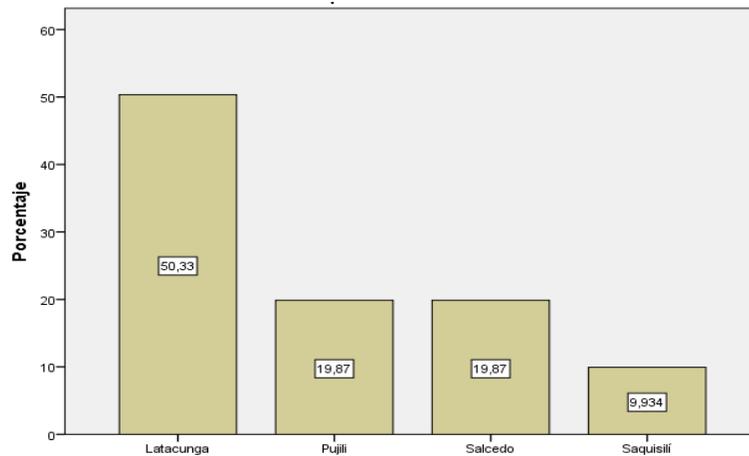


Gráfico N° 3.19 De qué cantón es?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: Del 100% de encuestados el 50.3 % vive en la ciudad de Latacunga, el 19.9% en el cantón Pujilí y en el mismo porcentaje en el cantón Salcedo.

Tabla N° 3.30
Qué edad tiene?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
16	61	40,4	40,4
17	57	37,7	78,1
15	17	11,3	89,4
18	12	7,9	97,4
19	4	2,6	100,0
Total	151	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

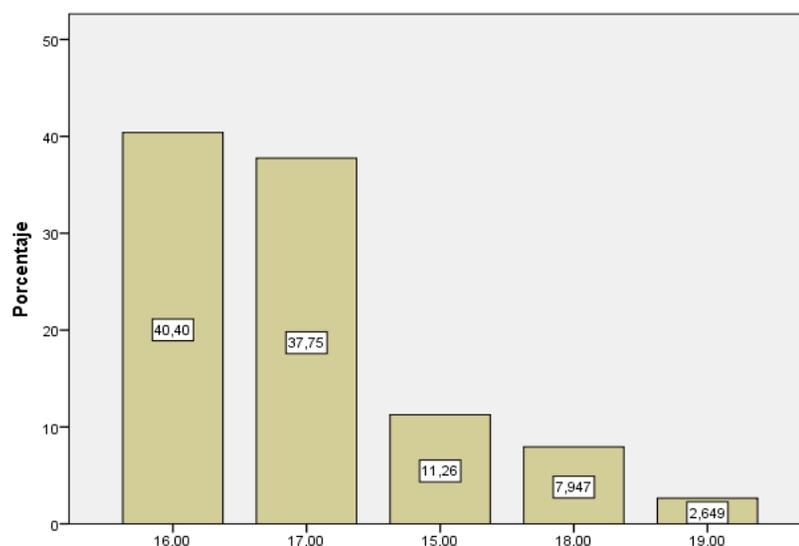


Gráfico N° 3.20 Qué edad tiene?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: Del 100% de encuestados el 40.4% tiene 16 años, seguido de jóvenes con 17 años que representan el 37.7%, el 11.3 % tiene 15 años.

Tabla Nº 3.31
Qué género es?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Femenino	78	51,7	51,7
Válidos Masculino	73	48,3	100,0
Total	151	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

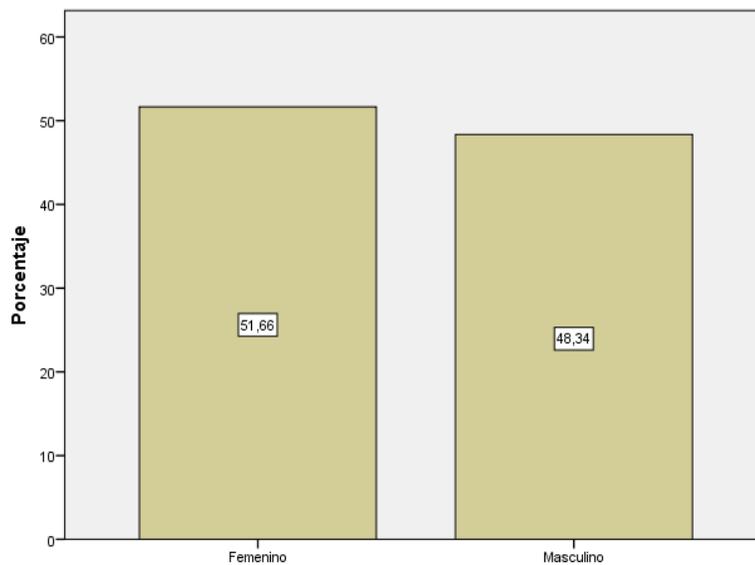


Gráfico Nº 3.21 Qué género es?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: Del personal encuestado el 51.7% de los encuestados es de género femenino y el 48.3% es de género masculino.

Tabla N° 3.32
Ha visitado alguna vez un museo?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Si	131	86,8	86,8
No	20	13,2	100,0
Total	151	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

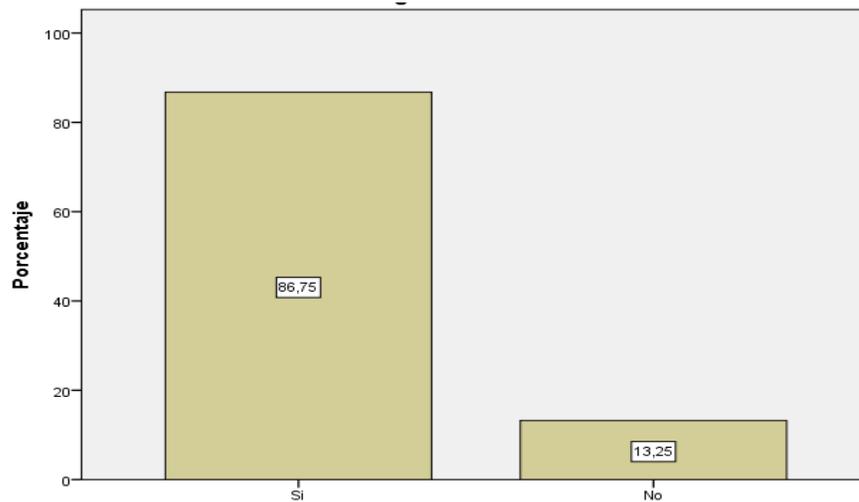


Gráfico N° 3.22 Ha visitado alguna vez un museo?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: Como podemos observar el 86.8% de los encuestados respondieron que si ha visitado alguna vez un museo y el 13.2% no ha visitado nunca un museo.

Tabla N° 3.33

Si no los frecuenta, cuáles fueron las razones por las que no ha acudido a ellos?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Falta de un servicio que brinde actividades recreadas dentro de las salas	62	38,8	38,8
Falta de información para acudir a ellos	34	21,3	60,0
Falta de un horario de atención permanente	32	20,0	80,0
Falta de profesionales especializados en museos	17	10,6	90,6
Desconocimiento de existencia de museos	15	9,4	100,0
Total	160	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

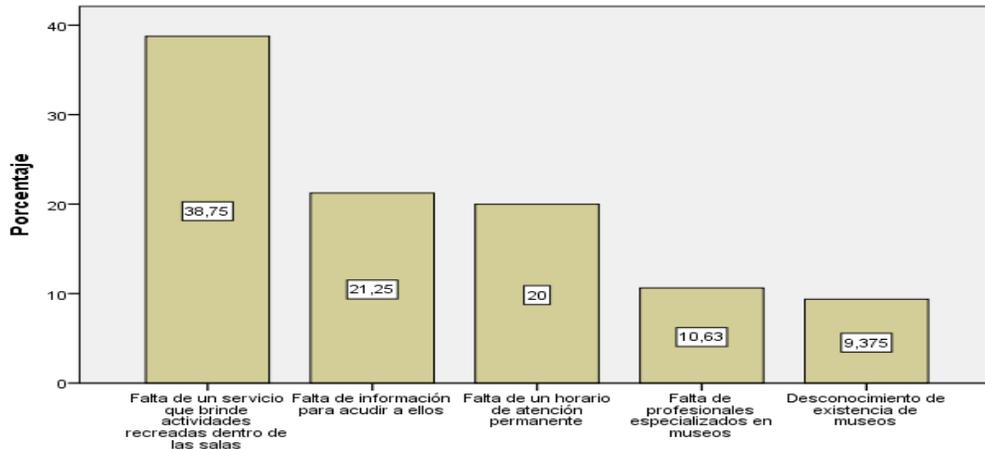


Gráfico N° 3.23 Si no los frecuenta, cuáles fueron las razones por las que no ha acudido a ellos?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: El 38.8% de los encuestados no frecuentan un museo por la falta de un servicio que brinde actividades recreadas dentro de las salas, el 21.3% por la falta de información para acudir a los museos y el 20% por la falta de un horario de atención de estos centros.

Tabla N° 3.34

Cuál es la principal razón que le motiva visitar un museo?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Educación y Aprendizaje	103	57,2	57,2
Curiosidad	29	16,1	73,3
Cultura	25	13,9	87,2
Entretenimiento	23	12,8	100,0
Total	180	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

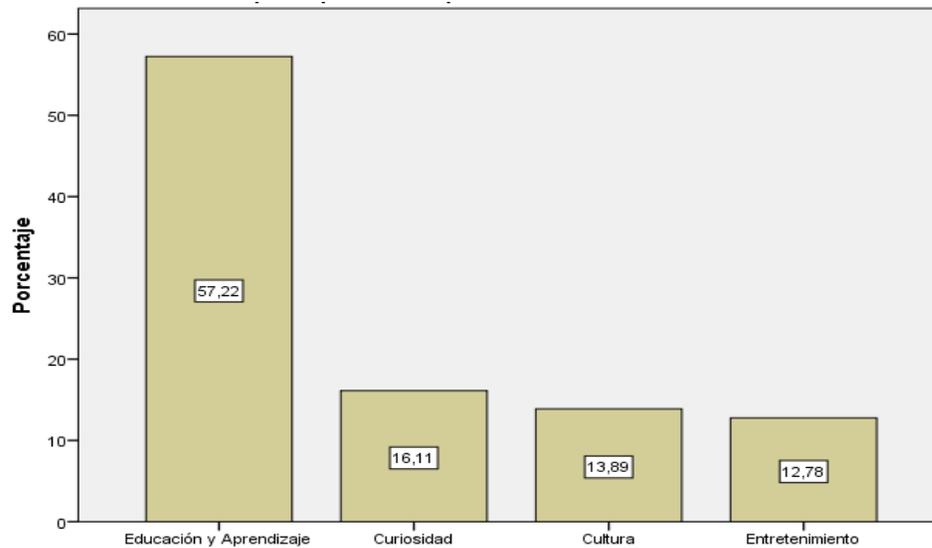


Gráfico N° 3.24Cuál es la razón que le motiva visitar un museo?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: La motivación principal para que los estudiantes visiten un museo es por educación y aprendizaje con un 57.2%, el 16.2% visita estos centros por curiosidad y el 13.9% lo hace por cultura.

Tabla Nº 3.35
De los museos existentes en la ciudad de Latacunga cuál o cuáles ha visitado?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Museo de la Casa de la Cultura	67	26,2	26,2
Museo de la Casa de los Marqueses	44	17,2	43,4
Ninguno de los anteriores	37	14,5	57,8
Centro Interpretativo El Boliche	29	11,3	69,1
Museo del Instituto Superior Vicente León	23	9,0	78,1
Museo de la Brigada Patria	21	8,2	86,3
Museo de la Escuela Isidro Ayora	19	7,4	93,8
Museo de la Hacienda de Tilipulo	16	6,3	100,0
Total	256	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

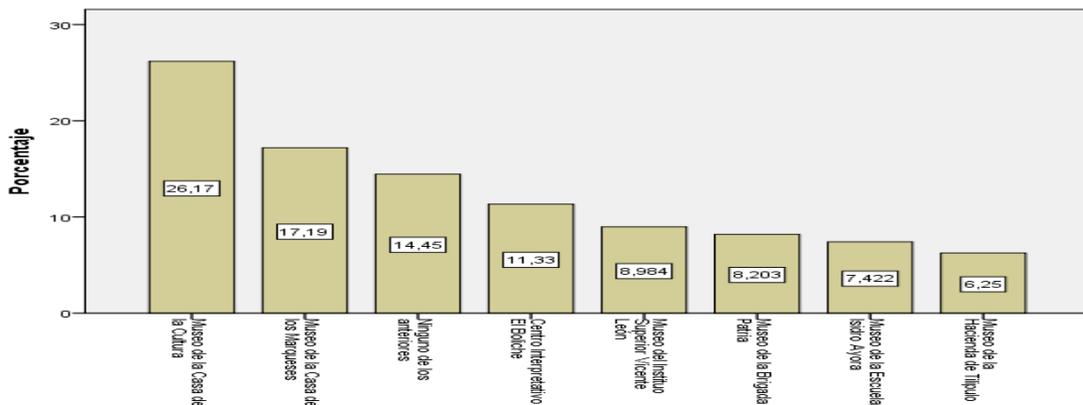


Gráfico Nº 3.25 De los museos existentes en la ciudad de Latacunga cuál o cuáles a visitado?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: El 26.2% de encuestados ha visitado el Museo de la Casa de la Cultura, el 17.2% acudido al Museo de la Casa de los Marqueses, un 14.5% no ha visitado ninguno de los Museos existentes en la Latacunga, el 11.3% el Centro Interpretativo el Boliche, el 9% ha visitado el Museo del Instituto Vicente León y el 8.2% el Museo de la Brigada Patria.

Tabla N° 3.36

Si en la ciudad existiese un museo de una temática diferente como los interactivos. Dónde le gustaría que fuera su ubicación?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Cerca del Centro Histórico	64	42,1	42,1
Dentro de un área protegida	42	27,6	69,7
Válidos Centro de la ciudad	36	23,7	93,4
Fuera de la ciudad	10	6,6	100,0
Total	152	100,0	
Total	269		

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

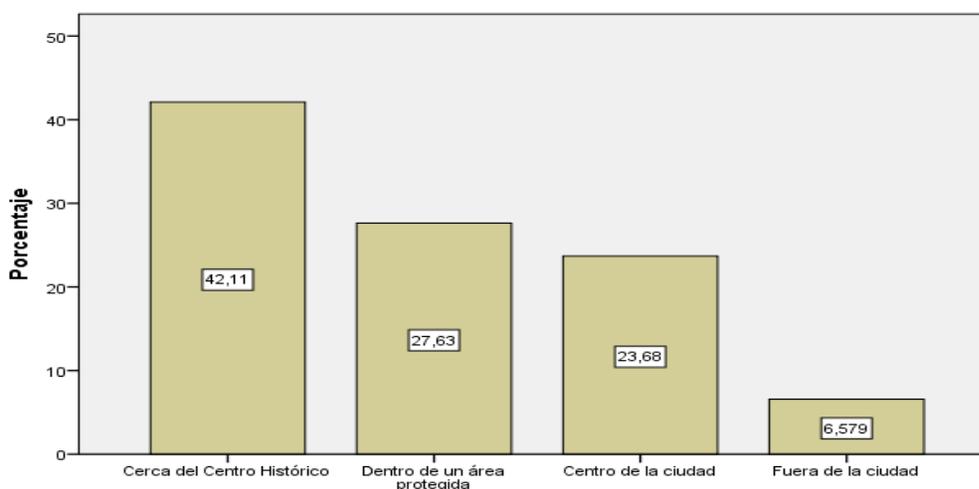


Gráfico N° 3.26 Si en la ciudad existiese un museo de una temática diferente como los interactivos. Dónde le gustaría que fuera su ubicación?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: Al 42.1% de los encuestados les gustaría que si existiese un museo con temática diferente estuviese ubicado cerca del Centro Histórico de la ciudad, el 27.6% les gustaría que se ubique dentro de una Área Protegida y el 23.7% les gustaría que esté ubicado en el centro de la ciudad.

Tabla Nº 3.37
Si hubiera una atención permanente en los museos de la ciudad de Latacunga. Con qué frecuencia visitarían estos lugares?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Una vez al mes	66	43,4	43,4
En forma ocasional	43	28,3	71,7
Válidos Una vez a los quince días	23	15,1	86,8
Una vez al año	20	13,2	100,0
Total	152	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

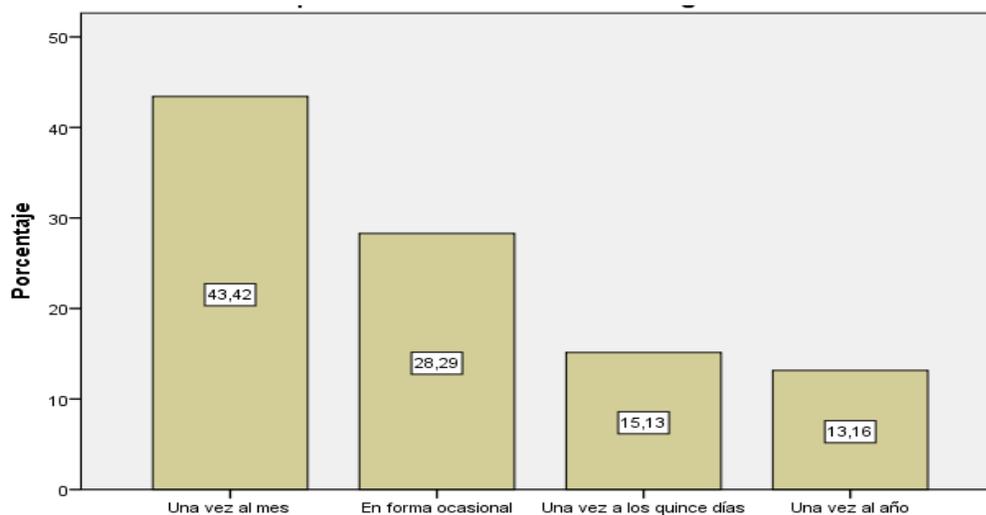


Gráfico Nº 3.27 Si hubiera una atención permanente en los museos de la ciudad de Latacunga. Con qué frecuencia visitarían estos lugares?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: El 43.4% de encuestados indican que visitarían un museo una vez al mes, el 28.3% lo haría en forma ocasional y el 15.1% visitarían los museos una vez a los quince días, según la disponibilidad de tiempo.

Tabla Nº 3.38
Cuánto de su tiempo dedicaría en visitar un museo?

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Más de dos horas	86	57,0	57,0
	Una hora	57	37,7	94,7
	Menos de una hora	8	5,3	100,0
	Total	151	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

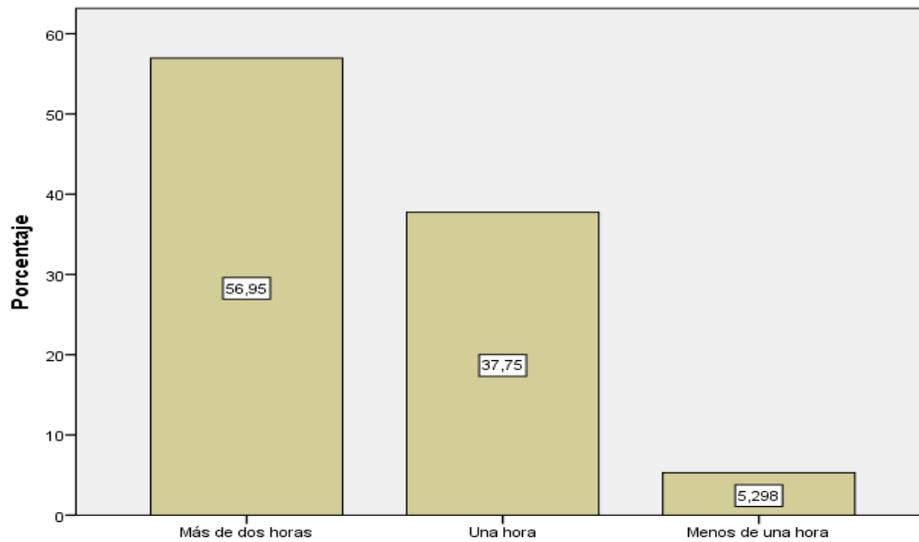


Gráfico Nº 3.28 Cuánto de su tiempo dedicaría en visitar un museo?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: Como se puede apreciar en el gráfico, el 57% de los encuestados dedicaría más de dos horas de su tiempo en la visita a un museo, mientras que el 37.7% visitaría durante una hora un museo y con un mínimo porcentaje visitarían menos de una hora.

Tabla N° 3.39

Durante la visita a un museo le gustaría que su estancia sea:

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Guiada	123	81,5	81,5
Válidos Autoguiada	28	18,5	100,0
Total	151	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

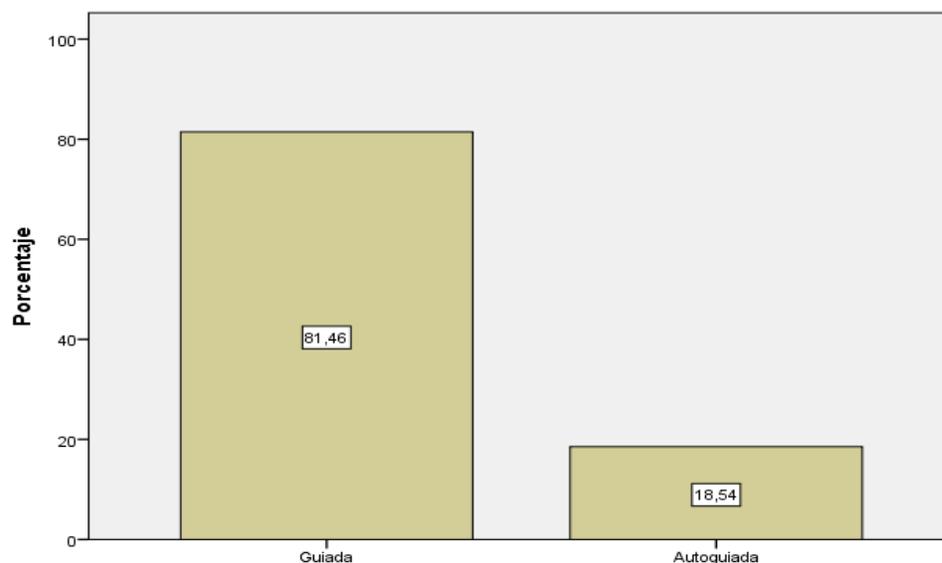


Gráfico N° 3.29 Durante la visita a un museo le gustaría que su estancia sea:

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: De acuerdo a los resultados el 81.5% de los encuestados les gustaría que su visita a un museo sea guiada por profesionales para poder conocer más acerca de las actividades, mientras que el 18,5% prefiere que sea auto guiada.

Tabla Nº 3.40
Qué días le gustaría que un museo esté abierto al público?

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	De Lunes a Viernes	73	48,3	48,3
	Únicamente los fines de semana	43	28,5	76,8
	De Miércoles a Domingo	35	23,2	100,0
	Total	151	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

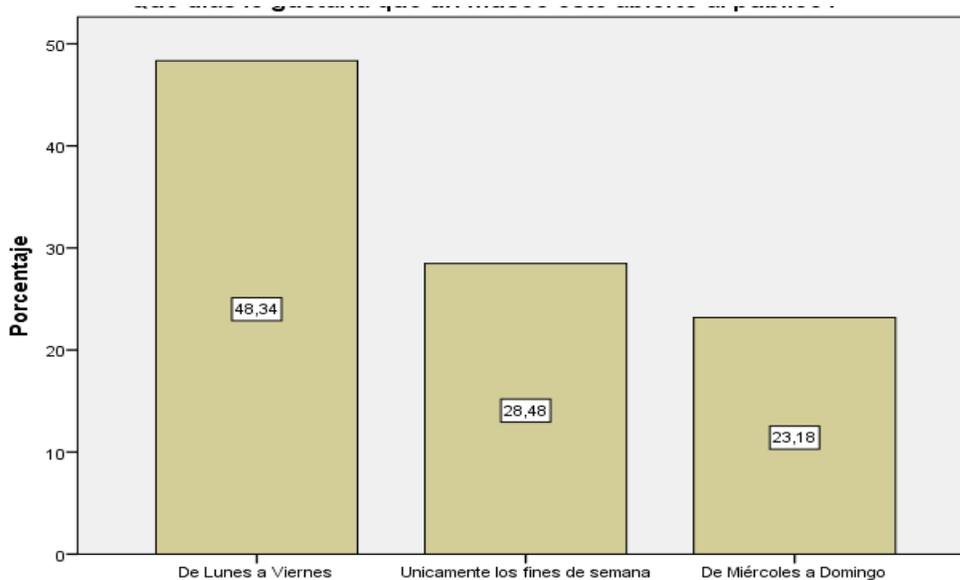


Gráfico Nº 3.30 Qué días le gustaría que un museo esté abierto al público?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: Al 48.3% de los encuestados le gustaría que el museo este abierto de Lunes a Viernes, al 28.5% de ellos únicamente los fines de semana y el 23.2% de Miércoles a Domingo.

Tabla Nº 3.41
Qué horario de atención le gustaría que tenga un museo?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	14:00 - 18:00	79	52,3
	09:00 - 18:00	71	47,0
	09:00 - 13:00	1	,7
	Total	151	100,0

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

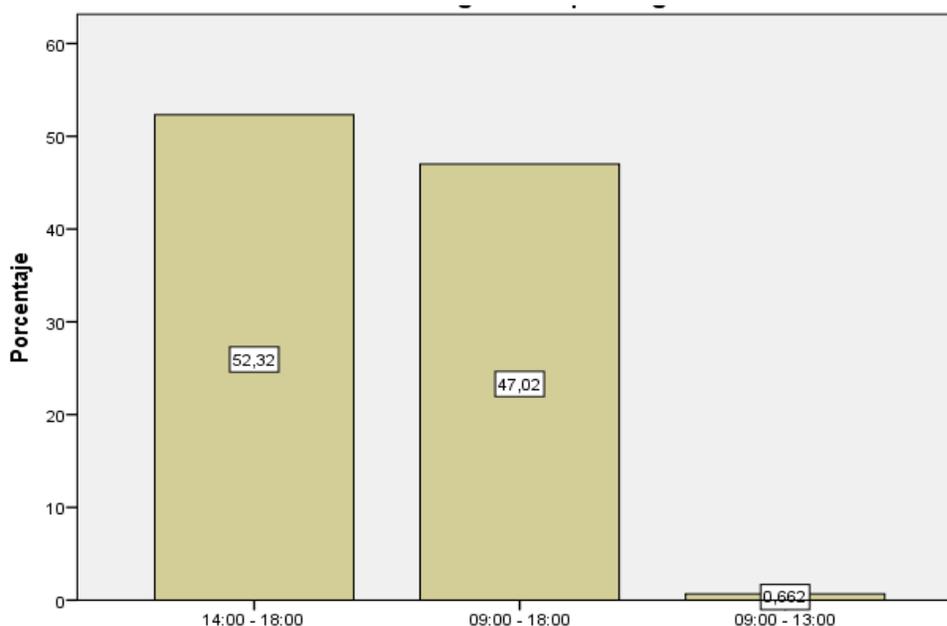


Gráfico Nº 3.31 Qué horario de atención le gustaría que tenga un museo?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: El 52.3% preferiría que el horario de atención de los museos fuese de 14:00 a 18:00 y el 47% piensa que sería mejor el horario de 09:00 a 18:00.

Tabla Nº 3.42
Qué tipo de elementos le gustaría que se implementen en un museo interactivo?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Profesionales que interactúen con los visitantes y objetos expuestos en el museo	69	40,4	40,4
Aprendizaje mediante el juego	48	28,1	68,4
Entretención	35	20,5	88,9
Educación Informal	19	11,1	100,0
Total	171	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

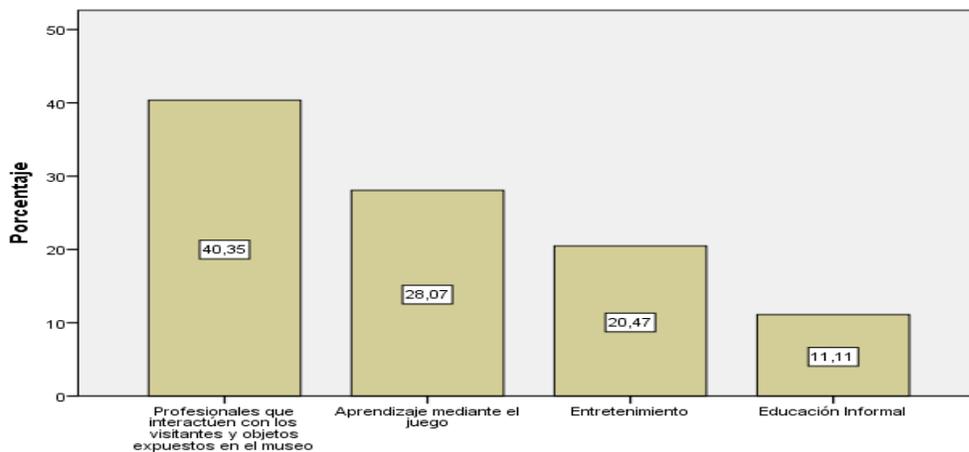


Gráfico Nº 3.32 **Qué tipo de elementos le gustaría que se implementen en un museo interactivo?**

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: Al 40.4% le gustaría que se implemente en un museo interactivo profesionales que interactúen con los visitantes, el 28% quisiera que se implemente el aprendizaje mediante el juego y al 20.4% le gustaría que sea el entretenimiento.

Tabla N° 3.43

Qué tipo de juegos le gustaría que se rescaten dentro de un museo Histórico-Cultural para divertirse y a la vez aprender?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos				
Rapidez mental	94	34,9	57,0	57,0
Juegos de agilidad	51	19,0	30,9	87,9
Desarrollo de la motricidad	20	7,4	12,1	100,0
Total	165	61,3	100,0	
Perdidos				
Sistema	104	38,7		
Total	269	100,0		

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

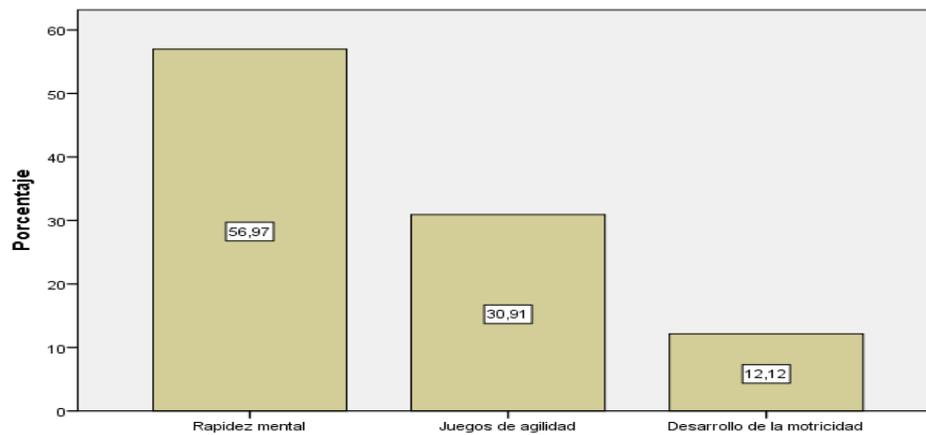


Gráfico N° 3.33 Qué tipo de juegos le gustaría que se rescaten dentro de un museo Histórico-Cultural para divertirse y a la vez aprender?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: Los juegos que les gustaría a los encuestados que se rescaten en un museo Histórico-Cultural son en base a la rapidez mental un 57% y 30.9% prefiere juegos de agilidad.

Tabla N° 3.44

En el caso de un museo etnográfico en la ciudad de Latacunga, qué festividades o cultura le gustaría que se recreen para aprender mediante el juego?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	La Mama Negra	73	45,6
	Culturas de la Región	59	36,9
	Los Inocentes	28	17,5
	Total	160	100,0

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

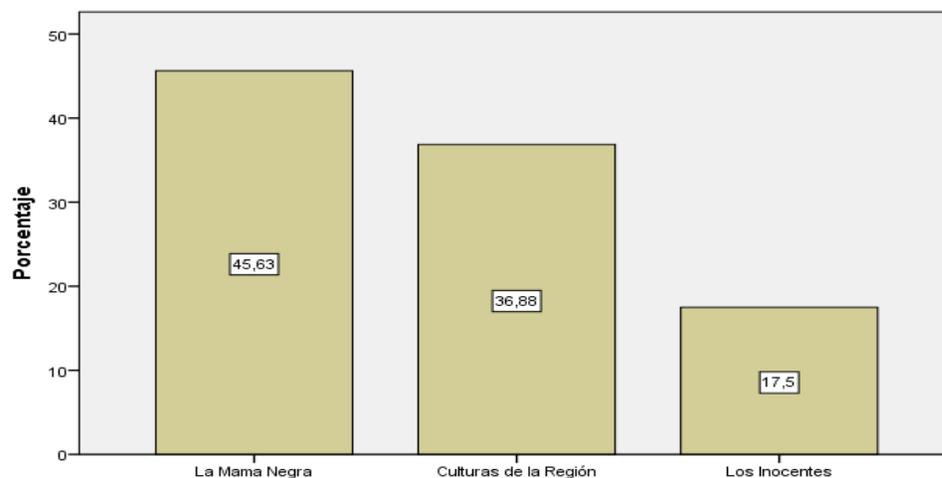


Gráfico N° 3.34 En el caso de un museo etnográfico en la ciudad de Latacunga, qué festividades o cultura le gustaría que se recreen para aprender mediante el juego?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: Al 45.6% de encuestados le gustaría que en un museo etnográfico se recree la Mama Negra y a un 36.9% las culturas de la Región con actividades que les permitan aprender mediante el juego.

Tabla N° 3.45
Cuánto estaría dispuesto a pagar por la visita a un museo interactivo?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Dos dólares	48	32,0	32,0
Un dólar	30	20,0	52,0
Tres dólares	19	12,7	64,7
Gratuito	15	10,0	74,7
Cinco dólares	14	9,3	84,0
Válidos Un dólar Cincuenta	8	5,3	89,3
Dos dólares Cincuenta	7	4,7	94,0
Menos de un dólar	6	4,0	98,0
Cuatro dólares	2	1,3	99,3
Ocho dólares	1	,7	100,0
Total	150	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

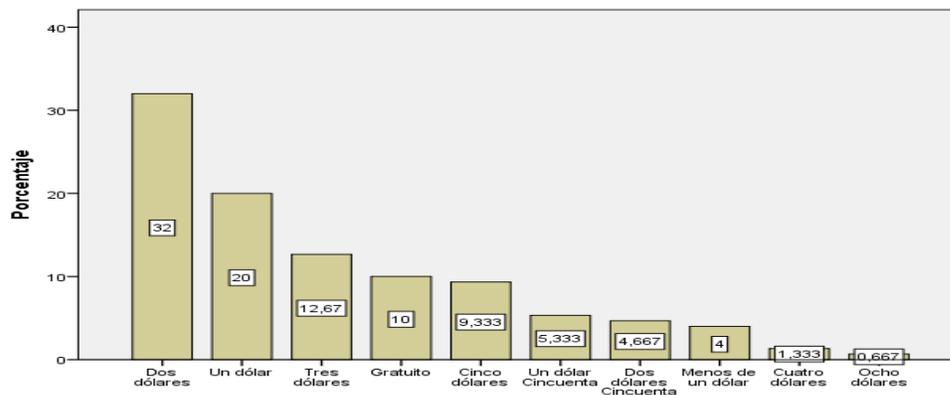


Gráfico N° 3.35 Cuánto estaría dispuesto a pagar por la visita a un museo interactivo?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: Por la visita a un museo interactivo el 32% de encuestados estaría dispuesto a pagar dos dólares, un 20% pagaría un dólar, el 12.7% tres dólares, un 10% preferiría que el ingreso sea gratuito y el 9.3% pagaría cinco dólares por el ingreso a un museo interactivo.

ENCUESTA REALIZADA A DOCENTES

El tamaño de la muestra empleada para este segmento es de 78 personas.

Tabla Nº 3.46
De qué cantón es?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos			
Latacunga	38	48,7	48,7
Pujilí	16	20,5	69,2
Salcedo	16	20,5	89,7
Saquisilí	8	10,3	100,0
Total	78	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

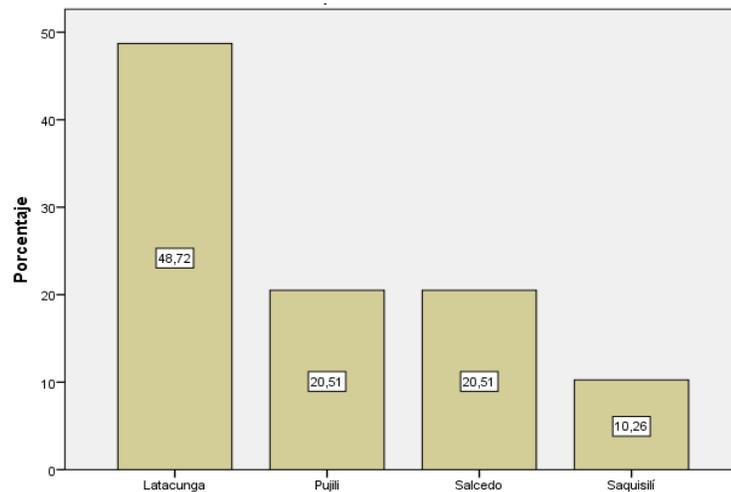


Gráfico Nº 3.36 De qué cantón es?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: Del 100% de encuestados el 48.7% vive en la ciudad de Latacunga, el 20.5% en el cantón Pujilí y en el mismo porcentaje en el cantón Salcedo.

Tabla Nº 3.47
Qué edad tiene?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Adulto	39	50,0	50,0
Joven Adulto	33	42,3	92,3
Válidos Joven	5	6,4	98,7
Adulto Mayor	1	1,3	100,0
Total	78	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

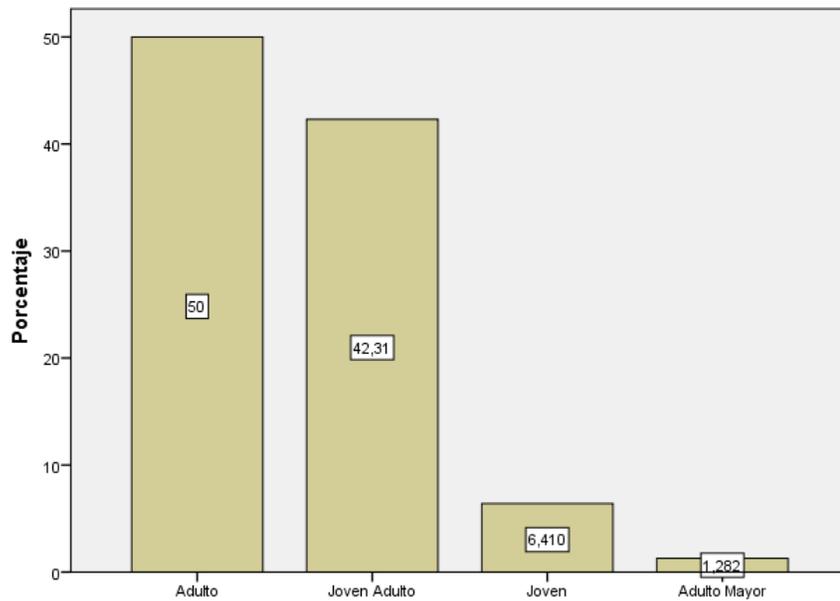


Gráfico Nº 3.37 Qué edad tiene?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: Del 100% de encuestados el 50% son adultos con edades entre 24 y 64 años de edad y el 42.31% son Jóvenes Adultos menores a 24 años.

Tabla Nº 3.48
Qué género es?

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Femenino	49	62,8	62,8
	Masculino	29	37,2	100,0
	Total	78	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

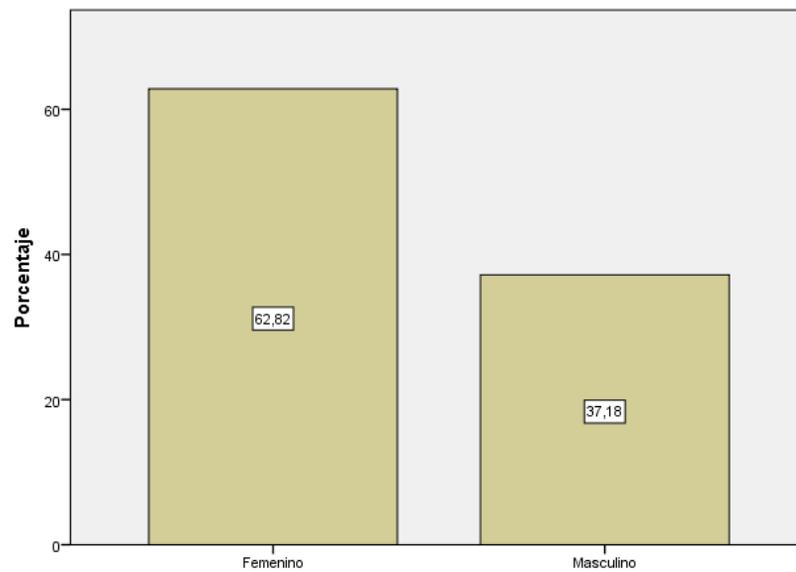


Gráfico Nº 3.38 Qué género es?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: De acuerdo con el estudio el 62.8% de los encuestados son mujeres y el 37.2% son hombres, como podemos observar la mayoría de respuestas está determinada por el personal femenino.

Tabla N° 3.49
Cuál es su estado civil?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Casado	51	65,4
	Soltero	23	29,5
	Divorciado	3	3,8
	Viudo	1	1,3
	Total	78	100,0

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

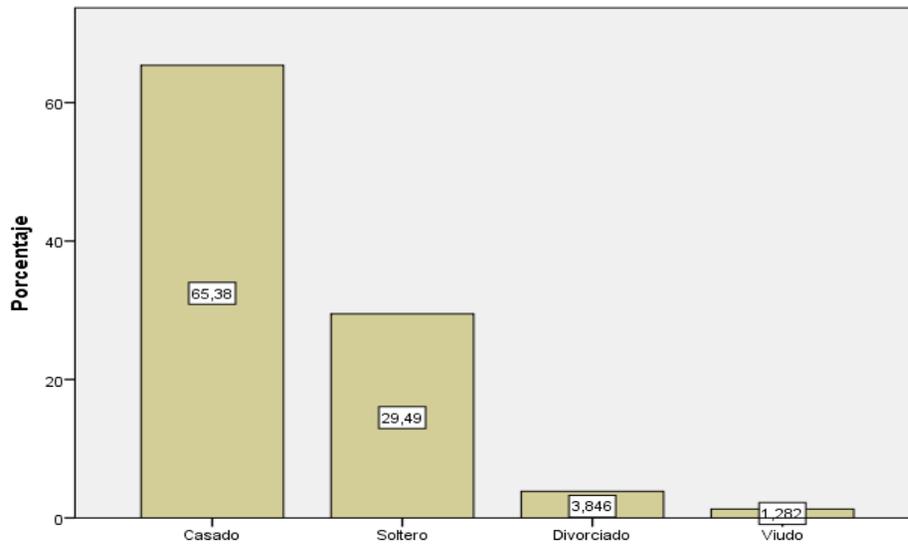


Gráfico N° 3.39 **Cuál es su estado civil?**

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: El 100% de nuestros encuestados está distribuido con el 65.4% de personas casadas, el 29.5% de personas son solteras, con un mínimo del 3,8% son divorciados y el 1,2% son viudos

Tabla Nº 3.50
Asignatura Impartida

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Educación Inicial	31	39,7	39,7
	Educación Media	27	34,6	74,4
	Educación Básica	20	25,6	100,0
	Total	78	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

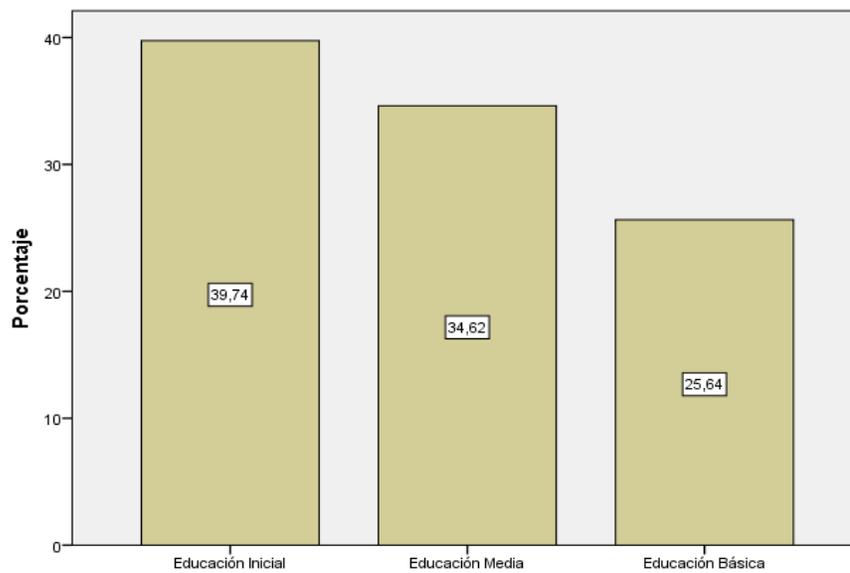


Gráfico Nº 3.40 Asignatura Impartida

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: El 39.7% de docentes encuestados dictan materias de educación inicial, el 34.6% son profesores de educación media y el 25.6% son docentes de educación básica.

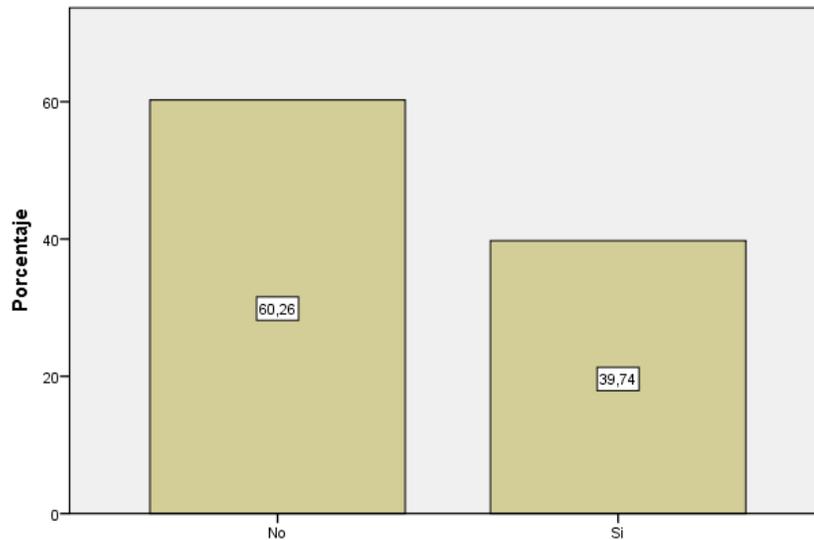
Tabla N° 3.51

Tiene usted en su p nsum acad mico alguna actividad que involucre al estudiante con los museos?

	Frecuencia	Porcentaje v�lido	Porcentaje acumulado
V�lidos	No	47	60,3
	Si	31	100,0
	Total	78	100,0

FUENTE: Investigaci n de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Oca a A



Gr fico N  3.41 Tiene usted en su p nsum acad mico alguna actividad que involucre al estudiante con los museos?

FUENTE: Investigaci n de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Oca a A

AN LISIS: El 60.3% de los docentes encuestados no tiene en el p nsum acad mico actividades que involucran a los estudiantes con los museos mientras que el 39.7% si lo tiene.

Tabla Nº 3.52

En qué nivel piensa que la visita a un museo ayuda al desarrollo académico de sus estudiantes?

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	55	70,5	70,5
	Medio	20	25,6	96,2
	Bajo	3	3,8	100,0
	Total	78	100,0	
Perdidos	Sistema	115		
Total		193		

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

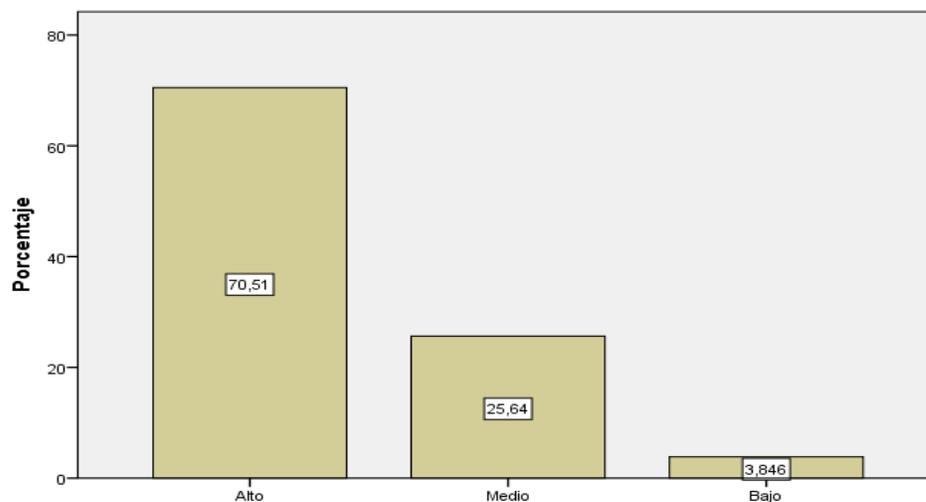


Gráfico Nº 3.42 En qué nivel piensa que la visita a un museo ayuda al desarrollo académico de sus estudiantes?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: El 70.5% de los encuestados piensan que el visitar un museo aporta al desarrollo académico de los estudiantes en un alto nivel y el 25.6% piensan que lo hace en un nivel medio.

Tabla Nº 3.53

Qué instrumentos o medios le gustaría que se implementen dentro del museo, para facilitar el aprendizaje de sus estudiantes?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Maquetas Interactivas	35	35,7
	Dinámicas	35	71,4
	Aprendizaje Multimedia	28	100,0
	Total	98	100,0

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

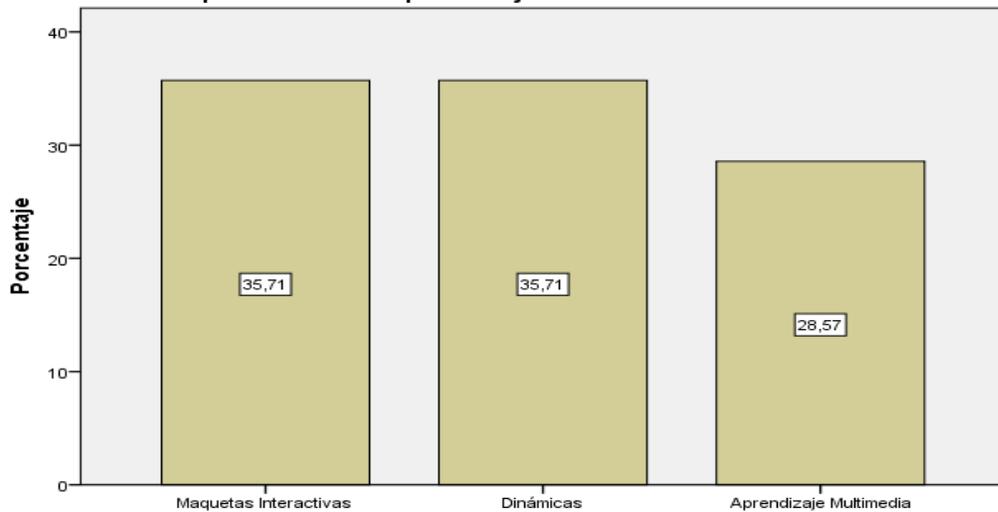


Gráfico Nº 3.43 Qué instrumentos o medios le gustaría que se implementen dentro del museo, para facilitar el aprendizaje de sus estudiantes?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: El 35.7% de los docentes encuestados les gustaría que en un museo haya maquetas interactivas, en un igual porcentaje prefieren que se realicen dinámicas y el 28.6% quisieran que se implemente un aprendizaje multimedia que faciliten el aprendizaje de los estudiantes.

Tabla N° 3.54
Ha visitado alguna vez un museo?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Si	68	87,2	87,2
No	10	12,8	100,0
Total	78	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

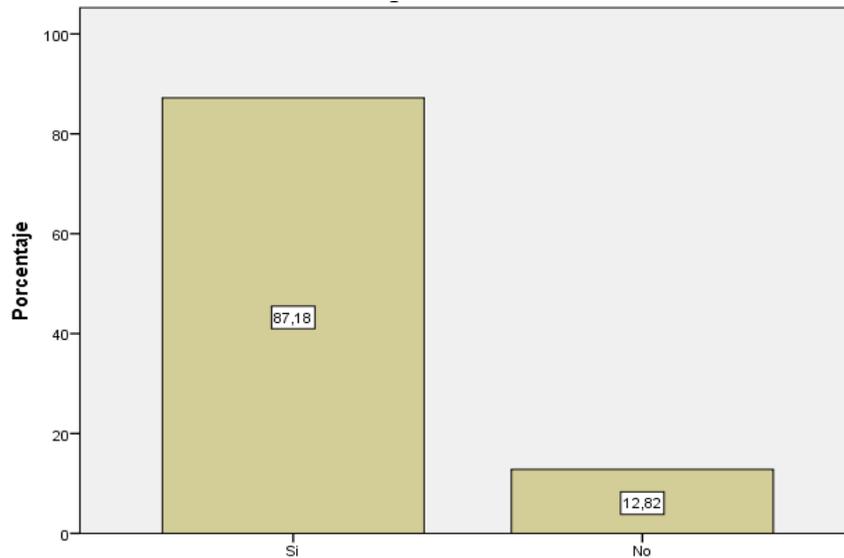


Gráfico N° 3.44 Ha visitado alguna vez un museo?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: Como en la encuesta nos indica de la muestra tomada para ello podemos observar que el 87.2% de los encuestados si ha visitado alguna vez un museo, mientras que con un 12.8% no ha visitado jamás un museo.

Tabla Nº 3.55

Si no los frecuenta, cuáles fueron las razones por las que no ha acudido a ellos?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos			
Falta de un horario de atención permanente	27	31,4	31,4
Falta de un servicio que brinde actividades recreadas dentro de las salas	27	31,4	62,8
Falta de información para acudir a ellos	19	22,1	84,9
Desconocimiento de existencia de museos	9	10,5	95,3
Falta de profesionales especializados en museos	4	4,7	100,0
Total	86	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

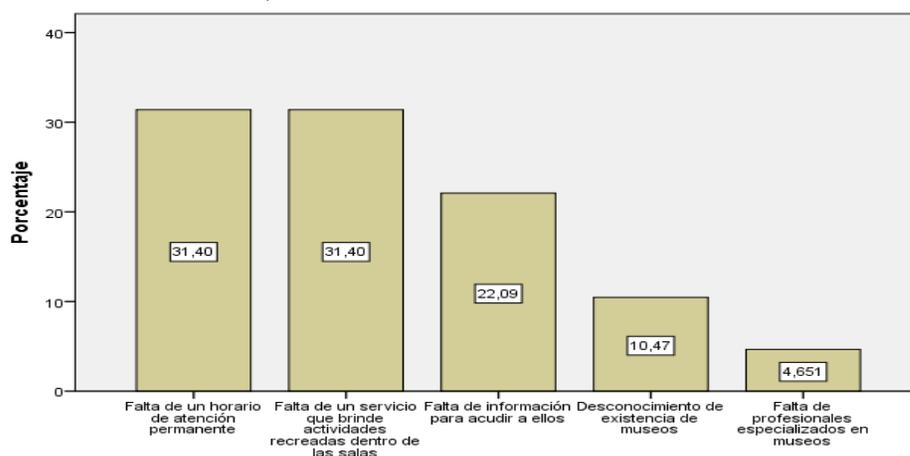


Gráfico Nº 3.45 Si no los frecuenta, cuáles fueron las razones por las que no ha acudido a ellos?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: El 31.4% de los encuestados no frecuentan un museo por falta de un horario de atención de estos centros, en igual porcentaje por la falta de un servicio que brinde actividades recreadas dentro de las salas y el 22.09% por la falta de información para acudir a ellos.

Tabla Nº 3.56
De los museos existentes en la ciudad de Latacunga cuál o cuáles ha visitado?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Museo de la Casa de la Cultura	47	25,5	25,5
Museo de la Casa de los Marqueses	37	20,1	45,7
Museo de la Hacienda de Tilipulo	33	17,9	63,6
Centro Interpretativo El Boliche	25	13,6	77,2
Museo de la Escuela Isidro Ayora	20	10,9	88,0
Museo del Instituto Superior Vicente León	12	6,5	94,6
Museo de la Brigada Patria	5	2,7	97,3
Ninguno de los anteriores	5	2,7	100,0
Total	184	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

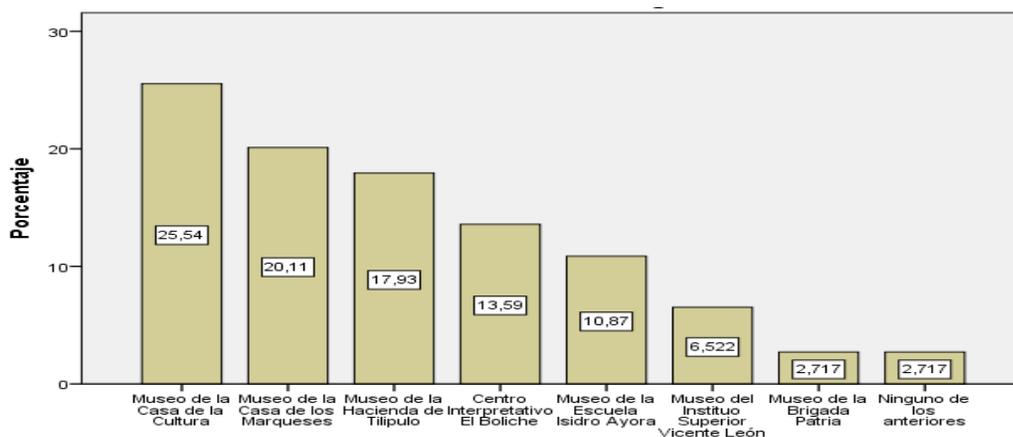


Gráfico Nº 3.46 De los museos existentes en la ciudad de Latacunga cuál o cuáles ha visitado?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: El 25.5% ha visitado el Museo de la Casa de la Cultura, el 20.1% el Museo de la Casa de los Marqueses, el 17.9% el Museo de la Hacienda Tilipulo, el 13.6% el Centro Interpretativo el Boliche. 10.9% el Museo de la Escuela Isidro Ayora.

Tabla Nº 3.57
Durante la visita a un museo le gustaría que su estancia sea:

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Guiada	57	72,2	72,2
Ser el protagonista	22	27,8	100,0
Total	79	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

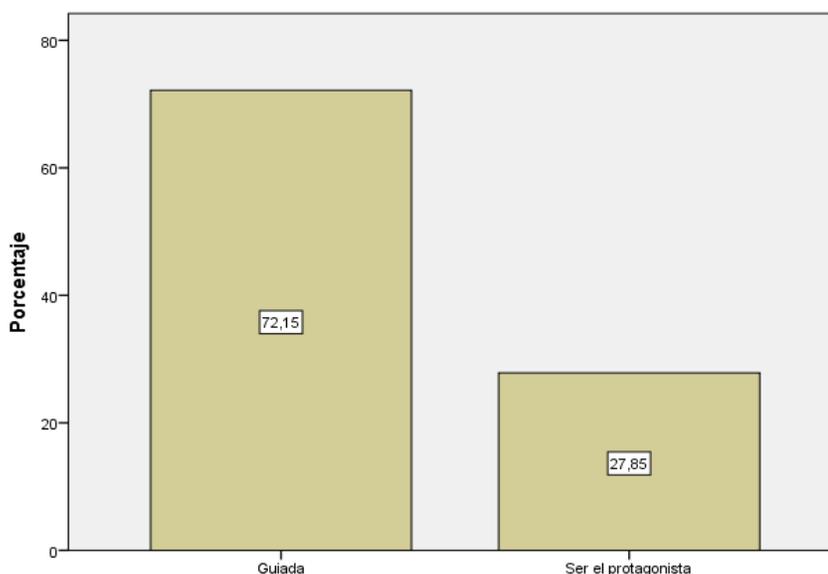


Gráfico Nº 3.47 Durante la visita a un museo le gustaría que su estancia sea:

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: Al 72.2% de los encuestados les gustaría que su visita a un museo sea guiada y al 27.8% de docentes les gustaría ser el protagonista y aprovechar el lugar para compartir sus cátedra con los estudiantes.

Tabla N° 3.58
Qué horario de atención le gustaría que tenga un museo?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	09:00 - 18:00	43	55,1
	14:00 - 18:00	35	44,9
	Total	78	100,0

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

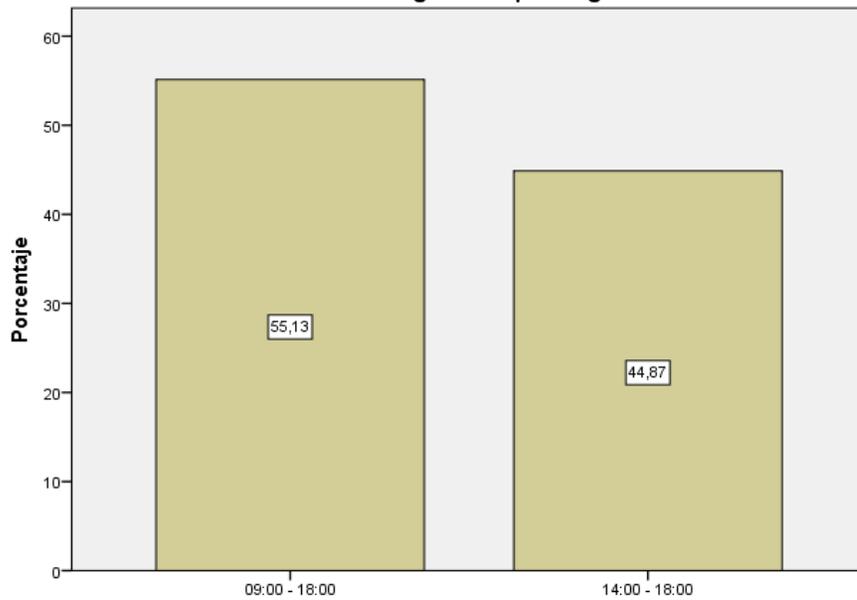


Gráfico N° 3.48 Qué horario de atención le gustaría que tenga un museo?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: Al 55.1% le gustaría el horario de 09:00 a 18:00 y el 44.9% piensa que sería mejor que el horario de atención del museo sea de 14:00 a 18:00.

Tabla N° 3.59

Qué tipo de elementos le gustaría que se implementen en un museo interactivo?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos			
Lúdica	45	54,9	54,9
Mediadores	16	19,5	74,4
Educación Informal	11	13,4	87,8
Entretención	10	12,2	100,0
Total	82	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

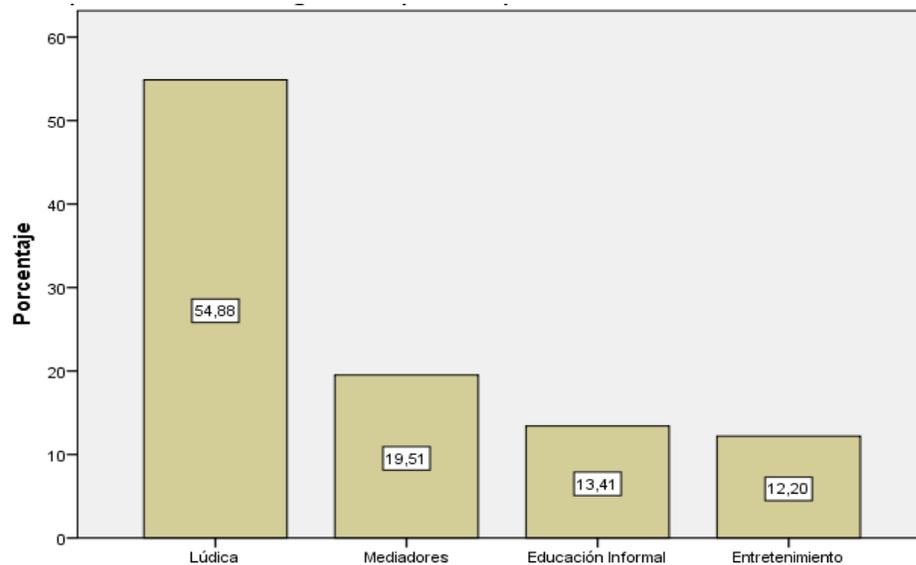


Gráfico N° 3.49 Qué tipo de elementos le gustaría que se implementen en un museo interactivo?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: Al 54,9% le gustaría que se implemente la lúdica en un museo interactivo, al 19,5% le gustaría que se implementen mediadores y al 13,4% le gustaría la Educación Informal.

Tabla N° 3.60

En el caso de un museo etnográfico en la ciudad de Latacunga, qué festividades o cultura le gustaría que se recreen para aprender mediante el juego?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos			
Culturas de la Región	55	68,8	68,8
La Mama Negra	19	23,8	92,5
Los Inocentes	6	7,5	100,0
Total	80	100,0	

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

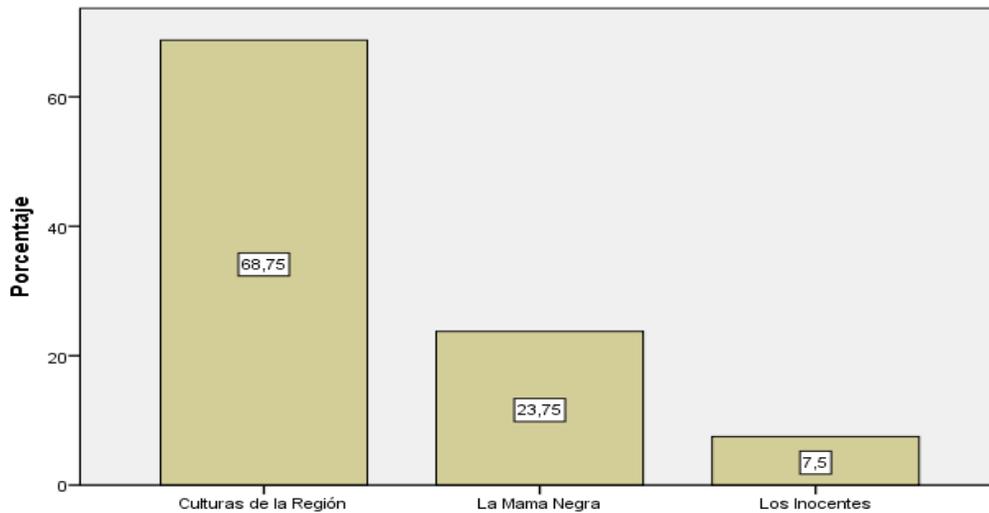


Gráfico N° 3.50 En el caso de un museo etnográfico en la ciudad de Latacunga, qué festividades o cultura le gustaría que se recreen para aprender mediante el juego?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: Al 68,8% de encuestados le gustaría que en un museo etnográfico se recree las Culturas de la Región y al 23,8% le gustaría la Mama Negra.

Tabla N° 3.61
Cuánto estaría dispuesto a pagar por la visita a un museo interactivo?

	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Dos dólares	22	28,2
	Un dólar	16	20,5
	Cinco dólares	14	17,9
	Tres dólares	11	14,1
	Gratuito	9	11,5
	Menos de un dólar	3	3,8
	Cuatro dólares	1	1,3
	Un dólar Cincuenta	1	1,3
	Diez dólares	1	1,3
	Total	78	100,0

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

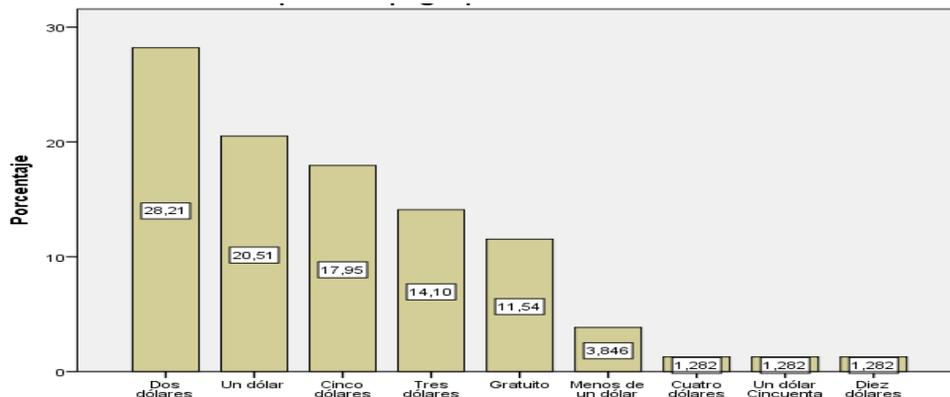


Gráfico N° 3.51 Cuánto estaría dispuesto a pagar por la visita a un museo interactivo?

FUENTE: Investigación de campo

ELABORADO POR: Michilena G, Ocaña A

ANÁLISIS: Por la visita a un museo interactivo el 28.2% pagaría dos dólares el 20.5% pagaría un dólar, el 17.9% cinco dólares, 14.1% pagaría tres dólares, como podemos observar en el cuadro anterior es mínimo el porcentaje de personas que están dispuestas a pagar menos de dos dólares así como también no están dispuestos a pagar más de cinco dólares.

BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez J.: “Formulación y Evaluación de Proyectos Turísticos”, Quito-Ecuador, 2010.
- Boullón R.: “Las Actividades Turísticas y Recreacionales”, Editorial Trillas México, Cuarta Edición. 1999
- Castellanos E.: “Turismo y Recreación”. Editorial Trillas, 2010.
- Crespi M., Planells M.: “Patrimonio Cultural”, Editorial Síntesis S.A., España. 2003.
- García P. “Archivo de Secretaría General” de la Casa de la Cultura Ecuatoriana Núcleo de Cotopaxi.
- Guevara G.: “Introducción a la Teoría de la Educación”, Editorial Trillas México, 1991
- INEC (Instituto Nacional de Estadísticas y Censos).
- Jiménez C.: “Pedagogía de la Creatividad y de la Lúdica” Editorial Cooperativa Editorial Magisterio, II Edición, 2008.
- León C.: “Proyecto Educativo del Museo” Editorial Héctor Vásquez Salazar. 2009
- Ley de Turismo: “Ley 2002-97” (Suplemento del Registro Oficial 733, 27-XII-2002)
- Mejía R.: “Tendencias actuales en la investigación del aprendizaje informal”. 2005
- Ministerio de Turismo, “Metodología para Inventarios de Atractivos Turísticos”. 2004.
- Palacios D.: “Colaboración Técnica”; Mediador Científico del Museo Interactivo de Ciencias de Quito.
- Rodríguez G. y Santos del Valle A.: “Gerencia Cultural, Turismo y Patrimonio”. 2006
- Spiegel M.: “Estadística de Schaum”. Editorial Interamericana. 2009

- Taller de Medicación realizado en la ciudad de Quito en el “Museo Interactivo de Ciencias” el 28 de enero del 2012
- Zamorano F.: “Turismo Alternativo Servicios turísticos diferenciados”. Editorial Trillas, 2004.

Páginas Web

- <http://www.ine.es/metodologia/t12/t12a111.pdf>
- <http://www.fundacionmuseosquito.gob.ec/mic.html>
- <http://www.es.wikipedia.org/wiki/Latacunga>
- www.inec.gob.ec
- <http://www.ministeriopatrimonio.gov.ec/>
- <http://www.turismo.gob.ec/>
- <http://www.boletin-turistico.com/diccionarioturismo/Diccionario-1/V/VALORACION-TURISTICA-2319/>
- <http://www.aprendeamediar@museo-ciencia.gob.ec>