



Universidad De Deusto

Tercer Ciclo

Programa de Doctorado en Ocio y Desarrollo Humano

Actividades complementarias programadas por museos que inciden en
experiencias de ocio humanista

Caso de estudio: Museos en la Ciudad de México

Rocío Isabel Caballero Alvarado

Bilbao, 2017



Universidad De Deusto

Tercer Ciclo

Programa de Doctorado en Ocio y Desarrollo Humano

**Actividades complementarias programadas por museos que inciden en
experiencias de ocio humanista**

Caso de estudio: Museos en la Ciudad de México

Investigación presentada por Rocío Isabel Caballero Alvarado

Dirigida por María Luisa Amigo Fernández de Arroyabe y Macarena Cuenca Amigo

La Directora

La Directora

La doctoranda

Deusto-Bilbao, a 5 de junio de 2017

Agradecimientos

Las obras humanas que en vida se realizan son producto del amor, la confianza y la dedicación que otros hacen a cada uno de nosotros.

En principio mi mayor agradecimiento a la Vida
que me permite ser, estar y saber quién soy

A Martha Alvarado García, el extraordinario y maravilloso ser que me dio la luz de la vida y me guio en mis primeros pasos. Sin ti no hubiera sido lo que hoy soy.

A Isabel García Varela, mi consentida y enérgica abuela, en vida ejemplo de fortaleza y tesón.

A Carla Patricia, mi adorada hermana quien, junto con Diego Alonso, iluminan cada momento de mi existencia, y me brindan un espacio seguro y amoroso.

A Martín Antonio, mi entrañable e inolvidable hermano, quien al lado de Heliut Castillo Saavedra, formó una hermosa familia enriquecida con Matías Joaquín y Sebastián Fermín. A ti, queridísimo hermano, que en vida me mostraste el valor de estar vivo para compartir y compartirse. A ustedes, amada familia, que juntos formamos un lazo de amor.

Mi formación humanista y de profunda reflexión personal en los ámbitos de ocio no hubiese sido posible sin el acompañamiento, apoyo, afecto y sabiduría de dos extraordinarios maestros:

Dr. Manuel Cuenca Cabeza

Dra. María Luisa Amigo Fernández de Arroyabe

A ustedes, mi más profundo agradecimiento por la confianza, el estímulo y la guía académica para concluir este trabajo de investigación.

De la misma manera, un especial agradecimiento por su paciencia, puntuales recomendaciones y guía a la:

Dra. Macarena Cuenca Amigo

Al Instituto de Estudios de Ocio de la Universidad de Deusto por su liderazgo en las investigaciones de ocio, que han posicionado en la sociedad el valor y contribución

significativa que el ocio brinda para un bienestar colectivo y personal y por haberme formado en sus aulas.

A mis amigos todos... a aquellos que siempre han estado a mi lado compartiendo lo bueno y lo malo del diario vivir...

Índice general

Introducción.....	11
Capítulo 1 La experiencia de ocio en el museo	29
1.1 Ocio.....	30
1.1.1 Ocio autotélico y ocio humanista	38
1.1.2 Ocio Valioso	42
1.1.3 Experiencia de ocio	45
1.2 La experiencia de ocio en el museo	46
1.2.1 La experiencia humana en el museo.....	48
1.2.2 Condiciones del museo que influyen en la experiencia de los visitantes	49
1.3 Constructivismo, corriente pedagógica contemporánea.....	54
1.3.1 Constructivismo.....	54
1.3.2 Rasgos que definen el constructivismo	58
Capítulo 2. Los museos y su programación	67
2.1 Cultura y museos.....	67
2.1.1 Museo y su papel en la sociedad	67
2.1.2 Patrimonios culturales, artísticos y naturales expuestos en recintos museísticos	72
2.1.3 Tipologías de museos	78
2.2 Las actividades complementarias en los museos.....	86
2.3 Departamentos educativos en museos.....	90
Capítulo 3. La Ciudad de México y sus recursos culturales para la práctica de ocio.....	95
3.1 Ciudad de México	97
3.1.1 Antecedentes históricos	99
3.2 Ciudad de México (CDMX) y sus recursos culturales	103
3.2.1 Vocación para prácticas de ocio por demarcación territorial	104
3.3 Ciudad de México, opciones para la práctica del ocio.....	118
3.3.1 La Ciudad de México y su portal de promoción para experiencias de ocio	119
Capítulo 4. Ciudad de México y sus museos	125
4.1 Museos por su disciplina o contenido	126
4.2 Museos por la naturaleza de su contenido	131
4.3 Museos por sus recintos.....	134
4.4 Museos por su ubicación en cada demarcación territorial.....	137

4.5 Museos de la Ciudad de México que forman parte de tours o recorridos turísticos	138
Capítulo 5. Modelo de análisis para las actividades complementarias programadas por los museos desde el punto de vista del ocio humanista	143
5.1 Rasgos de las actividades complementarias programadas por museos desde la perspectiva de la experiencia de ocio humanista	146
5.2 Rasgos de las actividades complementarias programadas por museos desde la perspectiva de pedagogía del ocio.....	152
Capítulo 6. Actividades complementarias en museos de la Ciudad de México. Análisis del grupo de estudio y de sus rasgos como experiencias de ocio humanista	161
6.1 Caracterización del grupo de estudio para las actividades complementarias de museos.....	164
6.2 Actividades complementarias programadas por los museos durante el periodo de estudio.....	165
6.3 Tipos de actividades complementarias identificadas en los museos del grupo de estudio.....	168
6.4 Actividades complementarias agrupadas por bloques.....	170
6.5 Aplicación del modelo de análisis para las actividades complementarias programadas por los museos desde el punto de vista del ocio humanista al contexto de Ciudad de México.	180
6.5.1 Sistemática de análisis.....	181
6.5.2 Análisis de los tipos de actividades complementarias a partir de los rasgos de ocio humanista.....	184
6.5.3 Análisis de los tipos de actividades complementarias a partir de los rasgos de pedagogía del ocio.....	202
Capítulo 7. Conclusiones, consideraciones finales y y líneas de investigación futuras	215
Bibliografía.....	233
Anexos	241

Índice de Tablas

Tablas

Tabla 1	Tipos de tiempo libre a partir de la regulación del tiempo de trabajo.....	32
Tabla 2	Clasificación de museos por disciplina.....	80
Tabla 3	Clasificación de museos por densidad objetual.....	83
Tabla 4	Clasificación de museos según la propiedad	84
Tabla 5	Actividades y servicios en un museo	87
Tabla 6	Demarcación territorial Gustavo A. Madero: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos.....	105
Tabla 7	Demarcación territorial Venustiano Carranza: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos.....	105
Tabla 8	Demarcación territorial Miguel Hidalgo 1ª parte: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos	106
Tabla 9	Demarcación territorial Miguel Hidalgo 2ª parte: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos	106
Tabla 10	Demarcación territorial Cuauhtémoc, 1ª parte: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos	107
Tabla 11	Demarcación territorial Cuauhtémoc, 2ª parte: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos	108
Tabla 12	Demarcación territorial Benito Juárez: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos	108
Tabla 13	Demarcación territorial Coyoacán, 1ª parte: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos.....	109
Tabla 14	Demarcación territorial Coyoacán, 2ª parte: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos.....	110
Tabla 15	Demarcación territorial Tlalpan, 1ª parte: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos.....	110
Tabla 16	Demarcación territorial Tlalpan, 2ª parte: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos.....	111
Tabla 17	Demarcación territorial Iztacalco: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos	111
Tabla 18	Demarcación territorial Iztapalapa: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos	112
Tabla 19	Demarcación territorial Álvaro Obregón, 1ª parte: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos	113
Tabla 20	Demarcación territorial Álvaro Obregón, 2ª parte: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos	113
Tabla 21	Demarcación territorial Cuajimalpa, 1ª parte: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos.....	114
Tabla 22	Demarcación territorial Cuajimalpa, 2ª parte: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos.....	114
Tabla 23	Demarcación territorial Magdalena Contreras: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos	115
Tabla 24	Demarcación territorial Milpa Alta: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos	116

Tabla 25	Demarcación territorial Tláhuac: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos	116
Tabla 26	Demarcación territorial Xochimilco: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos	117
Tabla 27	Museos que expresan escenarios sucedidos en tiempos pasados.....	132
Tabla 28	Museos que expresan escenarios que son actualidad y vanguardia	133
Tabla 29	Museos que expresan escenarios que destacan la capacidad, talento y sensibilidad del hombre.....	133
Tabla 30	Museos que expresan escenarios que presentan avances del conocimiento del hombre.....	134
Tabla 31	Tipos de inmueble que acogen a los recintos museísticos	135
Tabla 32	Museos integrados en tours o recorridos turísticos.....	138
Tabla 33	Museos integrados en circuitos de transportación turística	139
Tabla 34	Ocio y su relación con el museo.....	145
Tabla 35	Modelo de análisis - 1 ^{er} Eje	146
Tabla 36	Modelo de análisis - 2 ^o Eje.....	153
Tabla 37	Museos seleccionados por categoría.....	164
Tabla 38	Por la naturaleza de sus contenidos	164
Tabla 39	Museos seleccionados por el tipo de recinto	165
Tabla 40	Número de actividades complementarias programadas en los Museos por mes y año	167
Tabla 41	Tipos de actividades complementarias programadas en museos.....	168
Tabla 42	Bloque A de actividades complementarias en museos	170
Tabla 43	Bloque B de actividades complementarias en museos	172
Tabla 44	Bloque C de actividades complementarias en museos	174
Tabla 45	Bloque D de actividades complementarias en museos	177
Tabla 46	Bloque E de actividades complementarias en museos.....	178
Tabla 47	Número de actividades complementarias por bloque programadas anualmente .	179
Tabla 48	Talleres programados en museos de la Ciudad de México	185
Tabla 49	Cursos, seminarios y otros programados en museos de la Ciudad de México.....	187
Tabla 50	Concursos programados en museos de la Ciudad de México	188
Tabla 51	Presentaciones de libros programadas en museos de la Ciudad de México.....	189
Tabla 52	Conferencias y mesas redondas programadas en museos de la Ciudad de México	190
Tabla 53	Visitas temáticas-dramatizadas-teatralizadas programadas en museos de la Ciudad de México.....	192
Tabla 54	Conciertos y eventos musicales programados en museos de la Ciudad de México	193
Tabla 55	Ciclos de cine y cineclubs programados en museos de la Ciudad de México	194
Tabla 56	Obras de teatro y puestas en escena programadas en museos de la Ciudad de México.....	195
Tabla 57	Narraciones orales y cuentacuentos programados en museos de la Ciudad de México.....	197
Tabla 58	Exposiciones temporales y exhibiciones programadas en museos de la Ciudad de México.....	198
Tabla 59	Espectáculos programados en museos de la Ciudad de México	199
Tabla 60	Ferias y festivales programados en museos de la Ciudad de México.....	200
Tabla 61	Nivel de involucramiento y participación por cada bloque de actividades.....	209

Gráficos

Gráfico 1	Mapa de la República Mexicana con división política	96
Gráfico 2	Mapa de la Ciudad de México (antes Distrito Federal).....	79
Gráfico 3	Mapa de la Ciudad de México por sus climas	98
Gráfico 4	Mapa de la Ciudad de México por demarcación territorial.....	99
Gráfico 5	Museos en la Ciudad de México por categoría.....	126
Gráfico 6	Museo de la Ciudad de México por la naturaleza de su contenido.....	131
Gráfico 7	Museos de la Ciudad de México por tipo de recinto	136
Gráfico 8	Museos de la Ciudad de México por su ubicación en cada demarcación territorial	137
Gráfico 9	Número de actividades complementarias programadas en los museos por mes..	167
Gráfico 10	Número de actividades complementarias por tipo programadas en el 2015	169
Gráfico 11	Número de actividades complementarias por tipo programadas en el 2016	169

Imágenes

Imagen 1	Portal de promoción de la Secretaría de Turismo del gobierno de la Ciudad de México.....	120
Imagen 2	Portal de promoción turística: tematización de la oferta para las prácticas de ocio	120
Imagen 3	Portal de promoción turística: experiencias de ocio	121

Introducción

En las sociedades contemporáneas, los emergentes estilos de vida se han venido centrando en la conectividad, la globalización, la idea de formar parte de la aldea global, la inmediatez y la tendencia por servicios y productos orientados a experiencias. Esto ha estimulado que los individuos en sociedad visualicen y valoren, como parte de la propia experiencia vital, entrar en contacto con entornos, comunidades, ambientes, espacios y vivencias distintas, diversas y contrastantes. Esta inclinación natural de las personas es resultado de una sensibilidad e interés por lo que sucede en su entorno, pero también en espacios ajenos a ellas. Hoy, de forma cotidiana, los individuos saben y se informan de los sucesos locales de la misma manera que saben de eventos y acontecimientos acaecidos en otras latitudes del planeta, en un ambiente de constante sentido de normalidad y cotidianidad.

Estas manifestaciones de los estilos de vida impactan en los recursos, espacios y prácticas culturales que forman parte de una sociedad o comunidad y que responden a este interés colectivo por conocer o acercarse a estos contrastes, ya sea de manera directa, trasladándose a otros entornos, o bien indirecta, acercándose a ellos a través de espacios culturales donde haya oportunidades de encuentro, como pueden ser casas de cultura, centros de investigación o museos.

Las ciudades, como espacio territorial en el que interactúan los grupos humanos, hasta hace un par de décadas habían centrado su atención en generar una estructura orientada principalmente a la supervivencia del propio grupo, lo que se encuentra expresado en las manifestaciones públicas resultado de las decisiones económicas, políticas y sociales en su conjunto. De esta forma, la infraestructura de comunicación y movilidad, los centros industriales, comerciales y financieros, los edificios de gobierno y gestión, los centros y zonas habitacionales caracterizaban el perfil de urbanización y desarrollo de los conglomerados. Lugares donde las actividades humanas centradas en la vida productiva y laboral, así como en la gestión administrativa y operativa de las ciudades, eran las guías rectoras para decisiones colectivas.

Las actividades de las personas en un espacio y tiempo concreto, se ven acotadas y determinadas por la infraestructura, el marco jurídico y la estructura que prevalecen en el grupo social, y que encuentran su expresión colectiva en las ciudades. En las ciudades, a los espacios denominados públicos desde una mirada de planeación

urbana, tradicionalmente se les ha reconocido como parte de la funcionalidad necesaria para las mismas. No ha sido hasta hace poco que adquirieron una atención orientada a brindar no solo espacios para la convivencia, descanso y recreación de los ciudadanos, sino también para desarrollar alternativas que estimulen la práctica de actividades diversas durante el tiempo no dedicado a la actividad laboral y productiva. En este sentido, además de a los espacios físicos se involucran la infraestructura y mobiliario urbano en las prácticas de ocio que forman parte de la vida cotidiana de las personas. En un sentido más amplio, los espacios públicos y su mobiliario, por ser espacios donde interactúan y sociabilizan las personas, adquieren una connotación de referentes para el ejercicio de la libertad.

La complejidad de la estructura de las sociedades y de sus ciudades, se pone de manifiesto en la expresión de sus instituciones, empresas y grupos que ostentan el poder político, social y cultural. La ciudad, en una dualidad de signos y símbolos, encuentra formas culturales que, por un, lado hacen énfasis en las estructuras de gobierno y, por el otro, en aquellas dirigidas a la capacidad de expresión ciudadana y lúdica de los individuos que se reflejan en prácticas de ocio (Tena y García, 2008:6).

Los habitantes y visitantes de una ciudad, de una manera u otra, expresan un conjunto de necesidades implícitas de carácter social, espiritual, familiar y moral que, por ende, en lo individual y en lo colectivo forman parte del pensamiento, sentimiento y actuación de estos. En esta manifestación intrínseca de la naturaleza humana, los espacios y tiempos dedicados a la práctica del ocio adquieren relevancia como oportunidades para el goce, disfrute y satisfacción de dichas necesidades.

Estas prácticas de ocio, a su vez, expresan y reflejan los pensamientos y actuaciones que, en lo colectivo, determinan el rasgo cultural e identitario de los grupos sociales. De ahí que la tradición y la cotidianidad de los espacios públicos vayan alimentando, reproduciendo y manteniendo vigentes las creencias, tradiciones, ritos y acciones colectivas que, enmarcados en una base de tiempo, dan sentido de realidad e identidad a la misma sociedad y sus integrantes. Una reflexión en este orden de ideas la encontramos en Cuenca (2003:148), que señala «como manifestación extraordinaria de ocio comunitario, las fiestas que pueden generar actitudes que favorecen o entorpecen determinados comportamientos de la comunidad». Desde esta perspectiva, los espacios físicos y temporales, vislumbrados en el entramado social, forjan y reflejan el capital cultural de las personas y, con ello, al ocio como experiencia humana cultural (Tena y García, 2008:5).

Este sentido polifuncional de las ciudades se delimita en áreas con vocaciones específicas como residencial, económico-productiva, movilidad o circulación y esparcimiento. Sin embargo, en muchos casos, estas áreas se mezclan y funden entre sí, provocando un sentido mimetizado de formas, estructuras, actividades y necesidades manifiestas. Las formas culturales que se concretizan en infraestructura, mobiliario, espacios, bienes y servicios para el disfrute, la educación y la preservación identitaria de los grupos sociales, se conforman así en una oferta de oportunidades y alternativas para las prácticas de ocio de las personas propias y ajenas a la sociedad y a la ciudad.

Los museos son elementos icónicos en el escenario cultural de las ciudades y poblaciones, ya que se les reconoce como los depositarios de los patrimonios y colecciones culturales que conservan y preservan la identidad de las sociedades pasadas y presentes. No obstante, como señala Alonso Fernández (2012:20), también «el museo de nuestro tiempo ha girado desde una posición eminentemente disciplinar y enciclopédica, basadas sus funciones casi exclusivamente en la riqueza de las obras que posee o aspira a poseer, hacia una disposición de servicio al público, a la comunidad». De ahí que hoy los museos han transitado de ser una institución rígida, formal e inamovible a convertirse en instituciones dinámicas, abiertas y con un verdadero sentido de aportación a la comunidad en que se encuentran.

En un sentido de experiencia de ocio cultural para el goce, aprendizaje, disfrute y apreciación, tanto estética como sensorial, emocional y reflexiva de las personas, los museos son espacios que, como expresan Amigo y Cuenca (2014:403), «tienen conciencia de que sus exhibiciones deben ser sorprendentes y emocionantes para sus visitantes, de modo que tengan una experiencia positiva que les haga regresar a sus salas». Esta reflexión permite destacar que los museos no solo son espacios de encuentro y disfrute personal o grupal, sino también que han dirigido su mirada institucional a reconocer y valorar a sus diversos públicos en un afán por lograr un impacto emocional positivo en sus visitantes, que redefina al museo en su función y propósito para y en la sociedad.

En la actualidad, la propuesta cultural de los museos ya no se circunscribe únicamente a la exhibición del patrimonio y acervo permanente que delinea su propia personalidad. Además, se aprecia una creciente planificación y operación de programas y actividades paralelas y complementarias que, pudiendo estar o no relacionadas con las exposiciones principales, en conjunto conforman una diversa y enriquecedora oferta de espacios, acciones e intervenciones guiadas que potencian las oportunidades para realizar prácticas de ocio culturales. El visitante, como individuo en el ejercicio de su

propia libertad, valora y decide su participación y el nivel de involucramiento al que está dispuesto durante la realización de alguna de las actividades del museo. Se consigue así que, independientemente del tipo de actividad, la propia naturaleza de los contenidos transforme la vivencia en un espacio vital en el que se sucede una experiencia de ocio humana y gozosamente humanista (Cuenca, 2003:51).

La naturaleza de estos programas y actividades se mantiene alineada a los propósitos fundamentales del museo que son de carácter educativo, formativo y de gozo y disfrute. No obstante, la creciente diversidad de estas actividades se relaciona con la consecución de otros propósitos como favorecer ámbitos de encuentro, reflexión, expresión y comunicación entre los miembros de la sociedad.

La participación de los individuos en las distintas actividades del museo lleva a la experimentación de sensaciones nuevas, placenteras, desafiantes, retadoras o bien reflexivas y espirituales, lo que favorece el desarrollo personal y social de los visitantes. Y a través de diversos estímulos como cineclubs, talleres o recitales de piano, se consiguen potenciar en el individuo ámbitos de innovación y libertad, propios de experiencias autotéticas (Cuenca, 2014).

Reconocer la tendencia que han venido mostrando los museos en la generación de una oferta de programas y actividades complementarias cada vez más diversa ha generado una serie de reflexiones preliminares en torno al tipo de actividades que se desarrollan, los rasgos participativos que crean una experiencia de ocio humanista y valioso o la manera en la que las actividades complementarias de los museos podrían contribuir al desarrollo de las personas y de sus comunidades. Estas reflexiones han determinado dos preguntas concretas de investigación: ¿Son las actividades complementarias en museos prácticas de ocio que fomentan el disfrute de experiencias de ocio humanista?, y ¿contribuyen las actividades complementarias a educar en un ocio activo y creativo, impactando así positivamente en el desarrollo de personas y comunidades? Estos interrogantes son la guía del presente trabajo de investigación.

Pertinencia de la investigación

En la actualidad, es motivo de interés público sostener discursos y disertaciones en torno a las diversas y complejas formas en que se debe estimular el desarrollo humano y social de los diversos grupos y sociedades. El bienestar de las personas y los grupos a los que pertenecen son motivo de atención y preocupación, pues la constante vorágine de actividades humanas imbricadas unas con otras, han orillado y perfilado

condiciones de profunda diferencia, insatisfacción y desigualdad. Diversos organismos con autoridad moral reconocida internacionalmente como las Naciones Unidas, ya han señalado que se reconocen como dimensiones del bienestar a «los ingresos, la salud, la educación, la participación democrática y la experiencia psicológica» (Cuenca, 2014:98).

Esta alusión a la experiencia psicológica, muestra la latente y constante preocupación que se presenta en las diversas sociedades con respecto a definir e identificar qué factores, más allá de los económicos, son realmente importantes y pertinentes para las sociedades.

Bajo este orden de ideas, es conveniente destacar que, en la actualidad, ha habido muestras palpables y avances concretos a nivel internacional para definir y apoyar medidas que permitan a los gobiernos contar con información paralela que les guíe en las futuras nuevas políticas públicas.

En años recientes, la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (OCDE), institución formada por 35 países y que tiene por misión «promover políticas que mejoren el bienestar económico y social de la personas alrededor del mundo», ha determinado un conjunto de indicadores que enmarcó en un instrumento de medición denominado Índice para una Vida Mejor (BLI). Esta propuesta se diseñó para redireccionar la mirada y atención de los gobiernos hacia aspectos de carácter subjetivo, que influyen o determinan el grado de satisfacción de las personas con su propia vida y, por ello, con el nivel de bienestar de la sociedad en lo general. El índice lo conforman 11 temas que la propia OCDE ha reconocido como «esenciales para las condiciones de vida materiales y la calidad de vida» y que son: vivienda, ingresos, empleo, comunidad, educación, medio ambiente, compromiso cívico, salud, satisfacción ante la vida, seguridad y balance vida-trabajo.

En el desglose temático de algunos de estos indicadores como la satisfacción ante la vida y o el balance vida-trabajo, destaca la percepción de las personas sobre el valor y desarrollo de su propia existencia, así como la ponderación individual en torno al equilibrio y balance de los tiempos personales disponibles para llevar a cabo proyectos o actividades gustosas y agradables. Como ya se ha señalado, el ritmo de las sociedades contemporáneas han influido en las condiciones de vida y en la percepción que cada individuo tiene sobre su actuar, su sentir y su trascender.

Ante esta inquietud de las instituciones, el estudio del ocio como parte del bienestar de las personas se vuelve una reflexión de actualidad. El énfasis entre el balance vida-trabajo y el equilibrio de tiempos personales obliga, sin duda, a mirar al

ocio, y específicamente al ejercicio del ocio, como una decisión y ámbito personal que «favorece el desarrollo de emociones, deseos y valores, unos de carácter personal y otros con dimensión comunitaria» (Cuenca, 2003:188). Este punto de vista también queda patente en la vasta literatura sobre la teoría del ocio humanista desarrollada por el Instituto de Estudios de Ocio, en la que se indica que es un rasgo que determina, de manera significativa, la construcción personal de la propia valoración vital de las personas.

Los diversos ámbitos de actuación de las personas a lo largo de su vida, involucran la práctica de alternativas de actuación y vivencia relacionadas con experiencias de ocio, incluso considerando lo que hoy se reconoce como ocio valioso, que es «la afirmación de un ocio con valores positivos para las personas y las comunidades, un ocio basado en el reconocimiento de la importancia de las experiencias satisfactorias y su potencial de desarrollo social» (Cuenca, 2014).

Desde esta perspectiva, se visualiza el ocio como un importante referente para ser conscientes del nivel de satisfacción que un individuo tiene con su propia vida y con el entorno en que se desenvuelve. Ahora bien, bajo este conjunto de aseveraciones, la pregunta que surge es ¿de qué manera y en qué tipo de espacios pueden las personas encontrar los ambientes o estímulos propicios para lograr dichas experiencias de ocio?

Como se ha señalado, los museos (entendidos como espacios para las prácticas de ocio) se han venido correspondiendo con las nuevas miradas que la sociedad define en función no solo de su proceso de desarrollo económico y cultural, sino del reconocimiento por un interés respecto a su patrimonio. Sin embargo, más allá de este primer interés, los museos han venido siendo valorados como espacios alternos de encuentro, de expresión y de potencial desarrollo individual y colectivo.

La imagen convencional que se tenía de la visita a un museo se ha visto ampliada y revalorada por el creciente incremento en el diseño de programas y actividades complementarias a las exposiciones permanentes. Hoy en día, los recintos museísticos vibran con actividades como visitas temáticas, obras de teatro, cuentacuentos, conciertos y óperas, cineclubs o recorridos para admirar la arquitectura del propio recinto. Estas actividades con tinte cultural se promueven «desde las áreas de desarrollo cultural que se vive como práctica y experiencia de ocio» (Cuenca, 2003:198).

Por lo anteriormente expuesto, se reconoce la pertinencia del presente trabajo de investigación a partir de las siguientes premisas:

- Reconocimiento de que, actualmente, existe una atención seria y formal por parte de organismos internacionales y gobiernos locales, para identificar y medir aspectos subjetivos de las sociedades que permitirían reconocer el valor del ocio como referente del nivel de satisfacción de la vida de las personas.

- Identificar el cambio paulatino que se ha gestado en el rol y participación de los museos como instituciones culturales dentro de la comunidad.

- Visualizar la tendencia que se viene presentando en los museos con relación a los programas y actividades complementarias que, pudiendo estar o no vinculadas a las exposiciones permanentes, se han venido posicionando como espacios para prácticas y experiencias de ocio.

La investigación se centrará en estudiar las actividades complementarias que son programadas por museos en la Ciudad de México, por ser esta considerada como una de las ciudades con mayor número de museos del mundo.

Objetivos de la investigación

Los objetivos que se han establecido para la presente investigación, encuentran su fundamento en las reflexiones previamente expuestas.

Objetivo general

Determinar si las diversas actividades complementarias programadas en museos fomentan experiencias de ocio humanista que contribuyan a una educación informal para el empleo de prácticas de ocio sustantivas.

Objetivos específicos

1. Reconocer el perfil cultural que presenta la Ciudad de México para prácticas de ocio.
2. Identificar la oferta de museos vigente en la Ciudad de México.
3. Identificar las actividades complementarias que son programadas por museos en la Ciudad de México.

4. Reconocer la incidencia y frecuencia de las diversas actividades complementarias que son programadas por los museos en la Ciudad de México.
5. Determinar los rasgos del ocio humanista y de los modelos de pedagogía del ocio para el análisis de las actividades complementarias en museos.
6. Realizar un análisis de las actividades complementarias identificadas desde el punto de vista de ocio humanista.
7. Realizar un análisis de los bloques de actividades complementarias desde el punto de vista de un modelo pedagógico para el empleo de los ocios.

Estado del arte

El museo, como objeto de estudio, ha sido tema recurrente en diversos autores y distintas latitudes. La particularidad de su naturaleza como institución pública; como estructura cultural orientada a la educación y la formación; como espacio para la conservación y resguardo de patrimonios culturales, sociales y científicos; e, incluso, como ámbito de participación humana y personal dirigido a los estudios de públicos, han sido guías de reflexión que han centrado múltiples investigaciones.

Con el propósito de visualizar el panorama académico desarrollado a partir de algunos de los estudios realizados, a continuación se presenta una selección de ellos.

En su estudio acerca del consumo simbólico del museo, Díaz de la Torre y Palacios Aguirre (2016) resaltan el papel de dicha institución, dada su capacidad de influir en la manera en que las personas se comportan y se relacionan.

Bajo dicha premisa, los autores precisan que el museo, además de acercar la cultura y el arte a los consumidores, es capaz de provocar un distanciamiento, toda vez que el discurso de los museos demanda un bagaje específico para realizar un consumo real. Dicho de otra manera, el museo se dirige a aquellos que poseen la capacidad de entendimiento para que se logre la comprensión de los artefactos. Como resultado de su investigación aseguran que las condiciones estructurales de cada individuo influyen directamente en el tipo de consumo en el que incurra. Al establecerse prácticas distintivas atendiendo a la estructura social, se marcan pautas de interés por el acceso a la información, así como a la manera en que se accede a la información.

De esta manera, los museos, más allá de buscar ser más accesibles o más visibles, deben centrar su atención en la manera de lograr la internalización de la cultura rebasando las condiciones estructurales de los individuos.

El estudio anterior concuerda con el realizado por Gamboa Fuentes (2000), en el que afirma que los visitantes del museo deben ser pensados como seres activos que interpretan el mensaje expositivo y construyen su propia visión en función de sus expectativas, intereses y competencias previas.

Una visión particular del papel de los museos la aporta el trabajo de Hernández Cardona y Rubio Campillo (2009), en el que se vislumbra y aprueba la esencia lúdica de los museos al consolidarse como espacios que coadyuvan a la educación influyendo en algunos comportamientos como el respeto al patrimonio y al visitante. De manera semejante, se identifica que el uso interactivo del museo permite una mayor comprensión de piezas descontextualizadas de su espacio, tiempo y uso.

No obstante, los autores critican la tendencia a convertir los museos y espacios patrimoniales en lugares de espectáculo con personajes disfrazados que evocan otros lugares y épocas, ya que se pueden convertir en espectáculos lamentables y espacios degradados.

Por su parte, Bosh (2000) señala que el museo debería generar y permitir un espacio de reflexión, apropiación y entendimiento de la historia y la cultura con sus cruces y particularidades.

El museo se consolida como una herramienta al servicio de la educación, no sin olvidar algunos factores como la inclusión de objetos representativos de todos los actores participantes en el tema que se quiere transmitir para lograr una imagen íntegra de este, la democratización de las colecciones, la inclusión de los niños en el proyecto del museo para ayudar a que se conciba como un precursor de inquietudes y preguntas, la organización de actividades lúdicas como herramientas de aprendizaje y la importancia de realizar estudios constantes sobre las necesidades de los visitantes.

En lo que respecta a las innovaciones en museos, Orozco (2005) señala que existe un creciente consenso entre especialistas de la educación y de la museología acerca de la imperante necesidad de transformar la concepción de los museos contemporáneos. Los museos deben dejar de ser lugares de contemplación u observación pasiva para convertirse en escenarios que fomenten el desarrollo educativo mediante situaciones comunicativas que propicien una interacción lúdica, una

exploración creativa y una experimentación creativa que, de manera paralela, posibiliten el involucramiento intelectual, físico y emocional de sus usuarios.

En este contexto, el trabajo del autor alude a los museos interactivos contemporáneos como una propuesta en la que se construye un aprendizaje dentro de un paradigma de exploración y descubrimiento.

Con el tiempo, los museos han ido perfilándose como una institución responsable y comprometida con su entorno y el desarrollo de sus usuarios, donde la tecnología y el mobiliario juegan parte fundamental para el logro de sus objetivos.

En este sentido, se han convertido en unas plataformas vivas en la que los usuarios se contemplan como seres activos y curiosos por naturaleza, capaces de interiorizar conocimientos y experiencias, pero al que es necesario apoyar en el desarrollo de su capacidad analítica y expresiva.

El museo también se ha analizado desde su perspectiva turística. Ejemplo de ello es el trabajo realizado por Rico Mandard (2008) en el que identifica los cambios que han sufrido los museos en su esencia. Desde una perspectiva tradicional, los museos funcionan como repositorios, bodegas, escaparates o lugares de culto al pasado, cuyo significado es ignorado por buena parte de la sociedad.

Sin embargo, en la actualidad, los museos se conciben como productos culturales propios de un periodo histórico que se esfuerza por recuperar visitantes. De manera paralela, los museos van respondiendo a los retos que conlleva el desarrollo de los medios masivos de comunicación, las nuevas tecnologías y los procesos de globalización económica y cultural.

Ante este contexto, los cambios en los museos no implican forzosamente la eliminación de la oferta museística, sino una apuesta por una revalorización que apunte a un equilibrio entre la oferta y los intereses de los visitantes.

Es así que el museo se debería ver como un proceso social que parte del valor inherente de cada objeto hasta su reconceptualización como un espacio cultural que traspasa sus propios muros, una manifestación cultural integral o como un producto social heredado y valorizado por otra comunidad. Para ello, los museos han de utilizar lenguajes sencillos y accesibles (lectoescritura, visual, auditivo, etc.) que capten la atención de los individuos.

En este sentido, Rico Mansard (2008) hace hincapié en que para el turista, el museo se convierte en un espacio de encuentro e interacción con el destino que

representa una oportunidad de conocer, en un espacio reducido, en un tiempo corto y a través de diferentes lenguajes, lo más relevante del lugar visitado.

En su estudio titulado *Museos, conversaciones y aprendizaje*, al analizar las visitas de la gente a los museos en Colombia, Leinhardt descubre que los grupos que visitan un museo aprenden más si van con predisposición e intención. Es decir, en la medida en que el sentido de identidad de los visitantes incluía una posición de aprendizaje y un sentido de pertenencia con el museo, la probabilidad de aprender se incrementaba.

Así mismo, precisa que los visitantes que se involucraron más con el ambiente general del museo aprendieron más.

Leinhardt (2014) concluye que un modelo de aprendizaje en museos es, en esencia, un modelo de involucramiento con la materia de exhibición.

Un estudio en el que, aunque no sea el principal objeto de estudio, sí se mencionan indirectamente programas y actividades complementarias, lo encontramos en la investigación realizada por Vacas Guerrero (2000), quién analiza el caso de Madrid, España, y su oferta turístico-cultural. La autora identifica los aspectos educativos, científicos y sociales como las funciones principales de los museos, a beneficio de los residentes y de los turistas.

El trabajo refiere un cambio en la concepción del museo, que pasó de ser un lugar de recepción y conservación a convertirse en una institución dinámica capaz de generar cultura y ocio. Por esa razón, se podría visualizar el museo como un sistema de funcionamiento similar al de una empresa que debe ser rentabilizada y competitiva. Dicha competitividad ha propiciado un aumento en la creación de actividades dentro de los recintos museísticos, enfatizando así la atención al público potencial.

De manera general, Vacas Guerrero (2000) culmina enfatizando la necesidad de apostar por un punto intermedio entre los museos tradicionalistas y los que responden a las nuevas demandas de los usuarios. Los museos ya no son solo lugares de estudio, depósitos artísticos o templos para la conservación de las obras de arte. Ahora también son lugares para el disfrute y satisfacción de sus visitantes.

Siguiendo las ideas de Pastor, Feo Parrondo (2011) señala que los museos no se han apartado de su actividad tradicional de conservación y exposición de obras al tiempo que, de manera paralela, se han convertido en espacios indispensables para los circuitos turísticos mediante actividades complementarias. Un ejemplo de esta

tendencia serían los museos dedicados a la gastronomía, en los que se involucra al visitante en el origen, la elaboración y el significado de los alimentos.

Por su parte, Abraham Jalil (2008) coincide con los autores anteriormente mencionados en cuanto a la necesidad de un cambio conceptual en los museos, en especial desde la segunda mitad del siglo XX. El museo no puede continuar como un mausoleo que resguarde obras artísticas, debe convertirse en un instrumento de apoyo para la formación y desarrollo del individuo que involucre a visitantes y a su comunidad.

A tenor de estos cambios, el museo confirma su papel educativo al ofrecer al visitante experiencias de aprendizaje significativas en un ambiente agradable y recreativo. Se presenta un nuevo modelo en el que se reformula por completo el papel del acervo y su relación con el público, concibiendo nuevas maneras de transmitir información, al tiempo que centra la atención en los visitantes para crear actividades alrededor de ellos.

Además de ser un espacio educativo, el museo también debe transformarse en un lugar de experimentación que busque integrar a los visitantes como actores principales de sus programas. Para lograrlo, se precisa la conformación de grupos dinámicos en contacto directo con el visitante y la comunidad, para juntos dar soluciones a los requerimientos de aprendizaje, desarrollo, pertenencia e identidad.

El trabajo de Abraham Jalil (2008) apunta a la necesidad de involucrar a los visitantes y a la comunidad en los trabajos del museo, desde la propuesta de programas y exposiciones hasta la participación en actividades relacionadas con las mismas, para que cobre significancia y coadyuve a un sentido de pertenencia, dando al museo una concepción como elemento integrador, comunitario-democrático y democratizador.

El autor concluye su investigación recalcando que las funciones del museo como colector, conservador-guardián, investigador y exhibidor del patrimonio cultural se enriquecen al unirse a las de educador, comunicador y difusor del mismo.

Se puede observar que algunos de estos estudios solo señalan o abordan de manera secundaria a las actividades complementarias que son programadas en museos. Dado que el presente trabajo de investigación tiene por objeto, precisamente, el análisis de las actividades complementarias, con énfasis en su potencialidad para estimular o fomentar experiencias de ocio humanista y valioso a los participantes, se pretende que la investigación aporte conocimientos nuevos al estudio de este campo.

Metodología de la investigación

El perfil de la presente investigación es exploratorio con un carácter descriptivo. Se ha realizado una revisión documental y bibliográfica sobre el tema de museos y los estudios de investigaciones realizadas que centran su atención en ámbitos de la museología, la museografía, los patrimonios y colecciones o estudios de públicos. En cuanto a los programas en museos, los trabajos de investigación que los abordan lo hacen como servicios del museo o como parte de las funciones de los departamentos educativos y de extensión cultural de forma generalizada, pero no ofrecen una identificación completa de las actividades, ni se detallan las características que presentan, ni se analizan desde el punto de vista de ser experiencias de ocio valiosas y significativas.

En cuanto al universo de estudio de la presente investigación, este lo conforman los museos de la Ciudad de México, cuya selección se funda en los criterios siguientes:

- Es la ciudad capital de México y tiene una población de ocho millones de habitantes.

- Presenta un alto perfil cultural por el patrimonio cultural, tangible e intangible, con que cuenta como legado y herencia de una ciudad que data del siglo XIV, con la presencia de culturas prehispánicas.

- Es una ciudad con 174 museos registrados por la Secretaría de Turismo del Gobierno de la Ciudad de México (dato institucional con información documentada, públicamente accesible).

- La Ciudad de México es considerada la segunda ciudad con mayor cantidad de museos en el mundo después de Londres, Reino Unido.

Del universo de 174 museos localizados en las 16 demarcaciones territoriales que conforman la división política de la Ciudad de México, se seleccionó un grupo de 72 museos en los que la información de las actividades complementarias que programasen estuviesen disponibles de manera pública y que representasen la diversidad en tipología y tamaño de los museos.

Los criterios para la selección del grupo de estudio fueron:

- Que estuviesen representadas las seis categorías de museos que la Secretaría de Turismo del Gobierno de la Ciudad de México define para ser agrupados por la disciplina o naturaleza de sus patrimonios y colecciones.
- Que representasen diversidad en la naturaleza de sus contenidos.

- Que representasen la diversidad de recintos museísticos.
- Que representasen geográficamente las dieciséis demarcaciones territoriales que conforman la ciudad de México.
- Que representasen museos de diversos niveles y diversos esquemas de gestión.
- Que contasen con un programa institucionalizado de actividades o con una oferta de actividades constante y continua.
- Que la información relativa a las actividades complementarias fuese publicada o difundida a través de cualquiera de los medios siguientes: carteles, páginas *webs* de los museos, órganos institucionales de cultura, correo electrónico a usuarios asiduos o miembros de asociaciones de amigos de los museos.

El registro de la información correspondiente a las actividades programadas en los museos seleccionados se determinó realizarla durante dos años consecutivos con el propósito de identificar y reconocer los diversos tipos de actividades que se ofertan. El registro se realizó en una base de datos, mes por mes, de enero del año 2015 a diciembre del año 2016.

A su vez, se determinaron como premisas para identificar y registrar las actividades complementarias las siguientes:

- Que el registro en la base de datos sea por cada tipo de actividad diseñada y programada, no por la frecuencia en que esta actividad se realizara.
- Que el registro sea tanto de actividades únicas de ciertos museos como de todas aquellas que conforman un programa completo en otro tipo de museos.
- Que el registro de las actividades se realice en el mes en que dan inicio y no se repita cuando su vigencia exceda del periodo mensual.

La información de los museos seleccionados correspondió a fuentes formales e institucionales. Para el presente estudio se consultaron las páginas *webs* de varios museos, en el caso de que contasen con una, y de guías mensuales publicadas por el ICOM México.

La información se consolidó en una base de datos, de la que se desprendieron datos cuantitativos relacionados con la frecuencia en el número de actividades complementarias programadas por los museos en los periodos de estudio, así como la

tendencia de la incidencia de cada una de las actividades complementarias en cuanto a su participación respecto al total de actividades programadas, por mes y por año.

Estructura de la tesis

El documento final de la investigación se conforma por siete capítulos.

Los primeros dos capítulos son el marco teórico referido a los ámbitos de ocio, la corriente pedagógica del constructivismo, museos y actividades complementarias que se programan en los recintos museísticos. El primer capítulo se refiere a la experiencia de ocio en el museo y se compone de tres apartados: el ocio y la experiencia de ocio en el museo, así como la corriente pedagógica del constructivismo. El énfasis del capítulo se centra en abordar la reflexión del ocio como experiencia humana en sus rasgos de ocio autotélico y valioso que insertado en una experiencia de ocio cultural fomentada por el recinto del museo, se expresa más adelante mediante una oferta de actividades complementarias con el potencial para estimular experiencias de ocio humanista. Por otra parte, la corriente pedagógica del constructivismo es un referente para reconocer procesos de aprendizaje activo en experiencias de ocio en museos. La primera parte del segundo capítulo, dedicado a la cultura y museos, presenta lo que es un museo desde la mirada de los cambios que han sufrido en las sociedades contemporáneas, acentuando la estructura de su análisis en la diversidad de patrimonios, obras y colecciones que pueden albergar hasta las tipologías que se han determinado para catalogar a los museos. Por lo que corresponde a la segunda parte, se destaca la visión extendida que presentan ahora los museos en torno a las funciones institucionales de los mismos. Porque, aunque la exposición se mantiene como la función sustantiva, el diseño y programación de diversas y variadas actividades complementarias han ocupado un lugar en la estructura organizacional de los museos. De la misma manera, se exponen diversas propuestas para organizar y agrupar dichas actividades. Por último, se enfatiza el valor de los departamentos de educación, gestión cultural, pedagogía o de acción social quienes son reconocidos como responsables del diseño y programación de las actividades complementarias que se brindan en los museos.

El tercer capítulo se dedica a una descripción de la Ciudad de México, primero desde un criterio geográfico, lo que permite al lector contar con una caracterización integral de las características de la ciudad y, de esta forma, identificar la repercusión de los museos ubicados en su territorio. También se resume la historia de la ciudad. Este apartado permite comprender el vasto y rico patrimonio y legado histórico-cultural que caracteriza a la Ciudad de México y que conforman, actualmente, los contenidos de

recursos, servicios y programas culturales para la formación y disfrute de los habitantes y visitantes en la ciudad.

En el cuarto capítulo se presenta la realidad de la Ciudad de México en torno a sus museos, con una caracterización del estado que guarda la ciudad con respecto a su patrimonio expresado en la diversidad de los tipos de museos; en la diversidad de la naturaleza de los contenidos de sus obras y colecciones; en la diversidad de los inmuebles donde se ubican los recintos museísticos; en la distribución geográfica de los museos por cada demarcación territorial; e, incluso, se hace una referencia de aquellos museos que forman parte de *tours* o circuitos turísticos.

El quinto capítulo se dedica a presentar el modelo de análisis de las actividades complementarias de los museos a partir de la teoría de ocio humanista y valioso, que por una parte, permita ser un referente teórico para identificar cada uno de los diferentes tipos de actividades según el nivel de involucramiento y participación que la actividad fomente en los individuos para vivir experiencias de ocio humanista significativas. Por otra parte, el capítulo aborda las características de un modelo de educación a corto plazo para la educación de los ocios y que, para la presente investigación, se ha determinado que sea el Modelo Basado en la Actividad. Este referente de pedagogía del ocio permite reconocer el valor que los programas de actividades en museos aportan para una educación informal del empleo de los ocios.

El sexto capítulo es el corazón de la investigación, pues en él se presentan los resultados relacionados con la caracterización de los museos en la Ciudad de México. Se brinda así un panorama global descriptivo de la oferta vigente en este ámbito cultural. También se presentan los resultados de los objetivos planteados al identificar la diversa variedad de actividades programadas por los museos, sus características y su incidencia en la frecuencia de programación en los museos. La última parte del capítulo está dedicada a presentar el análisis de cada una de las actividades programadas por los museos considerando los rasgos de ocio humanista, así como el análisis de las actividades complementarias a partir de los cinco bloques en que se integran, de la aportación que en conjunto realizan para fomentar una educación formal de ocio activo y ocio creativo con el consecuente impacto positivo que brinda a los participantes y a la comunidad,

Finalmente, el capítulo siete presenta las conclusiones de la investigación con respecto al reconocimiento de las actividades programadas por los museos, destacando el valor de su potencialidad para fomentar experiencias de ocio humanista y de la aportación que en conjunto brindan para un empleo de ocio positivo, activo y creativo

que incidan en el desarrollo personal de los visitantes a los recintos del museo. De la misma forma, en el capítulo se presentan líneas de investigación alternas que surgen a partir de este primer esfuerzo exploratorio alrededor del objeto de estudio señalado.

Capítulo 1 La experiencia de ocio en el museo

Introducción

El presente capítulo se orienta, en primera instancia, a identificar el sentido de institucionalidad que tienen los espacios de tiempo que se desprenden de la normatización del tiempo de trabajo, y que en la sociedad se reconocen como tiempo libre, con la finalidad de hacer énfasis en que las prácticas de ocio se generan en estos espacios que, implícitamente, no se encuentran acotados por el sentido de obligatoriedad y responsabilidad laboral.

Este marco da referencia para presentar diversas corrientes de pensamiento relacionados con el ocio desde la mirada del Instituto de Estudios de Ocio, donde se le reconoce como un ámbito de ejercicio de libertad personal para elegir actividades que generen gozo y satisfacción, una vivencia de carácter subjetivo e individual y una acción personal cuyo origen se encuentra en la motivación y voluntad de la propia persona (Cuenca, 2014).

El marco teórico de este trabajo de investigación se basa en la consideración del ocio humanista que, con rasgos autotélicos como la elección libre, el fin en sí mismo y la sensación gratificante, ponen en valor las prácticas de ocio. Asimismo, se hace un énfasis en la reflexión más actualizada del ocio cuando se aborda el ocio valioso, considerando que esta concepción asume la vivencia de un ocio con valores positivos para las personas y las comunidades. En este sentido, se incorpora esta reflexión teniendo en cuenta que las experiencias de ocio valioso se ven determinadas por el referente cultural de creencias, tradiciones, usos y costumbres que se reflejan en los diversos modos de involucramiento y actuación de las personas. De ahí que también se integren el ocio activo, el ocio sustancial, el ocio creativo y el ocio solidario como referentes de ocio valioso, dado que el modelo de análisis para las actividades complementarias programadas por los museos se integra por dos de estos referentes. El cierre de estas reflexiones se hace con el tema de la experiencia de ocio, destacando el papel que juegan las emociones al influir en el grado de intensidad y significación que las personas imprimen a una experiencia de ocio. Proceso que se iniciará con anterioridad al momento de la vivencia de ocio y que, una vez experimentada en plenitud, continuará *a posteriori* al imprimirse en la persona una huella emocional positiva que se mantendrá en el tiempo.

Por otra parte, el capítulo desarrolla el tema de la experiencia de ocio en el museo, desde la perspectiva de la relación del museo con sus públicos y reconociendo la importancia que reviste conocer y brindar propuestas interesantes a las necesidades y expectativas expresadas por los visitantes. También se aborda la experiencia del visitante a partir de su vivencia humana, cuya impresión emocional será resultado de factores fisiológicos como las distancias por recorrer en las salas del museo, factores psicológicos como la impresión o sensación que provoca una obra, e intelectuales como la reflexión y concienciación que un patrimonio estimula en el visitante.

1.1 Ocio

Las sociedades contemporáneas se encuentran, en la actualidad, inmersas en una visión global y globalizadora que se traduce en una tendencia por integrarse en las redes económicas, tecnológicas y conectivas mundiales y, con ello, en la presunción de revisar y adecuar modelos y estructuras de gestión social que impacten en las comunidades.

Mucho se ha dicho con respecto a una de las características de estas sociedades, la definición y delimitación de los llamados tiempos sociales que tradicionalmente se ha llevado a cabo: tiempo de trabajo y tiempo libre. En este sentido, se aprecia «una nítida separación entre el tiempo-espacio de trabajo, inclinado a las actividades productivas, y el tiempo-espacio de diversión y descanso, destinado a las actividades opuestas al trabajo, con la finalidad de reposición física y mental, siendo así aceptadas socialmente» (Martins y Clerton, et al, Ociogune 2010:93).

Con certeza, el tiempo de trabajo ha venido manteniendo la atención de los miembros y dirigentes de las diversas sociedades, justo por el carácter económico y de generación de riqueza que le confieren. En un primer momento, ese sesgo determinaba una marcada y acentuada actuación por todo aquello que tuviese relación directa con el aparato productivo de la sociedad, como quedaba patente en políticas públicas, en las estructuras de gobierno, en los convenios y acuerdos institucionales de distintos niveles y alcances o en la jerarquización para atender las necesidades de sectores específicos de la sociedad.

Desde esta perspectiva, las sociedades se han dedicado a establecer una plataforma institucional cuyo propósito se asocia a las acciones y estrategias para alinear los esfuerzos de quienes dirigen la sociedad, de quienes participan del sector privado generando empresas de bienes y servicios, del sector académico en su función

de formar cuadros preparados técnica y profesionalmente y, en definitiva, de la comunidad en su conjunto. Todos ellos, en función de su rol y nivel de participación en las actividades económicas prevalecientes. En un mundo altamente globalizado, la dinámica que marca el rumbo y acción de estas participaciones se revoluciona alcanzando «velocidades» que impactan no solo el quehacer institucional, sino también el día a día de los miembros de dichas sociedades.

El referente del tiempo de trabajo, en el que se centra el interés de instituciones e individuos como parte de esta estructura social, encuentra su vértice de atención en las actividades económicas que conforma el cuerpo de la economía en los distintos territorios. Sin pretender ahondar en sus impactos y particularidades, el ámbito del trabajo es un espacio de estudio y reflexión que se expresa en dos vertientes: a nivel de la sociedad, por su relación con la generación de la riqueza, y a nivel individual, en su relación con la participación de cada uno de los individuos de la sociedad en las actividades productivas.

En este sentido, el valor e importancia del trabajo para la sociedad es la organización del mismo en actividades económicas que se integran en los tres sectores convencionales de la economía: sector primario, sector secundario y sector terciario o de servicios. El impacto que tienen estas actividades es medido y reflejado en indicadores económicos como producto interior bruto, inflación, tasas de interés, tasa de producción, demanda interna, índice de precios, mercado laboral o balance entre importaciones y exportaciones, por señalar algunos ejemplos, que permiten a las sociedades contar con un panorama general de la evolución de la economía en su conjunto. Por otra parte, el ámbito del trabajo a nivel de participación de los individuos se circunscribe a parámetros de análisis como organizaciones e instituciones con actividad empresarial y productiva, actividades laborales, puestos específicos, tabuladores de sueldos y salarios, evaluación del desempeño laboral o lugares y condiciones de trabajo como jornada laboral, días de descanso y vacaciones, entre otros. En una visión integral se visualiza que, como señala Elsie McPhail (1999), «el trabajo ha sido considerado lo más importante en la vida de una sociedad moderna. La energía, la inventiva, la disciplina, el conflicto y la lucha han estado asociados con la creación de riqueza por medio del trabajo».

En el caso de México, el trabajo encuentra su institucionalización en la Ley Federal del Trabajo, cuya nueva versión revisada data del 1 de abril de 1970.

El tiempo libre y el ocio se reconocen como los ámbitos por excelencia de participación humana, aunque el tiempo libre sea en sí mismo una estructura de la

sociedad informalmente institucionalizada. No existe una ley o reglamento que regule el tiempo libre de manera directa, sino que es a partir de la legislación sobre el trabajo por la que, implícitamente, se define el tiempo que en sociedad reconoce como tiempo de no trabajo o tiempo libre. Tiempo que, en un sentido amplio, no está asociado a la actividad productiva o laboral y es dedicado a actividades y compromisos sociales, familiares o personales.

En México, el Título Tercero de la Ley Federal del Trabajo dedicado a las condiciones laborales, aborda cuatro conceptos que sientan la estructura que da forma concreta al tiempo libre: la jornada de trabajo, los días de descanso, los días de descanso obligatorio y las vacaciones.

Tabla 1 Tipos de tiempo libre a partir de la regulación del tiempo de trabajo

Concepto legal	Capítulo-Artículos	Tipo de Tiempo Libre
Jornada de trabajo	<p>Capítulo II. Jornada de Trabajo</p> <p>Art. 58. Jornada de trabajo es el tiempo durante el cual el trabajador está a disposición del patrón para prestar su trabajo.</p> <p>Art. 59. El trabajador y el patrón fijarán la duración de la jornada de trabajo... Los trabajadores y el patrón podrán repartir las horas de trabajo, a fin de permitir a los primeros el reposo del sábado en la tarde o cualquier modalidad equivalente.</p> <p>Art. 61 La duración máxima de la jornada será: ocho horas la diurna, siete la nocturna y siete horas y media la mixta</p>	Diario
Días de descanso	<p>Capítulo III. Días de descanso</p> <p>Art. 69. Por cada seis días de trabajo disfrutará el trabajador de un día de descanso, por lo menos, con goce de salario íntegro.</p> <p>Art. 71. En los reglamentos de esta Ley se procurará que el día de descanso semanal sea el domingo.</p> <p>Art. 74. Son días de descanso obligatorio:</p> <p>I. El 1º enero.</p> <p>II. El primer lunes de febrero en conmemoración del 5 de febrero.</p> <p>III. El tercer lunes de marzo en conmemoración del 21 de marzo.</p>	<p>Fin de semana (sábado y domingo)</p> <p>Fin de semana largo (que se corresponden con el 5 de febrero; 21 de marzo y 20 de noviembre)</p>

	<p>IV. El 1 mayo.</p> <p>V. El 16 septiembre.</p> <p>VI. El tercer lunes de noviembre en conmemoración del 20 de noviembre.</p> <p>VII. El 1º diciembre de cada seis años, cuando corresponda a la transmisión del Poder Ejecutivo Federal.</p> <p>VIII. El 25 diciembre.</p> <p>IX. El que determinen las leyes federales y locales electorales, en el caso de elecciones ordinarias, para efectuar la jornada electoral</p>	<p>Puente</p> <p>Día festivo</p>
Vacaciones	<p>Capítulo IV. Vacaciones</p> <p>Art. 76. Los trabajadores que tengan más de un año de servicios disfrutarán de un periodo anual de vacaciones pagadas que, en ningún caso, podrá ser inferior a seis días laborables y que aumentará en dos días laborables, hasta llegar a doce, por cada año subsecuente de servicios.</p> <p>Después del cuarto año, el periodo de vacaciones aumentará en dos días por cada cinco de servicios.</p> <p>Art. 78. Los trabajadores deberán disfrutar en forma continua seis días de vacaciones, por lo menos.</p> <p>Art. 79. Las vacaciones no podrán compensarse con una remuneración.</p>	Vacaciones

Fuente: Elaboración propia en base a los capítulos II-IV del Título Tercero de la Ley Federal del Trabajo

De esta forma, la sociedad reconoce y delimita con un sentido de temporalidad, aquellos espacios de tiempo en que los individuos realizan otro tipo de actividades no sujetas a la condición laboral. Estos espacios de tiempo, incluso, llevan involucrada una significativa carga emocional asociada a la satisfacción de necesidades como el descanso, la recreación, la formación desinteresada, la convivencia con amigos y familiares o el cultivo de pasatiempos y *hobbies*, lo que en conjunto brinda a los individuos una oportunidad de compensación, descubrimiento, realización, desfogue, y encuentro, lo que brinda a las personas una experiencia de gozo y disfrute.

El hecho concreto de que existan estos espacios de tiempo permite a los individuos de una sociedad identificar los ámbitos propicios para las diversas actividades de la vida laboral y cotidiana. Esta reflexión previa de carácter institucional de los tiempos permite delinear las fronteras conceptuales entre el tiempo de trabajo, el tiempo libre, e incluso delimitar la consideración con respecto al ocio. No se debe dejar de lado

que también involucra una valoración social hacia estos tiempos, que como señala Elsie McPhail (1999: 62) «como socio minoritario en la jerarquía de tiempos modernos, el tiempo libre está sujeto al tiempo laboral que domina y condiciona todos los demás; el ocio no manifiesta subordinación alguna y es una forma de vida».

Ahora bien, de manera destacada es a partir de la segunda mitad del siglo XX, que diversas corrientes de pensamiento han venido trabajando las reflexiones conceptuales de lo que se comprende por ocio, así como sus implicaciones en la vida personal y comunitaria de las sociedades. Si bien es cierto que aún prevalece la idea generalizada de considerar como sinónimo al tiempo libre del ocio y que se mantiene una connotación negativa de este asociándolo al término de ociosidad, en realidad, se ha avanzado significativamente en profundizar y descontextualizar la significación del propio ocio.

Las corrientes de pensamiento que han abordado el estudio del ocio lo han hecho a partir de diversas premisas que, en gran medida, son reflejo del momento histórico, político y cultural que les ha tocado vivir a los distintos autores. En primera instancia, y desde la perspectiva de la conformación de una sociedad y su estructura socioeconómica, el interés tácito o intuitivo de algunos autores para estudiar el fenómeno del ocio se puede reconocer en la consideración de que:

En sus inicios el sistema capitalista andaba reñido con el ocio, no sucede así una vez que ha quedado consolidado el desarrollo del sistema...al pasar de los problemas de producción a los consuntivos, el ocio llega a ser visto y practicado por el capital como una imprevisible y fabulosa tabla de salvación, de tal forma que la misma burguesía que antaño condenara por criterios morales al tiempo perdido, lo fomenta hoy acuciada por el interés económico. (Munné, 1980:12).

Esta afirmación expresa la condición objetiva de visualizar que el ocio es parte de las sociedades contemporáneas, de sus estilos de vida, de la creación de una oferta económica orientada a los productos y servicios asociados con el ocio y de las necesidades básicas y generadas relacionadas con el mismo. En síntesis, una primera reflexión del ocio desde un sentido objetivo y encaminado a una sociedad de consumo.

Las aportaciones teóricas empíricas y científicas en torno al estudio, reflexión y conceptualización del ocio han involucrado a estudiosos e intelectuales que, reflejando y representando distintos periodos históricos y diferentes ubicaciones geográficas, en conjunto han contribuido a ir desentrañando la compleja dinámica que se mantiene activa entre el rol y actuación del individuo y la sociedad a la que pertenece, acotada en

las multiplicidad de actividades humanas, económicas y laborales que se encuentran en el diario vivir. De manera selectiva y para comprender los matices que acercan, pero también alejan, los preceptos insertados en las reflexiones y conceptos relacionados con el ocio, a continuación se presentan algunos de ellos:

Uno de los exponentes más representativos y ampliamente aceptado, en su carácter de haber operacionalizado el concepto, es Joffre Dumazedier (1964), quien definió que «el ocio es un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede dedicarse voluntariamente, sea para descansar o para divertirse, para desarrollar su información, o su formación desinteresada, cuando se ha liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales» (Martínez, 2006: 23). Es de destacar que la mirada de Dumazedier consiste en entender el ocio como una actividad objetiva, palpable con fines utilitarios definidos.

En su texto *Ocio y Turismo*, Jean Fourastié (1979:30) aborda en una amplia reflexión, los cambios que la sociedad venía experimentando en la década de los setenta, cuando los desplazamientos y movimientos masivos de personas, producto de diversas motivaciones e intereses relacionadas con el descanso, el disfrute y la diversión, se consolidaban en un fenómeno global, impersonal y dirigido que es el turismo de masas, reflexión que asocia en la relación de causa y efecto de turismo y ocio; en este orden de ideas este autor señalaba que ocio:

Es lo que realiza el hombre fuera de sus obligaciones profesionales y al margen de esa nebulosa un tanto compleja, constituida por las necesidades vitales tanto de orden físico como social; lo que el hombre hace y podría no hacer es el ocio puro. Es aquello que no se considera necesario ni desde el punto de vista de la producción económica ni desde el punto de vista de la supervivencia de la especie y del mantenimiento de los valores culturales. (Fourastié, 1979:12).

En las apreciaciones que la autora realiza en torno al concepto de ocio, también integra la visión de Jean Laloup, quien plantea una mirada más significativa en cuanto a la naturaleza de la persona y que, de manera puntual, expresa que «el ocio es, por su misma esencia, moral: favorece en el hombre, de una parte, su potencialidad activa y, por otra, su libertad» (Fourastié, 1979: 30).

Por su parte, un autor como Roger Sue en su obra *El Ocio*, publicada en la década de los ochenta, reflexiona sobre el carácter que el ocio tiene como fenómeno social, en gran medida, por el desarrollo que se generó de infraestructuras y centros comunitarios para llevar a cabo actividades individuales y colectivas. Sue aborda

también que esta visualización social en torno al hombre y su expresión de ocio le permite encontrar una vía socialmente aceptada para expresar su inconformidad con el medio social, al tiempo de poder expresarse en función de sus deseos, gustos, intereses y rasgos de personalidad. De esta manera, el autor expresa que «el ocio moderno está definido por tres características: una de tipo material, que consiste en el tiempo disponible y continuo para practicar las actividades recreativas; otra de tipo social, que es la generalización de las diversiones entre la población en su conjunto, y una última de tipo institucional, caracterizada por el hecho de que la colectividad se hace cargo de ciertas diversiones» (Sue, 1979: 25).

Frederic Munné (1980:20), en su obra *Psicosociología del tiempo libre*, analiza con un perfil crítico las diversas corrientes de estudio en torno a la sutil frontera entre tiempo libre y ocio. Los incisos que se muestran a continuación ilustran, en la perspectiva del autor, los aspectos destacados de autores correspondientes al pensamiento burgués:

- a)Subjetivismo: se concibe al ocio como la vivencia de un estado subjetivo de libertad, de libertad de elección.
- b)Individualismo: se considera que el ocio pertenece a la esfera del individuo... a una esfera vital separada de lo colectivo (Zbinden).
- c)Liberalismo: el ocio es un asunto privado por lo que la sociedad no puede determinar su empleo personal.

Ya para las sociedades contemporáneas de la década de los ochenta en adelante, las condiciones de vida, recursos, desarrollo y proyección futura de estas, se veían fuertemente impactadas por los escenarios globales donde las políticas nacionales e internacionales en materia económica, social y medioambiental fueron perfilando un comportamiento de instituciones e individuos tendente a la exacerbación de valores inclinados a la reproducción de patrones comunes, a la lucha por reconocer derechos humanos, pero también con una inclinación de acercarse a ser sociedades de consumo.

El renovado interés por el estudio y reflexión del ocio, en un nuevo marco institucional y con una mirada acuciosa hacia los derechos humanos de los individuos, a la expresión sincera de las personas sobre sus propias necesidades y hacia el impacto que el ocio podría tener en la calidad de vida de individuos y comunidades, es que, como señala Violante Martínez (2006:39) mencionando a Madariaga (2004):

En la Cátedra ONCE Ocio y Discapacidad del Instituto de Ocio de la Universidad de Deusto (Bilbao), este nace como proyecto en 1988. Su objetivo es estudiar la incidencia y creciente relevancia que adquiere el ocio en la sociedad actual. Desde el inicio se caracteriza por su naturaleza interdisciplinar, conectado a los planteamientos académicos internacionales, así como la defensa de un ocio humanista, es decir, un ocio impulsor de desarrollo personal y social. Su cometido es la investigación, documentación y formación en los temas relacionados con los múltiples contenidos en los que se realiza el ocio: cultura, turismo, deporte, recreación, fiesta, juego y tiempo libre...El proyecto Cátedra es la expresión de uno de los objetivos del Instituto, la defensa del derecho del ocio de todo ciudadano. (Madariaga, 2004:60-61).

Con este principio, sienta sus bases una nueva corriente de pensamiento de ocio contemporáneo, actual y en constante revisión crítica. El Instituto de Estudios de Ocio en su etapa de formación y consolidación se ve representado académicamente por Manuel Cuenca, quien junto a un equipo de académico-investigadores se dedican a renovar el estudio y conceptualización del ocio.

La dignidad de la persona y el reconocimiento a su valor intrínseco como individuo con valores y derechos, se expresa en el pensamiento del autor que expresa que el ocio es «todo aquello que las personas realizamos de un modo libre y sin una finalidad utilitaria, sino, fundamentalmente, porque disfrutamos con ello. El ocio no es un tiempo, ni unas actividades que se denominan así, sino una acción personal y/o comunitaria que tiene su raíz en la motivación y en la voluntad» (Cuenca, 2014: 83-84).

Este nuevo paradigma surge, en gran medida, por el desarrollo acelerado de sociedades tecnológicas que impactan en las estructuras de la organización del tiempo y del trabajo; por los nacientes modelos de estilos y expectativas de vida contemporáneos; por la conectividad entre personas, sociedades e instituciones caracterizada por un alcance global que ha impactado en aspectos como la rapidez, la exactitud y el volumen de datos e información; y todo ello creando escenarios donde el hombre se ha visto «arrastrado» e involucrado con la consecuente repercusión en su calidad de vida.

El ocio pretende, por ello, ser «una experiencia gratificante en la que vivimos nuestra propia existencia» (Cuenca, 2003: 36). Ante este amplio panorama, el individuo también se ha hecho consciente de su propia condición para elegir con libertad las

actividades de ocio, sabiendo que dispone de un tiempo que socialmente le es determinado para este propósito, y de reconocer que hay oportunidades y recursos viables para el disfrute de su propio ocio; y que en última instancia, esta elección estará sujeta a la etapa de la vida en que se encuentre, a la estructura familiar y personal que tenga y a las condiciones de su entorno social y cultural.

Por último, y no por ello objeto carente de reflexión, se debe mencionar la condición del ocio en su rol como parte de las sociedades de consumo. Esta mirada es destacada por Manuel Cuenca en el párrafo siguiente «la vivencia de ocio se asocia a valores hedonistas (placer, bienestar, felicidad, diversión...), constituyendo una de las principales motivaciones del consumo [...] tener, comprar y consumir son verbos esenciales» (Cuenca, 2003:43).

En la actualidad el sector de los servicios se ha desarrollado vertiginosamente y, de manera particular, las industrias dedicadas al entretenimiento, el deporte, la cultura y el turismo.

1.1.1 Ocio autotélico y ocio humanista

El ocio autotélico está considerado como el ocio auténtico en la medida que este se concretiza y se convierte en realidad a partir de la vivencia de cada uno de los individuos. Es aquél ámbito de actuación de las personas que solo vivenciando, es decir, «sintiendo y estando», perciben y disfrutan los beneficios. Esta vivencia se hace consciente por el nivel e intensidad de participación a nivel físico, intelectual y emocional de los individuos.

En su obra *Ocio Humanista* (2003) Manuel Cuenca señala que el ocio autotélico «es una experiencia vital, un ámbito de desarrollo humano que, partiendo de una determinada actitud ante el objeto de acción, descansa en tres pilares esenciales: elección libre, fin en sí mismo (autotelismo) y sensación gratificante» (Cuenca, 2014:85).

El ocio autotélico parte del principio de ser una experiencia positiva como resultado de una actitud personal motivada para vivenciar, de manera satisfactoria y gratificante, el propio beneficio que involucra la promesa latente de que esta incida en el desarrollo personal y social de la persona. Por otra parte, se debe añadir que este tipo de ocio tiene el potencial para detonar y crear espacios y vivencias en donde los individuos establezcan contactos y encuentros creativos consigo mismos y con su entorno.

El autor Manuel Cuenca en su obra *Ocio Humanista* (2003) señala que la vivencia del ocio autotélico, con valores y significados profundos, y en su participación en la comunidad, se manifiesta en vivencias colectivas impregnadas por la estructura simbólica de la tradición y de los modos, usos y costumbres. En este sentido, el autor señala que el ocio autotélico, bajo una forma operativa, se reconoce en cinco dimensiones: lúdica, ambiental-ecológica, creativa, festiva y solidaria.

1. La dimensión lúdica: Su referente es el juego y la diversión en los grupos sociales, esto involucra las maneras y formas en que los integrantes de una sociedad, en cualquier etapa de la vida, asumen y valoran el juego y la diversión como parte de ellos mismos, y de sus vidas. Esta reflexión incluye la consideración de los espacios (públicos y privados), la infraestructura y los recursos para hacer realidad la vivencia de esta dimensión.
2. La dimensión ambiental-ecológica: Su referente es el entorno físico y urbano de la comunidad, así como la experiencia de ocio unida a la naturaleza. Es una dimensión que reconoce las posibilidades para el gozo y disfrute de una vivencia de ocio de espacios como parques, plazas y paseos. Asimismo, es una dimensión del ocio que se relaciona con la sensibilidad hacia la conservación y protección de los recursos naturales que, de una manera u otra, se ven involucrados en las distintas y variadas expresiones de ocio.
3. La dimensión creativa: Su referente son las experiencias culturales asociadas a manifestaciones artísticas como la danza, la música, la literatura, la dramaturgia o las expresiones artesanales y folclóricas. Esta dimensión está íntimamente ligada con el marco ético, estético, cultural e identitario de los diferentes grupos humanos y sociales ya que este bagaje constituye el capital cultural de individuos y sociedades. Se consideran también aspectos como los recursos, infraestructuras, esquemas de comunicación y difusión, así como procesos educativos de los individuos para su apreciación y disfrute.
4. La dimensión festiva: Su referente son las fiestas de la comunidad. «La fiesta, entendida como manifestación extraordinaria de ocio» (Cuenca, 2003:98). Es una expresión y ámbito de reencuentro con las personas de la comunidad en una vivencia colectiva, festiva y de cohesión comunitaria.

5. La dimensión solidaria: Su referente es la vivencia social y altruista. Son expresiones de ocio dirigidas a la ayuda desinteresada a otros. Esta vivencia involucra rasgos de calidad humana y sensibilidad.

Estas cinco dimensiones no se dan de manera aislada o autónoma, sino que forman parte de la vida y pulso de las sociedades, intercalándose unas con otras y delineando las oportunidades reales de acceso a las múltiples vivencias de ocio.

Ocio humanista

Esta perspectiva del ocio centrado en la dignidad humana, es un reflejo del momento histórico contemporáneo de los años 90, cuando instituciones internacionales se encontraban fijando su posición en torno a los derechos del hombre y las sociedades empezaron a tomar consciencia de su responsabilidad en la conservación el medio ambiente natural y cultural y que se reflejó. Por ejemplo, en la Carta sobre Educación del Ocio emitida por la WLRA (entonces World Leisure & Recreation Association) o la Declaración de Río sobre el Medio Ambiente y el desarrollo de 1992.

La visualización y exposición social de las aportaciones que el ocio vendría abonando al desarrollo de las personas y el impacto que esto provoca en las comunidades y en sus ámbitos de convivencia e interacción grupal, son un referente para expresar la postura de la nueva mirada sobre el ocio que, en palabras de Manuel Cuenca, es:

Aquel que defiende ante todo la dignidad de la persona humana. Se reconoce como un ocio positivo, que favorece la mejora de la persona y la comunidad, y se sustenta en los tres valores fundamentales del ocio autotélico: libertad, satisfacción y gratuidad, sin olvidar tampoco los referentes de identidad, superación y justicia. El ocio humanista es un ocio centrado en el desarrollo de la persona, en sus vertientes individual y social, por lo que también se preocupa del bien comunitario [...] no es un ocio espontáneo, sino una experiencia compleja que requiere formación. (Cuenca, 2014:86).

En este orden de reflexiones, por tanto, se puntualiza y evidencia el valor de la persona para ser digna de gozar del derecho al ocio; de la libertad intrínseca que debe ejercer para decidir sobre su entorno y participación; de la experiencia humana que involucra una vivencia de ocio profunda y significativa para el individuo; de la valoración

del ocio como vía para lograr y mantener una condición saludable y de bienestar y, también, de los beneficios que esta experiencia positiva acarrearía al grupo social en el que se desenvuelve.

Esta corriente de estudio del ocio humanista enfatiza las repercusiones favorables que el ocio brinda al bienestar de las personas en cuanto al cultivo de la salud y del espíritu, en una genuina búsqueda por tener y disfrutar de una vida con mejor calidad.

Manuel Cuenca (2003), en referencia a Kriekemans, señala que el ocio humanista presenta cuatro rasgos que le caracterizan: Vivencia lúdica, liberación, autotelismo y formación.

1. Vivencia lúdica: Es un rasgo que pone de manifiesto el sentido lúdico que permea a lo largo de la vida de los individuos, en el sentido de reconocer que el hombre requiere de contrapesos para afrontar las exigencias de la vida cotidiana. Así, el juego y los ambientes de fantasía permitirían a los individuos «tomar distancia» de la propia realidad para permitirse reencontrarse a sí mismos.
2. Liberación: El ocio se asocia a una práctica elegida libremente, sin presiones ni obligaciones. Este aspecto es el ejercicio de la libertad percibida por el individuo como condición única e irrenunciable del mismo, lo que le otorga un sentido autodeterminación que le estimula a desarrollar un ejercicio individual positivo y enriquecedor. En sí «la experiencia de ocio guarda [...] una relación estrecha con la liberación de la persona» (Cuenca, 2003:67).
3. Autotelismo: El ocio, desde una mirada humanista, centra su foco de atención en los fines del mismo y no como un medio para lograr algo. De esta manera se comprende que el ocio tenga el rasgo autotélico que implica «ser un fin en sí mismo, busca la realización de algo sin pretender otra cosa a cambio de la acción» (Cuenca, 2003: 68).
4. Formación: El ocio es un ámbito vital del individuo, que conlleva a lo largo de la vida procesos formativos para su valoración y disfrute. Es pertinente señalar que se trata de una formación humanista lo que hará de la persona un individuo autorrealizado y liberado. Cuenca (2003) hace alusión a las aportaciones que H. Dimock realiza en torno a la formación humanista, que desde su perspectiva debe cubrir cuatro criterios:

continuidad, globalidad, diversidad de intereses y la práctica en sí misma. Por continuidad se refiere a que el ocio está presente a lo largo de toda la vida, en todas las etapas de desarrollo individual; por globalidad hace referencia a que el ocio ocurre con el estímulo de todas las esferas que conforman al individuo, es decir, la física, intelectual, emocional y social; la diversidad de intereses, alude a la participación y búsqueda del individuo por incidir en su entorno y en su interacción con otros, no solo en el ámbito individual y personal; y, por último, el criterio de la práctica en sí misma, que parte del principio de ser una experiencia positiva y creadora.

1.1.2 Ocio Valioso

En la obligada y renovada reflexión del comportamiento colectivo e individual de los grupos humanos, enmarcados en estas estructuras posmodernas de la cultura del bienestar, de la cultura de la hiperconectividad, de la cultura de lo orgánico y saludable, de la cultura de la igualdad de oportunidades y de la cultura de contrastes culturales aunque globalizados, trae consigo una mirada crítica y actualizada del rol que el ocio desempeña en la vida de individuos y sociedades. En este panorama, también se hace evidente que la vivencia de toda actividad humana involucra, necesariamente, la conexión con sus sensaciones, percepciones y emociones, que al interactuar en el pensamiento se expresan en las conductas y actitudes que un individuo experimenta y actúa.

La conceptualización del ocio valioso es una mirada fresca que reconoce que el valor de una experiencia humana de ocio debe llevar implícitas consideraciones e impactos, tanto subjetivos (vivencia emocional interna del individuo) como objetivos (de las repercusiones positivas en y para la comunidad), que encuentra su potencial de aportación en la vivencia de experiencias gratificantes, positivas y satisfactorias. Así, sobre esta nueva mirada conceptual, Manuel Cuenca establece por ocio valioso que:

Es la afirmación de un ocio con valores positivos para las personas y las comunidades, es un ocio basado en el reconocimiento de la importancia de las experiencias satisfactorias y su potencial de desarrollo social. El adjetivo *valioso* enfatiza aquí el valor social beneficioso que se le reconoce en la práctica de determinados ocios, así como su potencial de desarrollo humano. (Cuenca, 2014:87).

Los niveles de satisfacción y disfrute de la experiencia de ocio valioso de un individuo se ven influidos por factores externos como el marco cultural de creencias, tradiciones, usos y costumbres, que conforman las distintas mentalidades y modos de actuación e involucramiento en este tipo de vivencias. Por otra parte, la experiencia está determinada por el grado de especialización que la persona tenga de la actividad elegida, por lo que «una experiencia de ocio valioso nunca es igual a otra porque, entre otros aspectos, depende del grado de iniciación de quien la experimenta» (Cuenca, 2014:87).

En este sentido, el autor precisa que la oferta de ocio debiera considerar el nivel de especialización que los individuos tienen para la realización de una actividad en aras de asegurar una pertinente variedad de alternativas que permitan la vivencia de una experiencia de ocio valioso. Los niveles de especialización para una actividad son:

1. Principiantes: Se interesan solo por lograr algunos resultados.
2. Iniciados: Empiezan a ganar competencias, por lo que se plantean retos más difíciles.
3. Especialistas en una actividad o habilidad específica: Se involucran activamente por el interés genuino en la actividad.
4. Identificados: Hacen de sus prácticas de ocio un motivo de identificación.

Las prácticas de ocio valioso también se destacan por el grado de intensidad con que son vivenciadas por las personas. Algunos factores que la determinan son el sentido de novedad, el contexto sociocultural, y el grado de conocimiento. Este nivel de intensidad para participar e involucrarse se establece en función del mayor o menor significado personal que cada individuo le otorgue a la experiencia y, con ello, en el resultado de la misma, que puede ir desde un nivel muy bajo de aburrimiento hasta un mayor nivel de logro y gratificación. Cabe agregar en este apartado que las prácticas de ocio, en su perfil de concreción, se encuentran supeditadas a dimensiones de espacio-temporalidad.

Toda vez que el ocio valioso se comprende como una «experiencia valorada y con sentido», Manuel Cuenca precisa que hay que considerar cuatro referentes que ilustran diversas expresiones y manifestaciones del ocio, y que están alineadas con este principio. Los referentes son: ocio activo, ocio sustancial, ocio creativo y ocio solidario (sostenible e inclusivo).

Ocio activo

Es un ocio en el que hay una implicación activa individual que involucra el aspecto físico, pero también la esfera intelectual. Es la actitud del individuo la que determina de manera consciente las implicaciones y consecuencias de su elección, incluyendo también las emociones que se generarán. El sentido de ser activo también se entiende como la implicación en cuestiones sociales, económicas, espirituales, culturales y cívicas.

Ocio sustancial

Se asocia con el ocio serio que implica la decisión personal y responsable del individuo para involucrarse en una actividad de ocio que requiere una disciplina de formación y aplicación. Es un ocio que conlleva «el cultivo de un interés significativo [...] y fundamental para la identidad del individuo» (Cuenca, 2014) y que se mantiene en el tiempo. Se reconoce que la práctica de este ocio requiere de perseverancia, esfuerzo, formación, beneficios duraderos, ámbito social determinado y sentido de identificación. Se consideran en este tipo de ocio los *hobbies*, las actividades *amateur* y el voluntariado.

Ocio creativo

Es un ocio que se encuentra unido a la creatividad en un sentido experiencial. Se visualiza claramente en actividades de ocio relacionadas con el ámbito de la cultura y «se caracteriza por separarse de lo instintivo y lo fácil, introduciéndonos en una visión y un disfrute del mundo más complejo pero, a largo plazo, mucho más enriquecedor, satisfactorio y humano» (Cuenca, 2014:123). La práctica de ocio creativo estimula a los individuos a motivarse, ser activos, y mantener un sentido lúdico ya que requiere de procesos cognitivos complejos.

Este tipo de ocio expresa la potencialidad de sus alcances en la frase siguiente «el ocio no es solo condición previa para la creatividad sino que también puede ser un modo de realización de creatividad» (Cuenca, 2014:124).

Ocio solidario

Las vivencias de ocio solidario le permiten a las personas contar con alternativas para ayudar y apoyar a los demás, por el simple hecho de sentirse capaces de compartir y compartirse con otros grupos humanos que se encuentran en una condición distinta a la suya. Es un ocio que no permite actitudes egoístas ni personalistas. Por el contrario, fomenta la apertura, la tolerancia y la aceptación de los otros. Se entiende entonces como «vivencia altruista y social del ocio motivada por la necesidad de participar y “hacer partícipes de”, que va unida a toda experiencia de ocio maduro» (Cuenca, 2014:125). Este ocio tiene dos vertientes de reflexión: la sostenibilidad y la inclusión. La primera de ellas se refiere a que posibilidad de que las actividades de ocio pudiesen dañar o mejorar los patrimonios culturales y naturales. En este sentido, las sociedades han venido siendo sensibles a la responsabilidad compartida que involucra preservar y conservar dichos patrimonios. El segundo de los casos hace alusión al derecho que tienen todas las personas, sin distinción, de disfrutar y gozar de experiencias de ocio y de las oportunidades concretas que una sociedad brinde a todas las personas de su comunidad.

Por todo ello, se puede decir que «no es suficiente con vivir el ocio como experiencia humana, sino que deberíamos tender a hacer de él (ocio) una experiencia humana valiosa» (Cuenca, 2014:117).

1.1.3 Experiencia de ocio

En la experiencia de un individuo confluyen una serie de factores que determinan no solo la vivencia sino la intensidad y duración de una acción específica en la vida de una persona. En primera instancia, el contacto con estímulos internos y externos al individuo que detonan en una serie de sensaciones, manifestadas a través de las emociones, es lo que determina el grado de intensidad que imprime una huella emocional en la memoria de las personas. Por otra parte, hay un conjunto de factores de carácter espacio-temporal que también pueden determinar la experiencia como son el lugar en el que se desarrolle, la ubicación geográfica o las condiciones del medio.

Este aspecto de las emociones como vía para generar una sensación significativa, es reconocer que hay una relación estrecha entre la vivencia y los aspectos personales del individuo como su descanso, sus metas o su trayectoria. Por lo que, cuando se trata de experiencias de ocio, es el propio individuo quien genera una carga emocional desde la selección de la actividad hasta el disfrute de la misma y, por ende, de lo que la persona permite e integra a su bagaje interno, todo ello determinado por las

percepciones, sensaciones, emociones y proyecciones del propio individuo. Un autor como Dewey, quien fue filósofo, psicólogo y pedagogo, «separaba las experiencias cotidianas de otras especialmente intensas, unificadas en torno a una situación, un acontecimiento o un objeto cualquiera. Son las experiencias que siguen un curso procesual, de manera que tienen un cumplimiento que permite conservarlas como recuerdos perdurables» (Cuenca, 2003:92).

Sin embargo, el referente con mayor relevancia cuando de experiencias significativas se trata es su carácter procesual donde «la vivencia de ocio gana significación, importancia y calidad en la medida que se separa del mero «pasatiempo» y se incardina en nuestras vidas rompiendo las barreras del tiempo objetivo. Como experiencia, se enriquece al fijar su realidad en un presente procesual, coherente con el pasado y el futuro que le corresponde» (Cuenca, 2003:92).

Las experiencias están circunscritas a la vida misma del individuo, en sintonía, con su escala de valores y con su proceso de madurez emocional, expresado en su desenvolvimiento personal y social. Por ello, este carácter procesual se define a partir de identificar que una vivencia parte de un tiempo y momento previo a la realización de la misma, cuando el individuo proyecta, desea o anhela las posibles y latentes sensaciones que vendrán en el futuro. El siguiente momento consciente es la vivencia como tal, cuando la persona es capaz de experimentar en toda su extensión la actividad o estímulo previamente pensado y deseado. De ahí que el nivel de intensidad, duración y significatividad que haya conseguido la persona a partir de la actividad y en congruencia con lo planeado, pensado u organizado por él mismo, logre una impresión profunda en la memoria de la psique y de la corporalidad que florecerá en recuerdos con un sentido de memorabilidad perdurable. En palabras de Manuel Cuenca, «la vivencia de una experiencia de ocio se inicia, o puede iniciarse, mucho antes de la realización de la actividad en sí misma. El atractivo del tiempo que ha de venir nos permite vivir la esperanza y nos llena de ilusión. Ilusión y esperanza son, sobre todo, proyecciones temporales hacia el futuro, que habitualmente están presentes en la preparación de fiestas, vacaciones, diversiones y *hobbies*» (Cuenca, 2003:93).

1.2 La experiencia de ocio en el museo

La relación entre el museo y sus públicos es el marco de referencia cuando se aborda la experiencia de los individuos en su recorrido por las salas de un museo, contemplando o conociendo la obra patrimonial. Así, el sentido de la existencia de los

museos «solo pueden justificarse social y culturalmente en función de su destinatario: el público [...] es la comunidad la que marca y consagra la razón de ser de estas instituciones como un instrumento de desarrollo cultural, social y económico a su servicio» (Fernández, 2012:122).

En los últimos años, el perfil y justificación de los museos ha evolucionado, pasando de una estructura institucional, rígida, académica e ilustrada hacia una estructura sensiblemente cercana a la comunidad, participativa, pedagógica e informativa. Pero, además, también se ha venido reconfigurando el tipo de relación entre el museo y los públicos y, hoy por hoy, los estudios de públicos son una actividad constante en la gestión de los recintos museísticos. Esta nueva mirada de los museos hacia sus públicos ha determinado cambios en la forma de entender y exponer el patrimonio museal y ha influido en el diseño de nuevas propuestas museográficas para estimular la conexión del público con la significación artística, social y cultural que supone la obra. De ahí que «el cambio sustancial producido en la actitud del público respecto de su atracción, participación y entusiasmo en el museo, ha tenido un desarrollo paralelo y lógico a la renovación museológica y los diferentes cambios sociológicos y tecnológicos acaecidos en los últimos cincuenta años» (Fernández, 2012:125).

En esta nueva mirada sobre la relación de los museos con el público, la propia institución del museo ha adquirido innovadoras expresiones al identificar que también ahora «se vuelve un producto, los visitantes llegan a ser sus clientes [...] la noción de público es reemplazada por la de la audiencia [...] desarrollo de una lógica mercadotecnia trastocando la correlación museo-público y proponiendo museos-producto que respondan a un mercado real o potencial» (Fernández, 2012:125).

Hoy los museos reconocen que el público puede ser dividido en visitantes pasivos y activos, en función de la actitud de la persona. En el primer caso, el visitante asume una condición de espectador y depende de su receptividad y sensibilidad para despertar en su interior sensaciones y emociones valiosas. En el segundo caso, en cambio, el visitante se expresa con mayor amplitud al interactuar e involucrarse con el recinto y la obra expuesta (Hernández, 2001:64).

El público, entendido como todos y cada uno de los individuos que acuden y recorren las salas y áreas comunes de un museo, se desagrega en las experiencias particulares de cada persona. El hecho de que cada visitante ingrese al recinto con una carga emocional previa, generada por sus propias motivaciones e intereses determina, en primera instancia, el nivel de la vivencia que la persona espera de la visita al museo.

No obstante, también la experiencia individual «está condicionada a los elementos museológicos, es decir, a los factores urbanísticos, arquitectónicos, espaciales, lumínicos y audiovisuales» (León, 2000:230).

El museo, como espacio de encuentro personal y colectivo, es una oportunidad cultural para la experiencia de ocio, entendida también como experiencia de ocio autotélico que «es una experiencia vital, un ámbito de desarrollo humano que, partiendo de una determinada actitud ante el objeto de la acción, descansa en tres pilares esenciales: elección libre, fin en sí mismo y sensación gratificante» (Cuenca, 2014:85). Los museos no solo son instituciones de la vida cultural y comunitaria de un lugar, sino que también forman parte de las oportunidades con las que un individuo, en su libertad de elegir, los reconoce como un espacio de ocio donde las manifestaciones artísticas, históricas, científicas, tecnológicas o sociales, finalmente, repercuten y «tiene que ver con su parte vivencial, con la vivencia humana subjetiva, libre, satisfactoria y con un fin es si misma» (Cuenca, 2014:85).

1.2.1 La experiencia humana en el museo

El museo como institución, sin duda, contempla y considera el grado de estímulos que ha definido para el acto del gozo, disfrute, reflexión, provocación o aprendizaje que se despiertan por el acervo expuesto. Además, es conveniente destacar que, desde el «punto de vista humano [...] analizando los factores fisiológicos, psicológicos e intelectuales del hombre en relación con el medio museístico» (León, 2000:228), se provocan y estimulan sensaciones y emociones que son resultado del propio bagaje interno e individual de los visitantes.

La experiencia humana en el museo es compleja, multifactorial y predominantemente individual, por lo que se debe considerar como «punto de partida el comportamiento sicosomático del hombre. La meta, conseguir de este un equilibrio biológico que interconecte eficazmente la percepción (*sensum*), la interpretación de las percepciones (valor psicológico) y la comprensión (*intellectum*) de sus vivencias y conocimientos confrontados con el medio museístico» (León, 2000:228).

Por ello, la experiencia se integra por la interrelación de los niveles siguientes:

Nivel físico-somático

«Asume el campo de lo táctil, mensurable y audio visible, materializado en dimensiones, distancias, proporciones, formas, colores o contactos» (León, 2000:230).

Este nivel está reconocido como toda expresión que involucra los sentidos del hombre en una escala de matices que podría ir de la observación más básica y elemental, a la profundidad provocada por el acto de mirar que traslada al hombre a dimensiones como la imaginación o la creatividad.

Nivel psicológico

«De naturaleza superior, es interpretación e interiorización de los datos físicos, táctiles, somáticos, audiovisuales, al transmutar sensaciones somáticas externas a niveles de conciencia concretados en movimientos afectivos, anímicos y simbólicos» (León, 2000:230).

En este nivel, la experiencia en el museo puede resultar desde satisfactoria y placentera, hasta desagradable y «chocante» Lo que ve, le provoca emoción y placer estético; lo que escucha, le conmueve o le confronta; lo que toca para percibir texturas, temperaturas y tamaños, le sugiere magnificencia o limitación; lo que huele, le evoca imágenes y momentos; y lo que degusta, le despierta sensaciones en el paladar.

Nivel intelectual

«Analiza y desmenuza los datos suministrados por la percepción y la conciencia, elaborando una síntesis ordenada de los resultados obtenidos» (León, 2000:230). Este nivel de experiencia se concreta en procesos cognitivos y de encuadre en los valores y creencias del individuo, ya que se refleja en su capacidad de comprensión y crítica ante los objetos del museo, en el análisis personal sobre el tema de la obra expuesta o, incluso, en la introyección e interpretación que defina y le defina al propio visitante.

1.2.2 Condiciones del museo que influyen en la experiencia de los visitantes

A. Experiencia en función de las condiciones de las salas y exposición de los objetos de museo.

La combinación de elementos físicos integrados en las salas de exposición determina, en mayor o menor medida, el grado de conexión con la obra expuesta, de

ahí que «las salas de presentación dependen tanto del factor espacial como objetual para la apreciación psicósomática e intelectual del público» (León, 2000:232).

La experiencia en el museo se ve influida por el volumen de visitantes que, en un determinado momento, se encuentren en las salas del mismo. Esto conlleva elegir el número de obras expuestas por sala, definir claramente la temática que conforma el guion del museo y establecer una relación más eficaz entre el espacio y el tiempo calculado para su recorrido (León, 2000). Asimismo, la colocación y presentación de los objetos involucra el nivel de apreciación de los mismos. En este sentido, se reconocen tres formas (León, 2000:XX):

- Explicativa: Donde se exponen obras que corresponden a un mismo periodo estilístico mostrando diversas técnicas.
- Participadora: Donde se exponen obras que se corresponden a un contexto general, ya sea de carácter histórico, cronológico, temático o monográfico.
- Aislada: Donde se expone la obra en una ubicación aislada del resto de las obras de las demás salas.

Estas tres formas de presentar los objetos logran diferentes niveles de retención en la atención de los visitantes. El nivel de densidad de obras en una sala, así como su temática provoca experiencias distintas a niveles psicológicos e intelectuales de los espectadores, de tal manera que la experiencia puede significar un referente emocional y estético de grata satisfacción y gozo; una mayor y profunda conexión con la obra, el autor y las intenciones subyacentes de este al plasmar su arte y cultura; o una forma de establecer una verdadera interacción y diálogo con la obra y el entorno de su creación en contraste con el marco referencial del visitante.

En salas dedicadas a artes menores y objetos de tamaño pequeño que se muestran en vitrinas, un punto de atención por parte del propio museo es atender, si fuese el caso, «el problema del amontonamiento, cerrazón y distanciamiento que reporta al espectador un desinterés que se produce por la ausencia de un sistema expositivo que dote de gracia, variedad y relevancia a las piezas que el museo ofrece» (León, 2000:240). La experiencia del visitante es la suma del estímulo de diversos sentidos, de ahí que la secuencia, disposición de los objetos e información que se ofrece determinen si el visitante mantendrá el interés a lo largo de las salas o, por el contrario, se verá invadido por una sensación de confusión, desarticulación, saturación por cansancio, pérdida de tiempo o desinterés infinito, lo que al final hará que experiencia no resulte gratificante.

Exponer una o dos obras en un ambiente recreado, aparte de por los objetos reales, con dioramas, pinturas, cuadros, reproducción de escenarios y ambientes, grabaciones o proyecciones provoca una experiencia de inmersión con la obra y su marco de referencia (León, 2000:245).

La capacidad del visitante para mantener un nivel de atención y concentración por periodos prolongados ante salas excesivamente extensas o ante informaciones demasiado vastas de cada una de las obras, son factores que pueden provocar sensación de agotamiento por el constante esfuerzo cognitivo de lectura y retención de datos e información.

Un aspecto relevante para la experiencia en el museo es la iluminación y sus derivaciones como la intensidad de la luz, los contrastes de sombra y claridad, la prolongación o limitación de las fuentes de iluminación o si se trata de luz natural o artificial. El tipo y forma de iluminación puede impactar a nivel físico en el visitante pues, por ejemplo, la constante necesidad de adaptar la vista a los diferentes ambientes es susceptible de crear fatiga e irritación de los ojos. Pero la iluminación también genera una incidencia valiosa en la percepción que el visitante se forja de la obra, ya que la abstracción e interpretación del objeto de museo se ven influidas por los ambientes sugeridos y producidos por la iluminación, pues puede resaltar las particularidades estéticas de los objetos o deformar su intensidad presencial y cromática (León, 2000:XX).

B. La experiencia en función de la finalidad comunicativa del museo

Las exposiciones se entienden como un medio de comunicación a diversos niveles: entre el visitante y un objeto de museo en particular, entre el visitante y el conjunto de la obra, entre la obra del museo y la comunidad cercana o bien entre la comunidad y el museo como espacio de encuentro.

La comunicación, se ha convertido en un ejercicio constante de atención y reflexión de los museos, ya que «reunir, conservar e investigar con la responsabilidad de tratar con un patrimonio cultural sobre el que tiene la obligación de extraer significados y comunicar valores, bajo la premisa de la diversidad artística y la contextualización en el tiempo» (Mendoza, 2009:51).

Desde la perspectiva de la finalidad comunicativa que establece el museo con el público, García Blanco (1994) señala que estos se clasifican en:

- Museos contemplativos: Asumen que sus visitas son muy heterogéneas y buena parte de las personas «no tienen la preparación intelectual o estética necesaria para descifrar, apreciar, degustar sus obras [...] sin más apoyo que entenderlas bajo su propio bagaje cultural» (García, 1994:65). La responsabilidad e involucramiento del museo ante este escenario es procurar una exposición y la integración de elementos audiovisuales capaces de apoyar al visitante para descifrar el valor y belleza de la obra, con el fin de lograr despertar un genuino interés y experiencia positiva con la visita al museo.

- Museos informativos: Asumen que el público que acude a los recintos tiene un perfil más homogéneo, por lo que su interés se centra en apoyar al visitante a que comprenda el valor cultural de la obra, eligiendo un nivel de información medio y con precisiones científico-estéticas acotadas. Se inclina por el uso de información directa tanto escrita como visual, lo que determina la selección de datos e información racional. De esta manera, la experiencia en el museo se logra al permitir que el visitante comprenda, en términos generales y a un nivel descriptivo, el propósito de la obra y de su autor.

- Museos didácticos: Se reconocen porque sus decisiones museográficas «enseñan a aprender a partir del análisis e interpretación de la cultura material» (García, 1994:84).

Síntesis

Las sociedades contemporáneas han tenido que adaptarse vertiginosamente a los cambios impuestos por los avances tecnológicos en materia de comunicaciones y transportes, de salud pública, de recursos naturales y su transformación alimentaria, de modelos de negocio y estructuras financieras. Pero también ha sido necesaria una adecuación ante los riesgos generalizados del calentamiento global y el cambio climático, de la sostenibilidad del medio ambiente y ante una inquietud extendida sobre los derechos humanos y de género, Todos estos factores han permeado en la definición de estilos y ritmos de vida en las sociedades actuales.

Este entorno de movilidad física y de ideas expresadas en la hiperconectividad de las sociedades, ha influenciado de modo constante el sentir, el pensar y el actuar de los ciudadanos. La reflexión en torno al valor de las personas desde su participación activa en este tipo de sociedades, involucra de manera implícita retomar sus entornos

de actuación laboral, familiar y personal, pues estos entornos presionan a los individuos y los someten sometidos a constantes decisiones, en un sentido del diario acontecer.

No obstante, las sociedades contemporáneas establecen el derecho al descanso como un derecho irrenunciable de toda persona. El punto de inflexión radica en las maneras y medios que las personas, hoy por hoy, consideran para relajarse y poner distancia con las presiones provocadas por las jornadas de trabajo y las exigencias de la vida cotidiana, incluyendo el bombardeo de los medios publicitarios para vender productos que satisfagan las necesidades propias de descanso, disfrute y satisfacción.

El ocio se reconoce y valora como un ámbito de índole personal que cada uno de los individuos en sociedad disfruta y ejerce en libertad para atender dichas necesidades de descanso y goce emocional. Por ello, el capítulo ha planteado el modelo de ocio humanista y valioso que, con rasgos autotélicos, le devuelve a la persona su propia dignidad, y hace énfasis en que los beneficios del ocio se dan a partir de la vivencia consciente y voluntaria, de la decisión y convencimiento individual y de la satisfacción que conlleva la vivencia.

Ocio humanista y, ahora, ocio valioso son referentes inherentes a la actuación humana. Vivencia individual que bajo un marco cultural de creencias, tradiciones, usos y costumbres determina en el individuo los distintos niveles de satisfacción e involucramiento; pero con el reconocimiento tácito de la afirmación de valores positivos en experiencias satisfactorias, que tienen el potencial de incidir en el desarrollo de las personas como seres humanos y, a nivel social, con sus comunidades.

La experiencia de ocio pone de manifiesto el impacto positivo que detonan sensaciones y emociones en las personas y que, como parte de su desarrollo como individuo, no se limita a una mera práctica. Por el contrario, se concentra en una vivencia significativa que da sentido a la existencia de las mismas. De ahí que se distinga como característica de la experiencia de ocio su carácter procesual, que asegura que la vivencia satisfactoria aporta sensaciones gratificantes y benéficas, desde el momento de la decisión personal, hasta el momento de la evocación una vez que ha sido vivenciada.

Por otro lado, los museos son una institución pública que forma parte de la oferta cultural de una población y representan una alternativa para el uso y disfrute de las prácticas de ocio. En sí, los museos adquieren significado y legitiman su razón de ser en función de los públicos que acuden a sus recintos museísticos, por lo que la vivencia de los visitantes que se da a lo largo del recorrido por las salas, las emociones que se provocan ante la contemplación de una obra o colección patrimonial, y en la

participación que se haga dentro de las diversas actividades organizadas, impactan en niveles diferentes de la actuación humana que involucra factores físicos, psicológicos e intelectuales. La experiencia humana en el museo, también se ve definida por condiciones relacionadas con las salas y la disposición que se haya hecho de los objetos museales dentro de éstas, así como por la finalidad comunicativa que haya establecido el museo. En resumen, se considera a los museos como un espacio propicio para la generación de experiencias de ocio.

1.3 Constructivismo, corriente pedagógica contemporánea.

Los museos son instituciones públicas que la sociedad reconoce al servicio de la comunidad por la responsabilidad que tienen de adquirir, conservar, estudiar, exponer y difundir el patrimonio material e inmaterial de los diversos grupos sociales. Estas funciones quedan expresadas en unos propósitos y finalidades que se abordan tres ámbitos: el primero de ellos se relaciona con el tema científico que involucra el estudio y análisis del patrimonio cultural, el segundo está orientado a su vocación educativa basada en los contenidos que se desprenden del perfil cultural del patrimonio en función de los diversos públicos y el tercero de ellos se asocia a reconocer los museos como espacios de ocio, para el disfrute y gozo de los visitantes al estar en contacto con la obra o colección, así como con los espacios del propio recinto.

El carácter educativo del museo se manifiesta en los programas dirigidos a públicos específicos. Tradicionalmente se han centrado en los escolares, aunque en la actualidad las actividades educativas también se enfocan hacia grupos sociales más diversos y heterogéneos, lo que confiere a los museos un sentido de agentes educativos en el que los procesos pedagógicos se suceden para lograr sus objetivos.

1.3.1 Constructivismo.

Se define como una corriente pedagógica que refleja el pensamiento, teorías e interpretaciones de diversos autores relacionados con el aprendizaje y que, en conjunto, coinciden en señalar que el conocimiento se adquiere a través de procesos cognitivos y afectivos de autodescubrimiento y construcción del mismo, nunca por acumulación, transmisión o copia de información ajena y descontextualizada.

El autor Mario Carretero, citado por Frida Díaz Barriga en su obra *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo* (1999:16), señala que el constructivismo es:

La idea que mantiene que el individuo -tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos- no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos dos factores. En consecuencia, según la posición constructivista, el conocimiento no es una copia fiel de la realidad, sino una construcción del ser humano.

En este sentido, se reconoce que el individuo asume un papel activo en dicho proceso de generación de conocimiento e, incluso, se destaca la finalidad de que los individuos sean formados de tal manera que asuman una actitud autónoma en la generación de su aprendizaje. Como señala Díaz Barriga (1999:16), «es mediante la realización de aprendizajes significativos que el alumno construye significados que enriquecen su conocimiento del mundo físico y social, potenciando así su crecimiento personal». Por ello, los procesos de aprendizaje constructivista ponderan que el aprendizaje por sí mismo favorece el desarrollo de las personas.

El constructivismo presenta diversos enfoques. El enfoque social enfatiza que para que haya aprendizaje, es necesaria la presencia de un entorno cultural, ya que se trata de un proceso de carácter social. La interacción que se establezca con otros en un determinado entorno estimulará la construcción del aprendizaje. De ahí que el nuevo conocimiento sea resultado de la imagen personal que una persona integra de las situaciones y eventos de su entorno y realidad permeados por su cultura, lenguaje, y creencias.

Desde la perspectiva de la educación formal y escolar, el constructivismo social:

Sostiene que la persona puede sentir, imaginar, recordar o construir un nuevo conocimiento si tiene un precedente cognitivo donde se ancle. Por ello el conocimiento previo es determinante para adquirir cualquier aprendizaje. El docente desarrolla el papel de mediador. Su tarea principal será la de desarrollar conocimientos, habilidades y actitudes a partir de las que cada educando tiene almacenadas y ayudarlo para que logre conectarlos con los nuevos aprendizajes. El mediador facilita la construcción colaborativa de conocimientos y valores socialmente respaldados.

La construcción de aprendizajes se producirá como el resultado del intercambio de significados entre los que intervienen en el proceso de aprendizaje. Entonces podemos afirmar que el aprendizaje es activo, significativo, con pertinencia cultural y se adecúa al nivel de desarrollo de los educandos. (González Claudia, 2012:23).

Lev Vigostky autor representativo del constructivismo plantea que las fuerzas sociales, culturales e históricas, en conjunto, inciden en el desarrollo considerando sus tres niveles: cultural, interpersonal e individual.

Autores representativos del constructivismo

- Jean Piaget: Biólogo, psicólogo y epistemólogo suizo, quien afirma «que es a través de la interacción activa que las personas aprenden, esto quiere decir que es cuando hacemos algo, cuando razonamos, cuando imaginamos, cuando manipulamos cosas, cuando realmente aprendemos. Es cuando se realizan estos procesos que es actor y protagonista del propio aprendizaje» (González Claudia, 2012:11).

De acuerdo a los postulados de Piaget, existen estructuras organizadas conformadas por experiencias de aprendizaje, las cuales entran en contacto con aquellas experiencias previamente integradas por el individuo, por lo que la estructura mental se encuentra en constante transformación. El resultado de este proceso individual en el que la actividad intelectual y física convergen es el conocimiento que se genera por la interrelación entre el sujeto y el medio. Piaget también definió que se presenta un «conflicto cognitivo» que estimula y favorece el aprendizaje cuando una nueva información no coincide con la estructura mental del cerebro y, por ello, no reconoce de qué manera procesarla e integrarla.

- Lev Vygotsky: Psicólogo ruso que en principio sostenía que la inteligencia se desarrolla con el apoyo de herramientas psicológicas que la persona encuentra en su medio ambiente, como el lenguaje que facilita habilidades mentales como la atención, la memoria y al concentración.

Por otra parte, Vigotsky también hacía énfasis en la condición necesaria de que exista una interrelación entre las personas y su medio ambiente como factor determinante en la generación de los aprendizajes. Es a partir de esta dinámica que los conocimientos, valores, actitudes y habilidades se van construyendo, de la misma manera, que funciones psicológicas superiores como el pensamiento y el lenguaje también son resultado de esta interacción.

Vigotsky destaca por su aportación teórica al afirmar que «la cultura juega un papel muy importante, pues proporciona a las personas las herramientas necesarias para modificar su ambiente. Él sostiene que dependiendo del estímulo social y cultural así serán las habilidades y destrezas que los niños desarrollen.

La cultura está constituida principalmente de un sistema de signos o símbolos que median en nuestras acciones» (González Claudia, 2012:13).

- David Ausubel: Psicólogo y pedagogo norteamericano. Su aportación teórica se basa en el aprendizaje significativo que implica que un nuevo conocimiento debe estar relacionado con la base de conocimientos que la persona previamente ya tiene como imágenes, símbolos o ideas. Esto involucra a la información teórica, pero también a aquella obtenida por medio de la experiencia. El principio se centra en que el individuo puede acceder a los conocimientos nuevos teniendo una base de conocimientos anteriores adecuados. Como señala Claudia González en referencia al pensamiento de Ausubel (2012:20), «el alumno debe manifestar [...] una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, es decir, relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria».

- Jerome Bruner: Psicólogo norteamericano que destaca la importancia de hechos como la acción, el descubrimiento y el hacer por uno mismo, lo que en el caso del ámbito escolar se realizaría con el apoyo del docente. Bruner señala que el aprendizaje que obtiene un niño al realizar una actividad con su esfuerzo es resultado de contar con unas estructuras mentales conformadas previamente por conocimientos influidos por su cultura. De ahí que la acción sea el punto de partida para generar nuevos aprendizajes estimulando el interés, la curiosidad y el descubrimiento.

Bruner define tres sistemas por los que se transita en el proceso de construir nuevos aprendizajes:

- El primer sistema se da a través de la manipulación y la acción. Bruner le llama "modo enactivo" que se refiere a la "inteligencia práctica, que se desarrolla como consecuencia del contacto del niño con los objetos y con los problemas de acción que el medio le da" (Bruner, 1969)
- El segundo sistema es la concepción de una imagen mental. Bruner la denomina "modo icónico que es la representación de cosas a través de imágenes libres de acción". Esto también se refiere al uso de imágenes mentales que representan objetos.

-El tercer sistema se da a través del instrumento simbólico. "Modo simbólico que es cuando la acción y las imágenes se dan a conocer o más bien dicho se traducen a un lenguaje". (González Claudia, 2012:17 y 18).

Estos autores se valoran y reconocen por sus aportaciones innovadoras a las bases teóricas de esta corriente pedagógica. Sin embargo, con el tiempo se fueron sumando otros autores que han revisado, expresando puntos críticos y adecuando estos principios a las condiciones contemporáneas de las sociedades.

1.3.2 Rasgos que definen el constructivismo

Esta corriente pedagógica creada por la integración de diversos autores y teorías mantienen unos rasgos afines que lo definen y que son: aprendizaje-conocimiento, contexto, mediación, zona de desarrollo próximo y andamiaje.

Aprendizaje-conocimiento.

El constructivismo, como corriente pedagógica centrada en los procesos de cómo aprenden las personas, considera que el conocimiento es un proceso de construcción y estructuración en el que los nuevos conocimientos se contactan e interrelacionan con los que la persona ya tenía anteriormente en sus estructuras mentales, provocando con ello su modificación y actualización.

Díaz Barriga (1999:18) señala que algunos de los principios de aprendizaje, desde la teoría constructivista, son los siguientes:

- El aprendizaje es un proceso constructivo interno, autoestructurante.
- El grado de aprendizaje depende del nivel de desarrollo cognitivo.
- Punto de partida de todo aprendizaje son los conocimientos previos.
- El aprendizaje es un proceso de (re)construcción de saberes culturales.
- El aprendizaje se facilita gracias a la mediación o interacción con los otros.
- El aprendizaje implica un proceso de reorganización interna de esquemas.
- El aprendizaje se produce cuando entra en conflicto lo que el alumno ya sabe con lo que debería saber.

A partir del interés por saber más manifestado por el educando se marca el momento ideal para crear ambientes de aprendizaje. En sí, lo que se genera es un aprendizaje activo que contempla el uso de las habilidades cognitivas, manuales y físicas o corporales de la persona, que confluyen en experiencias de aprendizaje distintivas que van siendo integradas y asimiladas en las estructuras mentales del individuo. En este sentido, una experiencia de aprendizaje se entiende como «una o varias actividades significativas, que diseña y planifica el docente para desarrollar en sus educandos determinadas habilidades, conocimientos y actitudes» (González Claudia, 2012:59).

El conocimiento y el aprendizaje mantienen una relación intrínseca en los procesos constructivistas, que dentro del marco de las comunidades y los entornos culturales, adquieren relevancia y significación. Como señala Salomon (1993:3) citado por Harry Daniels (2003:104), «el conocimiento se construye socialmente mediante los esfuerzos en colaboración para lograr unos objetivos comunes en unos entornos culturales y que la información se procesa entre los individuos y los instrumentos proporcionados por la cultura».

El proceso de aprendizaje se acentúa por la actuación que hacen los individuos como parte de una comunidad, en una interrelación dinámica que se establece entre los individuos, las actividades humanas realizadas y el ambiente o contexto en que se desarrolla el proceso, en periodos de tiempo continuos y en contacto y relación con otras comunidades.

De acuerdo a Anne Edwards y Stewart Ranson (2000) citados por Harry Daniels (2003:149 y 150) el aprendizaje desde el punto de vista de las escuelas formales consideran que:

- El aprendizaje se produce mediante la participación comprometida en actividades de comunidades de conocimiento.
- La enseñanza supone interpretaciones fundamentadas de las orientaciones hacia el conocimiento de los estudiantes y respuestas adecuadas a las mismas.
- Las escuelas como lugares de uso y producción de conocimiento por parte de los enseñantes deben comprender la gama de orientaciones hacia el conocimiento que contienen y cómo se han originado.

Por su parte, Wells (1999:76), citado por Harry Daniels (2003:148), propone que «para comprender la naturaleza del conocimiento deberíamos centrarnos en la actividad de conocer, que se define como: La actividad intencional de individuos que, como

miembros de una comunidad, emplean y producen representaciones en el esfuerzo colectivo de comprender mejor su mundo compartido y transformarlo».

De ahí que se contemple que el aprendizaje avanza a partir de que haya una interacción social en colaboración que conduciría a una construcción social del propio conocimiento (Daniels, 2003:108). Como señalara Vigotsky, citado por Harry Daniels (2003:123), «lo individual y lo cultural se deben concebir como elementos mutuamente formativos de un solo sistema en interacción».

Contexto

El ambiente o entorno que se manifiesta como principio de estas teorías constructivistas de aprendizaje se reconoce como el contexto del individuo donde acontecen las interrelaciones del sujeto con otras personas y con el propio medio.

Como señala Claudia González (2012:33), «el contexto influye en las personas, en el conocimiento que tienen sobre el mundo, sobre las relaciones entre las personas, sobre la naturaleza, en fin sobre todo. Una persona dependiendo de su contexto tendrá una serie de habilidades y conocimientos desarrollados, estos están estrechamente vinculados con sus intereses, lo que nos obliga a tenerlos en cuenta a la hora de iniciar cualquier proceso de aprendizaje».

La importancia del contexto se encuentra definida en la base teórica del constructivismo, reconociendo que una persona vería limitada su capacidad de aprendizaje si no se encontrase profundamente conectada con el entorno en el que se desenvuelve, dado que el aprendizaje es una construcción personal y social que se encuentra determinado por su interacción con el mismo.

Mediación

Una de las más valiosas aportaciones de Vigotsky para la conceptualización del proceso de aprendizaje es el concepto de mediación el cual, en principio, se entiende como la participación directa y consciente de una persona para que otra persona aprenda en un ambiente que facilite un aprendizaje con la mayor independencia y autonomía factible.

De acuerdo a la teoría de Vygotsky, la mediación involucra una serie de posibles interrelaciones entre el sujeto y el objeto que pueden reconocerse en dos vertientes: las relaciones no mediadas y, por ello directas; y las relaciones mediadas a través de instrumentos culturalmente identificados. Estas relaciones se expresan en la secuencia:

sujeto-objeto-instrumento-sujeto. Como instrumentos se diferencia entre los técnicos, aquellos que se usan para incidir y detonar cambios en otros objetos, y los psicológicos, utilizados para influir en la mente y conducta de las personas y que englobaría a la lengua, los sistemas de símbolos algebraicos, las obras de arte, la escritura, los diagramas o los mapas. Por ello, el sujeto es el participante de la actividad y el objeto, su motivo o resultado. Vigotsky hacía hincapié en que las formas de utilizar los instrumentos dependen del contexto y del propio desarrollo. Y como apunta Harry Daniels (2003:36), «Los instrumentos psicológicos, al igual que los instrumentos materiales, son producto de la actividad histórica cultural humana».

Los elementos mediadores llevan consigo la carga conceptual y anímica de los factores sociales, culturales e históricos del contexto, que es percibido por los individuos con la consecuente actuación sobre estos. En este sentido, Harry Daniels (2003:41) añade que «la cultura y la comunidad no son simples factores independientes que discriminan entre contextos. Son, por decirlo así, el medio mediador con el cual, por medio del cual, se desarrollan las ideas».

El carácter social que acompaña a los procesos de aprendizaje constructivistas en los que se destaca el rol de la mediación, se ve ampliamente expresado en las líneas siguientes:

El mundo en que vivimos está humanizado, lleno de objetos materiales y simbólicos (signos, sistemas de conocimiento) que están contruidos culturalmente, poseen un origen histórico y tienen un contenido social. Puesto que todas las acciones humanas, incluyendo los actos de pensamiento, suponen la mediación de estos objetos (instrumentos y signos), solo por esta razón son, en esencia, sociales. Esto ocurre independientemente de que los actos sean iniciados por un solo agente o por un colectivo e independientemente de que se realicen individualmente o con otras personas. Scribner (1990:92), citado por Daniels (2003:53).

Zona de desarrollo próximo (ZDP)

El proceso de aprendizaje desarrollado por Vigotsky integró el concepto de mediación que desde una perspectiva pedagógica se asocia con aquellos elementos culturales como la escritura y la lengua. Este principio dio origen a lo que el propio Vigotsky denominó Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) y que definió como «la distancia entre el nivel actual de desarrollo determinado por la resolución independiente de

problemas y el nivel de desarrollo potencial determinado por la resolución de problemas bajo la guía de un adulto o en colaboración con compañeros más capaces» Vigotsky (1978:86), citado por Daniels (2003:67).

Este concepto de la zona de desarrollo próximo permite reconocer la insuficiente maduración o desarrollo de habilidades de los estudiantes con respecto al nivel de desarrollo que podría lograr, por lo que se daría la mediación o apoyo por parte del docente o facilitador.

Bajo esta mirada de la teoría pedagógica el propio Vigotsky detalla que «los fundamentos establecidos parten de que el niño tiene un conocimiento que le permite realizar determinadas tareas, (zona de desarrollo) pero el reto del docente es trabajar la zona de desarrollo próximo que define como aquellas funciones que todavía no han madurado, pero que se hallan en proceso de maduración, funciones que un mañana no lejano alcanzarán su madurez» (Vigotsky, 1978), citado por González (2012:16).

Por otra parte, la zona de desarrollo próximo presenta una interpretación cultural que diferencia los conceptos científicos de los cotidianos y precisa que, para que un concepto alcance su nivel de maduración, se deben haber integrado de manera completa. Este referente cultural se ve permeado constantemente en los preceptos teóricos de Vigotsky, quien consideraba que los individuos «se hacen a sí mismos desde el exterior. Mediante la acción sobre objetos del mundo aprenden los significados adquiridos por esos objetos en la actividad social. Los seres humanos conforman esos significados y, al mismo tiempo, son conformados por ellos. Este proceso tiene lugar dentro de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP)» Daniels (2003:86).

Andamiaje

El concepto de andamiaje se visualiza como una acción de intervención pedagógica, y que en palabras de Woods y otros (1976), le reconocen «como una forma de asistencia por parte de un adulto que permite a un niño o principiante resolver un problema, llevar a cabo una tarea o alcanzar una meta que estarían más allá de los intentos que pudiera hacer por sí solo. Imaginaron un proceso por el que el adulto controla los elementos de la tarea que inicialmente se encuentran más allá de la capacidad del aprendiz, permitiéndole así completar los que caen dentro de su capacidad actual. El énfasis global recae aquí en la creación de un contexto pedagógico donde un esfuerzo combinado produce un resultado exitoso», citado por Daniels (2003:153).

En la corriente pedagógica constructivista el andamiaje viene a brindar referentes para la mediación en los procesos de aprendizaje. Para Langer y Applebee (1986), citados por Daniels (2003:157), un andamiaje debe reunir cinco factores básicos:

- Propiedad (de la actividad que se va a aprender).
- Adecuación (al conocimiento actual del estudiante).
- Estructura (que encarne una secuencia "natural" de pensamiento y acción).
- Colaboración (entre enseñante y estudiante).
- Interiorización (mediante una eliminación gradual del andamiaje y la transferencia del control).

Es pertinente señalar que la interpretación del andamiaje también contempla dos visiones. Una de ellas es el apoyo que se brinda al inicio de una tarea y, la otra, la definición de en qué momento retirar la guía para que la tarea sea desarrollada sin ayuda alguna, considerando que las aptitudes de un individuo que trabaja solo a aquellas que presenta una persona con el apoyo establece una distancia de logro y motivación.

Este principio es expresado por Stone (1998), quien realizó una investigación con dos grupos de estudio determinando a uno «con andamiaje» y al otro «sin andamiaje» en los procesos de enseñanza y «observaron que la enseñanza con andamiaje producía un aprendizaje más rápido y sostenido. Tomaron medidas de diferencias individuales como, por ejemplo, la impulsividad, la orientación hacia el logro y la inteligencia verbal en grupos experimentales de alumnos estadounidenses de tercer curso, y demostraron que estas diferencias desempeñaban un papel más importante en la predicción del éxito del aprendizaje de los niños que no habían recibido una enseñanza con andamiaje», citado por Daniels (2003:156).

Conocimiento en contextos sociales

El conocimiento que se genera como parte de los procesos de aprendizaje no es un conocimiento estático que se mantenga en estado latente e inamovible. Es un conocimiento que forma parte de las estructuras de pensamiento de un individuo, condición que le imprime un carácter dinámico capaz de ser utilizado en una amplia diversidad de situaciones, lo que en realidad hace que ya no se encuentre asociado a las condiciones primarias que le dieron origen.

El manejo del conocimiento involucra una carga semántica asociada a los rasgos culturales que definen a la comunidad. Harry Daniels (2003:139), quien cita en su texto

a Vigotsky y la pedagogía de Nelson (1995:245), lo define como una estructura de organización del conocimiento en el pensamiento humano conformada por tres niveles:

-Primer nivel. Se construye mediante la experiencia directa sin la intervención del lenguaje.

-Segundo nivel. Supone el uso del lenguaje en una comunidad particular. Se trata de un conocimiento organizado culturalmente que se distingue del conocimiento teórico formalmente organizado en que se adquiere de una manera informal.

-Tercer nivel. Se tiene que dominar como un sistema abstracto.

Se puede establecer una distinción entre conocimiento, producción de conocimiento y modos de conocer. En este orden de ideas relacionadas con el ámbito de producción de conocimiento, Engeström, autor citado por Harry Daniels (2003:126), señala que «la actividad es una formación colectiva y sistémica con una compleja estructura mediadora. Un sistema de actividad produce acciones y se desarrolla por medio de acciones. Sin embargo, la actividad no es reducible a acciones. Las acciones son relativamente efímeras y tienen un principio y un final muy claros en el tiempo. Los sistemas de actividad evolucionan durante largos periodos de tiempo sociohistórico, adoptando muchas veces las formas de instituciones y organizaciones». Las diversas actividades se distinguen por sus objetos o motivos.

Desde el punto de vista de la teoría pedagógica, Hedegaard (1998:117) propone tres puntos clave de «anclaje» o referencia para acercar la vida real a las aulas:

- Situaciones de la vida cotidiana que sean características de la comunidad.
- Materias (áreas de problemas que sean pertinentes para la vida de la sociedad, que hayan dominado las distintas ciencias a lo largo del tiempo y desarrollen conceptos y procedimientos fundamentales de la ciencia.
- Los sujetos del aprendizaje y su desarrollo.

La corriente pedagógica del constructivismo se asocia, en primera instancia, con el ámbito de la educación y la escuela. Está aceptada y generalizada en los sistemas educativos por su vigencia y capacidad para generar procesos de aprendizaje partiendo de una consideración social y socializadora de los individuos con su ambiente, cuya interacción involucra factores cognitivos internos y externos relacionados con el entorno sociocultural y cuyo conocimiento se construye a partir del propio individuo.

Estos principios de los procesos de aprendizaje constructivista también pueden ser aplicados a los museos que, por su carácter cultural y de fomento hacia la participación de los visitantes con el museo y con la comunidad, hacen que sus programas y actividades se diseñen y evalúen bajo principios pedagógicos constructivistas.

Capítulo 2. Los museos y su programación

Introducción

La primera parte de este capítulo, aborda el museo como institución cultural, destacando que sus funciones convencionales son las dedicadas a la conservación, investigación, difusión y exposición del patrimonio cultural tangible e intangible de los grupos humanos, además de tener una orientación hacia fines educativos y de apreciación estética y, por ello dirigida al público escolar y culto que gusta y aprecia la obra patrimonial. Sin embargo, su rol y participación en la sociedad ha venido adecuándose e integrándose ya no solo como espacio cultural serio, protocolario y sacro, sino como un espacio de reflexión, encuentro, disfrute y educación para una gama de públicos cada vez más diversos. En este sentido, se muestra al museo como un espacio con vitalidad propia que incide en el desarrollo sociocultural de la comunidad en la que se encuentra. De la misma manera, se presentan diversos criterios que han sido la pauta para tipificar los museos considerando la naturaleza del patrimonio, obra o colección que albergan en sus recintos.

Por otra parte, el tema medular de este apartado se centra en las actividades complementarias que, estando relacionadas o no con la obra o colección, son programadas por los museos. Se presentan diversas propuestas que se han hecho para clasificar las actividades del museo y que, no obstante, también involucran servicios culturales que presta el museo. Se describe en qué manera los diversos espacios y salas del recinto determinan la viabilidad para desarrollar cierto tipos de actividades y se hace énfasis en que el perfil de los públicos es el que determina la programación. En el último apartado, se analiza cómo los departamentos educativos de los museos han ido integrándose en conjunto con la estructura convencional de trabajo en el museo.

2.1 Cultura y museos

2.1.1 Museo y su papel en la sociedad

El museo hoy es reconocido y valorado como una institución cultural integrada en el tejido y acontecer de las sociedades contemporáneas, donde ha mantenido una

constante definición y redefinición de su rol y responsabilidad en la estructura del pensamiento, las creencias e identidades de los diversos grupos sociales.

A lo largo del tiempo, las sociedades occidentales han expresado, en diversas formas y estructuras, su interés y atracción por la posesión, exhibición e interpretación de diversos tipos de patrimonio que no solo competan al ámbito local, sino al interés y alcance universal.

Partiendo de una mirada de los siglos XVIII y XIX, los museos europeos se «entienden en función de los valores y disposiciones de cada uno de sus Estados propietarios, porque los grandes relatos nacionales movilizan de manera diferente los corpus de objetos, imágenes o prácticas» (Poulot, 2011). Si bien es cierto que una primera necesidad/intención fue catalogar las colecciones de arte pertenecientes a las casas reales, estableciendo para ello bases y criterios de catalogación con premisas como el orden cronológico o por escuelas y maestros de arte, de cierta manera también se correspondió a un periodo en el que existía una inquietud por hacer públicas y visibles dichas colecciones en aras de una instrucción colectiva. Se inició una cultura del museo como institución que alberga el saber universal, interpreta las fuerzas sociopolíticas del entorno y manifiesta modelos culturales entre grupos. De cualquier manera, «sea cual sea la naturaleza de su colección, el museo está guardado, en su disposición, su acrecentamiento y la orientación de su investigación, por una misión de instrucción pública que lo legitima por completo» (Poulot, 2011).

Los primeros grandes museos europeos estaban conformados por amplias y vastas colecciones, que destacaban por su carácter universal al albergar piezas de arte provenientes de diversas partes y regiones geográficas. Desde una perspectiva más amplia, estas colecciones involucraban una condición de carácter imperialista, de élites y de significación progresista de quienes eran los responsables o dueños del acervo museal. En un contraste de intencionalidad, la mirada de los museos en la Norteamérica del siglo XIX involucraba propósitos orientados a un carácter más bien pedagógico, así como a considerar el museo al servicio de la comunidad. En palabras de George Brown Goode (1851-1896), naturalista e historiador de la ciencia, «un museo realmente pedagógico puede ser descrito como una colección de noticias instructivas colocadas sobre el muro, ilustrada cada una por un espécimen bien escogido [...] el museo hoy no es ya una reunión azarosa de curiosidades, sino una serie de objetos seleccionados en razón de su valor para los investigadores o de sus recursos para instrucción pública» (Poulot, 2011). Por ello, en este siglo se amplía y fortalece la cultura del museo al involucrarse fundaciones privadas interesadas en financiar proyectos culturales en las

grandes ciudades norteamericanas como Boston, Chicago y Newark, razón por la que se considera que el museo es una creación de la «burguesía al poder como una institución esencialmente disciplinar (arte, ciencia, técnica, etcétera)» (Fernández, 2012).

La primera mitad del siglo XX, caracterizada por las grandes conflagraciones bélicas mundiales y regionales, puso de manifiesto el cuestionamiento a los paradigmas imperialistas y aristocráticos expresados en las estructuras sociales, culturales, políticas y económicas. La influencia y necesidad inminente de los grupos dirigentes ante la crisis generalizada, se expresó también en los espacios públicos y abiertos del museo, en rasgos como el malestar en diversos grupos sociales ante un pasado y herencia incómodos, en visualizar los recintos museísticos como un instrumento de educación indispensable o en orientar el acervo museal como un medio de propaganda partidista. De una manera u otra, el énfasis estético y sensible se fue viendo sustituido por una intencionalidad de carácter social y pedagógica.

De esta forma, el museo se va convirtiendo en elemento de atención, visión institucional, gestión y definición de sus propósitos como parte no solo de una política pública, sino de la incorporación de los distintos espacios públicos que la propia sociedad reconoce y valora. El museo ha pasado de ser un mero medio de acción cultural a convertirse en un fin por sí mismo.

Para 1946, por iniciativa de Chauncey J. Hamlin, entonces presidente del Fideicomiso del Museo de Ciencia de Buffalo en Estados Unidos, y con el apoyo de Georges Salles, Director de los Museos Franceses, se crea el Consejo Internacional de Museos (en inglés, International Council of Museums, abreviado ICOM) como resultado de una latente y manifiesta inquietud en los círculos culturales por los museos, sus acervos y sus finalidades con relación a su rol en y para la sociedad. El interés del grupo fundador se centró, por tanto, en conformar un organismo capaz de reunir a profesionales de los grandes museos con la intención de generar un espacio para expresar e intercambiar experiencias en torno a la complejidad de gestión y políticas a las que se iban enfrentando. Pero también se buscaba conformar un órgano consultivo experto en museos y patrimonios que fuese reconocido por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (en inglés, United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, abreviado Unesco). Así, durante el periodo de 1947 a 1968, la atención del ICOM estaba relacionada con «tres sectores esenciales: el papel educativo de los museos, las exposiciones y la circulación internacional de los bienes culturales, la conservación y la restauración de los bienes culturales» (ICOM; 2016). De

esta forma, el ICOM como organismo se consolida como un referente de la comunidad internacional de museos, además de como una voz moral y ética autorizada para expresar y responder a los diversos desafíos a los que se enfrentan los museos en su diversidad de especialidades profesionales relacionadas con el museo y los patrimonios.

Definir al museo en toda su extensión ha sido una constante en el seno de diversas instituciones y grupos de profesionales relacionados con los museos y los patrimonios, a nivel regional e internacional. Si bien es cierto que hay una opinión generalizada en las funciones primarias que le han sido reconocidas, las acepciones para conceptualizar al museo han venido integrando matices que reflejan las miradas contemporáneas del qué y para qué es un museo.

El ICOM, en este sentido, ha mantenido un rol determinante en el proceso de nomenclatura. En 1951, destacaba en sus estatutos que la palabra museo:

Designa a todo establecimiento permanente, administrado desde el interés general con vistas a conservar, estudiar, poner en valor por medios diversos y esencialmente exponer para el disfrute y la educación del público un conjunto de elementos de valor cultural: colecciones de objetos artísticos, históricos, científicos y técnicos, jardines botánicos y zoológicos, acuarios. (Poulot, 2011).

En 1974, tras una revisión conceptual, el ICOM señalaba que «el museo es una institución permanente, sin fines lucrativos, al servicio de la sociedad y su desarrollo, abierto al público y que lleva a cabo investigaciones que conciernen a los testimonios materiales del hombre y de su entorno, los adquiere, los conserva, los comunica y sobre todo los expone para fines de estudio, educación y disfrute» (Poulot, 2011). En 1986 el ICOM aprobó el *Código de deontología del ICOM para los museos*, documento en el que se establecen valores y principios compartidos por la comunidad museística internacional. En este documento se establece que el museo es «una institución permanente, sin fines de lucro y al servicio de la sociedad y su desarrollo, que es accesible al público y acopia, conserva, investiga, difunde y expone el patrimonio material e inmaterial de los pueblos y su entorno para que sea estudiado y eduque y deleite al público» (ICOM, 2013). Actualmente, en los estatutos del ICOM adoptados por la 22ª Asamblea General del 24 de agosto de 2007 en Viena, Austria, se establece que «un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreo» (ICOM, 2016).

En principio, la capacidad para puntualizar y conceptualizar al museo está íntimamente relacionada con la naturaleza y propósitos de la institución que le da razón de ser y que, por tanto, alberga acervos naturales, culturales o patrimoniales. Sin embargo, también es del interés de otro tipo de instituciones establecer una definición del museo para permitir a las organizaciones culturales establecer indicadores y parámetros para su gestión. Por ejemplo, en México el Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (órgano federal responsable de las estadísticas nacionales) establece que museo es «la institución con instalaciones permanentes abierto al público, cuya finalidad consiste en la adquisición conservación, estudio y exposición de los objetos que ilustran las actividades del género humano que son culturalmente importantes para el desarrollo del conocimiento». En el caso de España, también para propósitos estadísticos, el artículo 59 apartado 3 del capítulo II «De los archivos, bibliotecas y museos» de la Ley de Patrimonio Histórico Español 16/1985 del 25 de junio, considera a los museos como «instituciones de carácter permanente que adquieren, conservan, investigan, comunican y exhiben para fines de estudio, educación y contemplación, conjuntos y colecciones de valor histórico, artístico, científico y técnico o de cualquier otra naturaleza cultural».

Ahora bien, como institución cultural viva, el museo ha venido afrontando los cambios y desafíos que le han sido impuestos como resultado de las profundas transformaciones en que se han visto involucradas las sociedades contemporáneas. Los acontecimientos políticos, las fluctuaciones en los escenarios económicos, los cambios en las políticas públicas de desarrollo social, las repercusiones derivadas de la defensa de los derechos humanos y de género e, incluso, de la creciente inquietud por los temas medioambientales han ido repercutiendo en las instituciones y en la percepción colectiva del propio museo, del tipo de acervos, de las diversas y plurales intencionalidades de la obra o de la definición de los públicos. De ahí que «el museo deberá reciclar -si no romper con ellos- los roles habituales de sacra entidad conservadora y distante que ha venido ejerciendo en favor de una cercanía informadora y comunicativa con la comunidad» (Fernández, 2012).

En esta dinámica de constantes y significativos cambios en la concepción y apreciación de un museo, es conveniente destacar la consideración de lo que se denomina el «nuevo museo», que es una propuesta alternativa más acercada al interés por «escuchar y contactar» con el público y la comunidad donde se ubica, en contraposición al museo tradicional que se mantiene como una institución estructurada y, muchas veces, rígida en sus argumentos para la conservación y exposición de los patrimonios. En contraste, el «nuevo museo» visualiza como función esencial:

Constituirse en un instrumento de desarrollo sociocultural al servicio de una comunidad concreta dentro de una situación democrática [...] dando prioridad al enfoque interdisciplinar y ecológico... a las relaciones del hombre y su medio ambiente natural y cultural [...] a la concienciación de la comunidad, un sistema abierto e interactivo y el diálogo entre sujetos. (Fernández, 2012:136-137).

Hoy por hoy, el museo como centro y espacio de expresiones y manifestaciones culturales, así como de encuentro entre pensamientos e ideologías diversas, ha venido redefiniendo su apreciación sobre lo que entiende por patrimonio y, con ello, su rol para conservar, estudiar y difundir. Pero también ha redefinido la consciencia con respecto al paulatino, pero constante, tránsito entre la sacralización de los objetos y la funcionalidad de estos. De la museografía que consagra la exposición estática de una obra, se ha pasado a la interacción sensorial con la misma y de los guiones formalizantes y disciplinares, a la expresión simbólica, estética o contextual. Como señala Luis Fernández, «el museo de nuestro tiempo ha girado desde una posición eminentemente disciplinar y enciclopédica, basadas sus funciones casi exclusivamente en la riqueza de las obras que posee o aspira poseer, hacia una disposición de servicio al público, a la comunidad, en la que resulta sobre todo importante cómo se pueden fundamentar en sus contenidos las ideas que el museo pueda transmitir» (Fernández, 2012).

2.1.2 Patrimonios culturales, artísticos y naturales expuestos en recintos museísticos

Los museos están íntimamente relacionados con el patrimonio al ser espacios públicos donde se conservan, estudian y exponen diversas manifestaciones del quehacer humano, poniendo especial interés por destacar, en un sentido específico, el impacto y significación de la obra en su contexto de referencia histórico, social y cultural. En este sentido, el patrimonio es la expresión palpable por el interés colectivo de preservar en el tiempo aquello a lo que se le asume un valor local que, en conjunto, representan un valor de carácter universal. Como lo expresa Arpin (2000), «puede ser considerado patrimonio todo objeto o conjunto, material o inmaterial, reconocido y apropiado colectivamente por su valor de testimonio y de memoria histórica, merecedor de ser protegido, conservado y puesto en valor». Esto involucra, incluso, todo aquello producido en ámbitos como el científico, el industrial o el folclórico.

El sentido de patrimonio lleva implícito en su apreciación, el compromiso ético y moral por integrar todos aquellos testimonios materiales e inmateriales de la acción humana, para que sean transmitidos a las futuras generaciones. Visto de esta manera, el patrimonio se circunscribe en un sentido de sostenibilidad social y cultural. Como señala Smith (2007), «el patrimonio es un proceso cultural o su resultado, que se relaciona con los modos de producción y de negociación vinculados con la identidad cultural, la memoria colectiva e individual y los valores sociales y culturales». El patrimonio es reflejo y manifestación de una estructura de valores, idiosincrasias, creencias y tradiciones que, en conjunto, testimonia no solo el quehacer individual y colectivo de un grupo social, también el del propio quehacer de la humanidad y de la naturaleza.

El patrimonio cultural se ha definido desde diversos marcos institucionales y jurídicos, que brindan un referente de salvaguarda y actuación sobre los elementos que lo conforman. Así, el Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática en su Encuesta Nacional de Consumo Cultural en México (2012) señala que el patrimonio cultural «incluye aquellos productos y prácticas que al tener un valor simbólico también tienen un valor histórico y a través de los cuales se expresan las identidades colectivas». Asimismo, en el caso del artículo 3º de la Ley de Salvaguarda del Patrimonio Urbanístico Arquitectónico del Distrito Federal (ahora Ciudad de México) (2000) señala que es «el conjunto de expresiones y rasgos tangibles e intangibles que reflejan como un grupo humano vive, piensa, siente y se relaciona con su medio natural, que tienen uno o varios valores desde el punto de vista de la historia, la estética, la ciencia y la tecnología, que pueden ser aprehendidos, aprovechados y disfrutados por otras generaciones, y que lo caracterizan, relacionan y diferencian de otros grupos». Incluso en otras áreas geográficas como España, en el artículo 1º de la Ley de Patrimonio Histórico Español 16/1985 en su Título Preliminar. Disposiciones generales, se establece que:

Integran el Patrimonio Histórico Español los inmuebles y objetos muebles de interés artístico, histórico, paleontológico, arqueológico, etnográfico, científico o técnico. También forman parte del mismo el patrimonio documental y bibliográfico, los yacimientos y zonas arqueológicas, así como los sitios naturales, jardines y parques, que tengan valor artístico, histórico y antropológico. Asimismo, forman parte del Patrimonio Histórico Español los bienes que integren el Patrimonio Cultural Inmaterial, de conformidad con lo que establezca su legislación especial.

Aún a pesar de las diversas expresiones institucionales sobre lo que se comprende por patrimonio cultural, queda de manifiesto que todo aquello que tenga un valor simbólico aceptado por la colectividad, ya sea de tipo histórico, artístico, científico y tecnológico, etnográfico o natural, se le reconocerá como parte de su herencia y, por ello, de su apropiada conservación.

El patrimonio cultural

El patrimonio se cataloga en categorías como material, inmaterial o natural. Así, para efectos de integrar el estudio de la Encuesta Nacional de Consumo Cultural en México (2012), el Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (INEGI) definió las acepciones siguientes:

- Patrimonio cultural material: Son «los monumentos históricos, el patrimonio arqueológico, el patrimonio que se resguarda en los museos, los repositorios o archivos de textos impresos y contenidos audiovisuales y objetos con un carácter histórico».

- Patrimonio cultural inmaterial: Se entiende como «el conjunto de prácticas, representaciones y expresiones, los conocimientos y las técnicas que procuran a las comunidades, los grupos e individuos, un sentimiento de identidad y continuidad que es transmitido de generación en generación, y que las comunidades y los grupos recrean permanentemente en función de su medio, su interacción con la naturaleza y su historia». Dado que el patrimonio cultural inmaterial es la expresión de la diversidad de los grupos sociales y, por ello, de su permanencia y trascendencia, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco por sus siglas en inglés) en el artículo 2º del texto de la 32ª Conferencia General, celebrada en París en septiembre de 2003, expresó particular interés por definirlo como:

Los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas -junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes- que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural. Este patrimonio cultural inmaterial, que se transmite de generación en generación, es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, infundiéndoles un sentimiento de identidad y continuidad y

contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana.

Y, de manera concreta, señala que incluye «las tradiciones o expresiones vivas heredadas de nuestros antepasados y transmitidas a nuestros descendientes, como tradiciones y expresiones orales (incluido el idioma), artes del espectáculo, usos sociales, rituales y actos festivos, conocimientos y prácticas relativos a la naturaleza y el universo, y saberes y técnicas vinculados a la artesanía tradicional».

- Patrimonio natural: Es «todo aquel que incluye reservas naturales, jardines botánicos y zoológicos y colecciones de zoología, mineralogía y anatomía». Este patrimonio también se expresa en los acuarios, viveros, parajes, monumentos y parques naturales, que incluso, el ICOM reconoce como una forma de museos.

- Patrimonio cultural: Es susceptible de precisión en sus alcances y características, como se establece en la Ley Federal sobre Monumentos y Zonas Arqueológicas, Artísticas e Históricas publicada en mayo de 1972 con una última reforma en enero del 2015 de México que señala:

Capítulo III. De los Monumentos Arqueológicos, Artísticos e Históricos.

Artículo 28.- Son monumentos arqueológicos los bienes muebles e inmuebles, producto de culturas anteriores al establecimiento de la hispánica en el territorio nacional, así como los restos humanos, de la flora y de la fauna, relacionados con esas culturas.

Artículo 33.- Son monumentos artísticos los bienes muebles e inmuebles que revistan valor estético relevante. Para determinar el valor estético relevante de algún bien se atenderá a cualquiera de las siguientes características: representatividad, inserción en determinada corriente estilística, grado de innovación, materiales y técnicas utilizadas y otras análogas.

Tratándose de bienes inmuebles, podrá considerarse también su significación en el contexto urbano. Las obras de artistas vivos que tengan la naturaleza de bienes muebles no podrán declararse monumentos artísticos.

Artículo 35.- Son monumentos históricos los bienes vinculados con la historia de la nación, a partir del establecimiento de la cultura hispánica en el país, en los términos de la declaratoria respectiva o por determinación de la Ley.

Artículo 36.- Por determinación de esta Ley son monumentos históricos:

I.- Los inmuebles construidos en los siglos XVI al XIX, destinados a templos y sus anexos; arzobispados, obispados y casas culturales; seminarios, conventos o cualesquiera otros dedicados a la administración, divulgación, enseñanza o práctica de un culto religioso; así como a la educación y a la enseñanza, a fines asistenciales o benéficos; al servicio y ornato públicos y al uso de las autoridades civiles y militares. Los muebles que se encuentren o se hayan encontrado en dichos inmuebles y las obras civiles relevantes de carácter privado realizadas de los siglos XVI al XIX inclusive.

II.- Los documentos y expedientes que pertenezcan o hayan pertenecido a las oficinas y archivos de la Federación, de los Estados o de los Municipios y de las casas curiales.

III.- Los documentos originales manuscritos relacionados con la historia de México y los libros, folletos y otros impresos en México o en el extranjero, durante los siglos XVI al XIX que por su rareza e importancia para la historia mexicana, merezcan ser conservados en el país.

IV.- Las colecciones científicas y técnicas podrán elevarse a esta categoría, mediante la declaratoria correspondiente.

CAPITULO IV. De las Zonas de Monumentos.

Artículo 39.- Zona de monumentos arqueológicos es el área que comprende varios monumentos arqueológicos inmuebles, o en que se presuma su existencia.

Artículo 40.- Zona de monumentos artísticos, es el área que comprende varios monumentos artísticos asociados entre sí, con espacios abiertos o elementos topográficos, cuyo conjunto revista valor estético en forma relevante.

Artículo 41.- Zona de monumentos históricos, es el área que comprende varios monumentos históricos relacionados con un suceso nacional o la que se encuentre vinculada a hechos pretéritos de relevancia para el país.

La normatización en torno al patrimonio cultural asegura su registro, resguardo, conservación, mantenimiento, estudio, difusión y exposición del mismo para los ciudadanos, los interesados en el patrimonio, y para las generaciones futuras. De esta manera, el patrimonio cultural, en sus multivariadas formas y expresiones, conforma los diversos acervos, fondos y colecciones en los espacios museísticos.

Para formar parte de los museos, el patrimonio debe transitar de un estado «parte de la realidad» para convertirse en «objeto de museo». Este proceso involucra la participación e intervención de agentes externos al objeto que, con un criterio institucionalizado en la cultura, establecen lineamientos para una definida preselección. Es un proceso con carácter subjetivo, ya que se guía por el interés tácito en sustraer de la realidad dicho elemento, como lo señalan Desvallées y Mairesse (2010:41) al decir que «lo que se presenta no pertenece más a la vida, sino al mundo cerrado de los objetos [...] a partir de ese momento, no sirven más para los fines a que estaban destinados, sino que entran en un orden simbólico que les confiere una nueva significación».

Desde esta perspectiva, el acervo que se va integrando, resguardando y curando para las exposiciones en los recintos de los propios museos, son objetos que responden y expresan las particularidades de la época a la que de origen pertenecen, los usos para los que fueron creados o las manifestaciones del pensamiento, quehacer y proyección de la naturaleza humana en sus múltiples ámbitos de desarrollo, tanto individual como colectivo. Sin embargo, «todo objeto expuesto en un museo debe ser considerado como un sustituto de la realidad que representa, porque como cosa musealizada, el objeto de museo, es en sí mismo, un sustituto» (Deloche, 2001:83). Así, el visitante de un museo al enfrentarse y entrar en contacto con el patrimonio expuesto en el recinto, se encuentra frente a una pieza u objeto de museo con la fuerza de proyectar su propia esencia a los ojos del espectador.

Los objetos de museo finalmente «se seleccionan en función de su potencial testimonio» (Desvallées y Mairesse (2010:60) y adquieren su total y pleno valor y funcionalidad cuando desde:

El punto de vista museal, aunque se encuentre a veces al servicio de la gestión científica, [...] su primera preocupación es exponer los objetos, es decir, mostrarlos concretamente a un público visitante. El objeto de museo está hecho para ser mostrado, con todo el abanico de connotaciones implícitamente asociadas, ya que se lo puede presentar para emocionar, distraer o instruir. Esta operación de mostración [...] es tan esencial que es la que, creando la distancia, hace de la cosa un objeto. (Desvallées y Mairesse, 2010:74).

Los diversos patrimonios culturales van integrándose en la institución denominada museo, la cual, por su variada expresión, valor comunitario, estético e

identitario o, incluso, por su interés político y social, va conformando nuevas formas de estudio, investigación, y exposición. La curaduría de las exposiciones se identifica como uno de los momentos de verdad en el museo, ya que son la definición sensible de guiones en los que los objetos se muestran y se expresan por sí mismos. «En una exposición, los objetos son utilizados como signos del mismo modo que las palabras en un discurso. Pero los objetos no son otra cosa que signos, puesto que por su sola presencia pueden ser directamente percibidos por los sentidos» (Desvallées y Mairesse, 2010:79).

La naturaleza de los acervos se corresponde al tipo y perfil de los diversos museos, pero también en el reconocimiento colectivo de que todo aquello que tenga un valor ya sea histórico, artístico, científico, tecnológico o folclórico y pueda ser convertido en objeto de museo, por ejemplo, «el término objeto expuesto designa las cosas reales que están expuestas, pero también todo elemento digno de ser expuesto (un documento sonoro, fotográfico o cinematográfico, un holograma, una reproducción, una maqueta, una instalación o un modelo conceptual)» (Desvallées y Mairesse, 2010:87).

2.1.3 Tipologías de museos

Establecer criterios que definan las fronteras entre lo que debe ser o no un museo, implícitamente se remite al ámbito de las instituciones y de los planteamientos de reflexión teórica. Los museos son espacios de carácter conceptual en los que se entran valores culturales y estéticos que dan unicidad, identidad y valoración social a los diversos patrimonios, de la humanidad en su conjunto y del hombre en su expresión individual. Así, la pluralidad de premisas que se van interrelacionando para la comprensión y reconocimiento de los espacios y patrimonios a ser constituidos en la figura de museo, puede expresarse en la siguiente frase «la del museo organizado, vivo y didáctico desde la superación del museo almacén, hasta constituirse en no pocos casos con el perfil de banco de datos y con el museo laboratorio. Pero también del museo como seducción y espectáculo, con numerosos matices y variantes» (Fernández, 2012:102).

Es pertinente destacar un primer referente que se encuentra en los textos redactados en 1947 por el ICOM, y que forman parte de sus estatutos, donde en el Título II artículo 4º señala que en la definición de museos entran:

- a) Las salas de exposición que con carácter permanente mantienen las bibliotecas públicas y las colecciones de archivos.
- b) Los monumentos históricos, sus partes o dependencias, tales como los tesoros de las catedrales, lugares históricos, arqueológicos o naturales, si están abiertos oficialmente al público.
- c) Los jardines botánicos y zoológicos, acuarios, viveros y otras instituciones que muestran ejemplares vivos.
- d) Los parques naturales.

En 1974 en la XI Asamblea General del propio ICOM celebrada en Copenhague, se estableció que, además de los museos que se reconocen como tal, también deben ser considerados:

- a) Los institutos de conservación y galerías permanentes de exposición mantenidas por las bibliotecas y archivos.
- b) Los parajes y monumentos naturales, arqueológicos y etnográficos, los monumentos históricos y los sitios que tengan la naturaleza de museo por sus actividades de adquisición, conservación y comunicación.
- c) Las instituciones que presenten especímenes vivos tales como jardines botánicos y zoológicos, acuarios, viveros, etcétera.

Y por último, en la XIV Asamblea General celebrada en Londres en 1983, se confirmaron los anteriores y se agregaron:

- d) Parques naturales.
- e) Centros científicos y planetarios.

Ahora bien, desde una mirada de concepción teórica, los criterios para una definición que corresponda a una tipología de museos se convierten en un campo en el que confluyen diversos factores para su clasificación como las características del recinto arquitectónico donde se encuentra el museo, el valor y cantidad del patrimonio resguardado, las fuentes de financiamiento, el propósito institucional del museo, la diversidad de públicos reconocidos o el tipo de gestión, entre otros.

La autora Aurora León (2000), en su obra denominada *El museo. Teoría, praxis y utopía*, establece que los museos se pueden clasificar en tres grandes grupos:

- Tipologías museológicas según la disciplina.

- Tipologías museológicas según la densificación objetual.
- Tipologías museológicas según la propiedad.

Tipologías museológicas según la disciplina

Esta categoría se define por el principio de la creación y producción de los individuos en sociedad y por la comunidad, «entendiendo por disciplina una actividad humana que presenta un cuerpo de doctrina en sus reglas y métodos operados con una instrucción artística, histórica, científica o técnica» (León, 2000:114). De ahí que todos los objetos generados bajo esta premisa se consideren materias museables, integrándose en cinco grupos disciplinares: arte, historia, etnología, ciencia y técnica.

Tabla 2 Clasificación de museos por disciplina

Clasificación	Subclasificación
Museos de arte	
Museos arqueológicos	
Museos de bellas artes	De artes gráficas (dibujos; apuntes; grabados; diseños; proyectos; miniaturas; códices; documentos; planos urbanísticos; incluyendo las serigrafías, reproducciones originales, carteles, estampas, entre otros objetos)
Museos de arte contemporáneo	De estilo (obras de arte histórico-artísticas)
Museos de historia	Natural Filosófica De una actividad burocrática o civil Narrativa De actividades políticas y militares De evolución de un quehacer humano
Museos de etnología	Hogar-familia Indumentaria Agricultura en general Agricultura de la huerta Viticultura y enología

	<p>Oleicultura</p> <p>Industrias agrícolas caseras</p> <p>Ganadería y vida pastoril</p> <p>Oficios (tejidos; carpintería; herrería; cestería; alfarería)</p> <p>Arte de la piel y el cuero</p> <p>Transportes terrestres</p> <p>Armería y caza</p> <p>Mar, navegación y pesca</p> <p>Fiestas y juegos</p> <p>Creencias y supersticiones</p> <p>Pesas y medidas</p> <p>Ciencia y técnica primitivas</p> <p>Literatura y arte del grabado popular</p>
Museos de ciencias	<p>Ciencias naturales</p> <p>Ciencias físicas</p> <p>Ciencias químicas</p> <p>De instrumentos científicos</p>
Museos de tecnología	<p>De la técnica publicitaria</p> <p>De la maquinaria industrial</p> <p>De la reproducción</p> <p>De artes y oficios</p>

Fuente: cuadro elaborado en base al contenido de *El museo. Teoría, praxis y utopía*. León Aurora (2000)

- Museos de arte: Conservan piezas con un valor artístico ampliamente valorado y reconocido. Involucran las ramas de «pintura, escultura, arquitectura, poesía, música, artes dramáticas, artes gráficas, artes industriales y artes menores [...] hay que ampliar con actuales expresiones artísticas: fotografía, cómics, cine» (León, 2000:116-117).

Considerando el criterio cronológico, el arte de los periodos medieval y moderno se integra a este tipo de museos:

- Museos arqueológicos: Conservan piezas que se corresponden con un criterio cronológico que va de la prehistoria hasta la edad media. De hecho, a partir del siglo XV, todo objeto generado o creado se asocia a un «valor de arte industrial, arte menor,

artesanía» y solo se «considera objeto arqueológico todo aquel que ofrezca una antigüedad probada y cuyo valor para la Historia, el Arte y la Cultura sea considerable» (León, 2000:119). En la actualidad hay una tendencia hacia los «parques arqueológicos» que son espacios con valor histórico-cultural donde se aprecia la obra o patrimonio *in situ* y en concordancia con el entorno donde se ubica.

- Museos de Bellas Artes: Conservan piezas de obras escultóricas, pictóricas, artes menores, grabados, dibujos y artes decorativas. En este tipo de museo, por la diversidad que involucran los acervos, se considera, en principio, para su exposición que «lo más pedagógico [...] es que las obras se ordenen con un criterio rector, ya se elija el sistema tradicional de épocas cronológicas y escuelas estilísticas o tendencias más actuales que atiendan a los factores iconológicos e iconográficos» (León, 2000:120).

- Museos de Arte Contemporáneo: Conservan piezas de manifestaciones artísticas que expresan el pensamiento, visión, sentido, ideologías, percepción e interpretación de la cultura actual. Son piezas con un enfoque vanguardista, innovador, propositivo y de marcado contraste, que determinan las tendencias de la creatividad humana.

- Museos de Historia: Conservan objetos que expresan los diferentes periodos históricos que determinaron el nacimiento, desarrollo, consolidación y ocaso de los diversos grupos sociales. En otras palabras, «se definen esencialmente por la exposición del material ideológico, narrativo y discursivo de los hechos y cambios sociales que han afectado a la historia de las civilizaciones» (León, 2000:132, 133)

- Museos de Etnología: Conservan piezas que expresan usos y costumbres, lenguas y toda clase de manifestación del folclore local como danzas, alimentación, rituales que dan identidad a un grupo social. Es decir, «en ellos se estudian las civilizaciones materiales, las primitivas y las más desarrolladas, y los fenómenos de supervivencia caracterizados por las artes y oficios populares» (León, 2000:135). En estos museos se considera el estudio de la cultura material, así como de las organizaciones e instituciones que norman las diversas formas del quehacer humano en sociedades primeras.

- Museos de Ciencias: Conservan piezas que corresponden a «todas las materias que han obtenido resultados científicos mediante unos conocimientos ordenados, sistematizados y basados en hechos ciertos y concretos» (León, 2000:141). En esta categoría se encuentran los museos de ciencias naturales, ciencias físicas, ciencias químicas y museos dedicados a instrumentos científicos. Estos museos

destacan la participación e involucramiento del visitante con instrumentos y actividades interactivas, que promueven el conocimiento y aprendizaje lúdico de la ciencia.

- Museos de Tecnología: Conservan piezas que son resultado del uso y aplicación de las diversas técnicas para desarrollar actividades relacionadas con el quehacer cotidiano de los grupos humanos. En este tipo de museos «se incluyen actividades humanas realizadas en orden al arte o la ciencia, aplicando métodos técnicos e industriales y con base en una idea generadora y creativa» (León, 2000:148).

Tipologías museológicas según la densificación objetual:

Los museos determinan su naturaleza, propósito y carácter en función del contenido de los fondos y colecciones del patrimonio que mantienen bajo su resguardo y conservación. No obstante, se hace patente «la necesidad de dosificar cualitativa y cuantitativamente el objeto museístico» (León, 2000:153). Es decir, definir el perfil del museo y, con ello, del acervo patrimonial en función del nivel y grado de especialización del mismo. De esta manera, se diferencia entre museos generales, museos especializados y museos mixtos.

Tabla 3 Clasificación de museos por densidad objetual

Clasificación	Subclasificación
Museos generales	
Museos especializados	En una técnica artística En un arte En un material físico En una actividad sociocultural En un artista Casa-museo
Museos mixtos	

Fuente: cuadro elaborado en base al contenido de *El museo. Teoría, praxis y utopía*. León Aurora (2000)

-Museos generales: Este tipo de museos cuentan con piezas que reflejan una visión global de la creación humana pues «en ellos predomina la idea de Arte Absoluto Universal y allí se dan cita las más amplias actividades artísticas que se han producido en sucesivas etapas cronológicas, áreas geográficas diversas, técnicas ejecutivas múltiples y tendencias estilísticas heterogéneas» (León, 2000:155).

- Museos especializados: Este tipo de museos son una respuesta a diversos contextos e intereses como la concurrencia en un único espacio museal de una determinada obra en sus múltiples expresiones para fines de estudio, investigación y centro de información; por el alto valor que una misma obra tiene y que le permite la capacidad de ser conservada y exhibida en un solo espacio museístico o porque «responde a la necesidad de individualizar una faceta determinada del arte que en un museo general formaría parte del contenido global y en estos centros monográficos cobran una entidad peculiar» (León, 2000:160).

- Museos mixtos: Este tipo de museos son una mezcla de los museos generales y los museos especializados, «de los primeros toman la heterogeneidad de contenido en lo que concierne a la diversidad de técnicas artísticas, contrarrestadas con los caracteres que peculiarizan a los museos especializados que atienden a la expresión de un universo concreto» (León, 2000:163).

Tipologías museológicas según la propiedad:

Considerando las fuentes de financiamiento, así como del nivel de pertenencia a un cierto tipo de institución u organización, los museos se clasifican en públicos y privados.

Tabla 4 Clasificación de museos según la propiedad

<u>Clasificación</u>
Museos públicos
Museos privados

Fuente: cuadro elaborado en base al contenido de *El museo. Teoría, praxis y utopía*. León Aurora (2000)

- Museos públicos: Son aquellos que forman parte del patrimonio de una nación y, por ende, son financiados con presupuesto del gobierno en sus tres niveles de actuación: federal, estatal y municipal. Asimismo, se integran en esta categoría museos dependientes de instituciones culturales, religiosas y sociales que forman parte de la sociedad organizada.

- Museos privados: Son aquellos cuyo financiamiento proviene de recursos y capitales privados, ya sea de empresas y organizaciones lucrativas o bien de fundaciones, corporaciones o patronatos que cuentan con una aportación de recursos privados. En esta categoría se pueden considerar aquellos museos contemporáneos que, por sí mismos, surgen con un criterio de consumo económico.

Por su parte, Francisca Hernández en su *Manual de Museología* (2001) describe la clasificación de museos propuesta por Montaner (1990) y que es expuesta a continuación:

- Grandes complejos culturales.
- Museos Nacionales.
- Museos de Arte Contemporáneo.
- Museos de la Ciencia, la Técnica y la Industria.
- Museos Cívicos y Monográficos.
- Galerías y Centros de Arte Contemporáneo.

Como se observa, existe una significativa coincidencia en las categorías señaladas por Montaner y aquellas que expone Aurora León, razón por que solo se describen en las líneas siguientes las categorías que no se consideran en la primera clasificación de Montaner:

- Grandes complejos culturales: Son complejos que albergan no solo el espacio del museo sino también otro tipo de servicios culturales como bibliotecas, centros de investigación, auditorios, salas de exposiciones temporales y áreas para talleres y cursos. Son centros que destacan por el alto nivel de tecnología aplicada a la gestión de los espacios físicos y una propuesta innovadora en materia de la propia museografía.

- Museos Nacionales: Son los museos que albergan el patrimonio cultural tangible e intangible de un grupo social, expresando con ello su identidad nacional, aunque también pueden resguardar y exhibir obra patrimonial que sintetice el acontecer histórico de la conformación de un grupo o una nación.

- Museos Cívicos y Monográficos: Son museos de «contenido diverso, que tienen en común el discurso expositivo» (Hernández, 2001:187)

- Galerías y Centros de Arte Contemporáneo: De acuerdo con la autora, estos espacios no se consideran museos como tal, pero se integran en la clasificación por la producción y promoción que hacen del arte. En ambos casos, no cuentan con una obra de arte permanente, ya que su propósito es fomentar la expresión cultural como espacios para la producción y exposición de nuevos artistas. Las galerías tienen una promoción y financiamiento privado, no así los centros que son de carácter público con financiamiento por parte de instancias gubernamentales.

Ahora bien, en un análisis detallado que sobre la nueva museología, Luis Alonso Fernández (2012), señala que las tres principales tipologías de museos contemporáneos que se dan están en función de los tipos de presentación de los contenidos de los mismos, y que son:

1. Museos de arte (presentación estética).
2. Museos de historia, arqueología, antropología y etnología (compleja presentación histórica).
3. Museos de la ciencia (presentación ecológica, atendiendo al hábitat o medio ambiente).

2.2 Las actividades complementarias en los museos

Los museos, como instituciones patrimoniales, asumen responsabilidades y compromisos que, en primera instancia, se encuentran orientados hacia la definición, organización y realización de la exposición, percibida como la actividad principal y razón de ser del museo. Sin embargo, el museo también es responsable del diseño y programación de un conjunto de actividades complementarias que enriquecen, potencian y fortalecen los objetos del museo y de la propia exposición, brindando espacios de formación, goce, disfrute y encuentro colectivo.

El campo de actuación de las actividades complementarias considera la diversidad en sus formatos, en sus contenidos, en su duración y en las condiciones que se requieren para participar, ya que en esa medida se orientan a los diversos públicos que acuden a los museos.

En el espacio del museo confluye un público diverso que se perfila considerando diversos rasgos como la edad; el nivel socioeconómico; si pertenece a centros escolares, sociales o culturales; si es un ciudadano local o es un visitante de otra ciudad, región o país; si acude por tarea escolar, por encontrarse con vecinos de la comunidad,

por ser parte del paseo en la ciudad, o por un interés especializado en la obra del museo...

Las actividades complementarias se caracterizan por presentar una acentuada variedad de formatos de participación que, aunados a los contenidos en sus inagotables interpretaciones, son capaces de atender la multivariiedad de intereses y motivaciones de los visitantes. La programación de las actividades es flexible, lo que permite que las personas adecuen sus compromisos familiares y sociales para poder acudir a los museos.

Desde la perspectiva de la visita al museo como una práctica de ocio formativo, se debe considerar que:

En principio, el museo se encuentra situado entre las posibilidades que todo individuo tiene para aumentar sus conocimientos y para disfrutar, lo que le sitúa en el ámbito de la educación informal. Pero la riqueza del museo, unida al actual concepto de educación durante toda la vida, hace que este pueda actuar y ser aprovechado en diversos momentos y con variados objetivos. Las diferencias surgen según el uso que se haga del museo y, fundamentalmente, del público que lo utilice, de las condiciones de su visita, de sus conocimientos previos y de sus intereses y objetivos en ese momento. (Valdés, 1999:76).

La diversidad en los tipos de actividades complementarias no sigue un patrón determinado, se establece en función del perfil y tipo de gestión del propio museo. De ahí que haya distintas clasificaciones o inventarios de las actividades.

Las actividades complementarias de un museo atienden, en mayor o menor medida, a esta diversidad de públicos. Estas actividades complementarias conforman un catálogo de múltiples propósitos, duraciones, espacios y temporalidades. En el *Manual de Museología* de Francisca Hernández (2001) se identifican en este apartado a las actividades y servicios siguientes:

Tabla 5 Actividades y servicios en un museo

<u>Con un énfasis educativo</u>	<u>Público adulto</u>
Visita guiada	Conferencias

Visita «descubrimiento»	Seminarios, cursos y mesas redondas
Hojas didácticas para recorrer las salas del museo	Conciertos
Talleres	Uso de bibliotecas
Talleres-laboratorio	Publicaciones especializadas
Actividades recreativas y lúdicas	
Audiovisuales	
Sistemas interactivos apoyados en las aplicaciones de la tecnología	
Salas de descubrimiento (<i>discovery rooms</i>)	
Visitas realizadas fuera de la institución	
Cursos escolares de verano	
Publicaciones escolares (guías ilustradas)	
Cursos para profesores	
Exposiciones itinerantes	

Fuente: Elaboración propia con información del *Manual de Museología*, Francisca Hernández, 2001:276-280

Si bien la categorización expuesta por Hernández (2001) diferencia entre las actividades y servicios orientados, de modo primordial, a públicos escolares de los dirigidos a un público adulto, actualmente la diversidad de actividades se ha ampliado y no necesariamente se sigue esta división. Por el contrario, el involucramiento y la participación cada vez mayor de los ciudadanos locales, cualquiera que sea su edad o estatus, así como de la personas que se encuentran de visita en la ciudad, ha propiciado que también los museos sean espacios para eventos culturales como ciclos de cine, cineclubs, obras de teatro, narraciones orales o cuentacuentos, presentaciones de libros, ferias, concursos y exposiciones temporales.

En la década de los noventa, la publicación *Guide des services culturels* de la Direction des Musées de France, citada por Carmen Valdés (1999:161) en su obra *La difusión cultural en el museo*, señala que el museo «recoge la siguiente oferta: visitas-

conferencia, visitas-exploración, recorridos-descubrimiento, dispositivos interactivos, audiovisuales, exposiciones temporales, exposiciones itinerantes, acogida de minusválidos, amigos del museo, conciertos, cine, viajes temáticos, formación, coloquios...». Por su parte, la Association Francophone des Musées de Belgique, por entonces publicaba que en los museos belgas las actividades utilizadas en los museos son: la visita-diálogo, la visita activa, el taller y la visita especial para minusválidos.

Lo relevante de estas descripciones es señalar que no existe una uniformidad en los criterios que se usan para diseñar una actividad o el público objetivo a quien se dirige. De la misma manera, Valdés (1999) señala que en la década de los cincuenta se agrupaban y clasificaban las actividades según el sistema de Molly Harrison, el cual diferenciaba entre educativas en interiores (conferencias, debates, recitales y exposiciones temporales) y como educativas en exteriores (servicios de préstamo a domicilio). Por otra parte, Andrea García Sastre, a la que cita Valdés (1999), las separaba en actividades formativas y docentes como conferencias, seminarios o mesas redondas y actividades de acción directa como los talleres.

En esta presentación sobre las diversas maneras de clasificar las actividades complementarias, destaca el despacho francés Cabinet 3IN, citado por Valdés (1999-162), quienes propusieron lo que, en su momento, fue una innovadora clasificación de recursos, actividades y productos culturales en función del «grado de implicación del público» y que se presenta a continuación:

- Clase 0: Acogida e información general.
- Clase 1: Ciclos, circuitos temáticos, *visites á thèmes*.
- Clase 3: Talleres, visitas guiadas.
- Clase 4: Publicaciones profesionales de la acción cultural.
- Clase 5: Información dirigida y formaciones para los operadores de la mediación.
- Clase 6: Ingeniería cultural.

Bajo este orden de ideas por reconocer las diversas actividades que son diseñadas y preparadas en los museos, ya Valdés (1999:206) destacaba que «las actividades más usuales son talleres, conferencias, proyección de audiovisuales, cine, conciertos, juegos, y actividades de formación como cursos, coloquios, jornadas, seminarios, etcétera».

Las actividades complementarias que pueden ser diseñadas por los responsables del museo atienden y responden a los propios requerimientos del perfil y naturaleza del museo, pero también responden a los objetivos planteados que van de la formación y transmisión de conocimientos hasta la vivencia gozosa de disfrute y satisfacción.

Ahora bien, los museos también caracterizan las diversas actividades complementarias que diseñan, considerando a las salas de exhibición como eje de trabajo. En este sentido, las múltiples versiones relacionadas con las visitas guiadas, tematizadas o dramatizadas son la actividad más usual dentro de las salas. De acuerdo a Valdés (1999:200), las visitas pueden ser generales, temáticas y de profundización, actividades únicas o formar parte de ciclos. De la misma forma, actividades como conferencias, mesas redondas, debates, conciertos u otro tipo de eventos musicales, pueden realizarse dentro de los espacios físicos donde se exhibe la obra o colección permanente, ya que el nivel de participación de los visitantes es menor con respecto a involucrar un grado de movimiento que pudiese exponer al patrimonio.

Por otra parte, los museos han definido espacios externos a las salas de exhibición que, ya sea diseñados con propósitos específicos o adaptados para una función en particular, fungen como espacios con recursos materiales y audiovisuales para llevar a cabo diversas actividades complementarias que son programadas por el museo. Este tipo de espacios pueden ser: salas audiovisuales, áreas para talleres, jardines, patios y/o auditorios.

Se puede observar que, cuando se analizan o presentan los diversos tipos de servicios culturales entendidos como actividades complementarias, solo son mencionados aquellos del interés del propio museo.

2.3 Departamentos educativos en museos

Esta nueva forma de incluir el disfrute y el placer en las tareas diferenciadas de los museos, se ciñe a la intención de ofrecer nuevos y mejores sistemas que respondan a las necesidades de aprendizaje de los nuevos públicos. Estos se diferencian por identificar el museo como una experiencia de ocio, una práctica que visibiliza una nueva tendencia de la razón primogénita de los museos.

Son la naturaleza de las colecciones y la política del museo las que determinan la forma en que las relaciones entre los museos y la

gente se realizan. Esto ofrece a los educadores de los museos grandes oportunidades de trabajo imaginativo y excitante para la innovación y exploración. (Valdés, 1999:77).

La transformación sufrida por los museos acabó por determinar la inclusión de una línea de servicios que dependen de los departamentos educativos o encargados de la gestión de la atención al público desde el ámbito de la educación. Como señala John Reeve, director en su momento del Departamento Educativo del Museo Británico, «el primordial papel del departamento educativo es maximizar el potencial educativo del museo de la forma más apropiada y actuar como instrumento intermediario para el público» (Valdés, 1999:77).

Estas áreas de trabajo de los museos se han venido conformando junto a las áreas técnicas de especialidad museística. No hay una homologación de cómo denominar a estas áreas y pueden llamadas como departamentos pedagógicos, departamentos educativos, servicios de extensión, difusión cultural o acción cultural. Esto refleja que cada museo va conformando estas áreas de apoyo en función de sus propios requerimientos.

Tanto la exposición como las actividades complementarias requieren de un esfuerzo de colaboración e interdisciplinariedad para su ejecución y consecución, por lo que corresponde a la preparación de la exposición, como medio educativo. Este proceso involucra una serie de tareas que van desde «el estudio e investigación de los objetos, su función y significado dentro del contexto, la selección de las obras y la elección de los distintos medios informativos, tanto escritos como audiovisuales como gráficos» (Hernández, 2001:274). De la misma manera, el diseño y organización de las actividades complementarias involucra un equipo multidisciplinar que con base en los objetivos planteados por el museo, define el eje temático, formativo o lúdico con el que se elegirán el tipo de actividades a programar. Por ello, el conocimiento claro y completo del perfil de los públicos del museo auxiliará en la selección del tipo de actividad, en la definición de la naturaleza de los contenidos y en la frecuencia con que serán programadas las actividades.

Es destacable reflexionar que las áreas dedicadas a este diseño de actividades complementarias asumen una responsabilidad creativa y de organización para lograr que la participación en una actividad del museo sea la oportunidad propicia para las experiencias de ocio humanista.

Síntesis

El museo es una institución públicamente reconocida y valorada por sus funciones primordiales, que están relacionadas con el patrimonio cultural material e inmaterial de las sociedades. Es una finalidad y propósito que trasciende a las generaciones y que asume la responsabilidad del interés colectivo por preservar y conservar los rasgos identitarios de grupos humanos locales y universales. Su naturaleza museística se reconoce en el valor intrínseco del hombre y sus diversas manifestaciones, que expresan y reflejan su esencia y origen, su desarrollo, sus aportaciones, su sensibilidad, sus capacidades, sus potencialidades y, en suma, su propia trascendencia como persona humana digna y como parte de la sociedad que le abriga. Todo ello, en conjunto, se refleja en los patrimonios, obras y colecciones del museo.

El museo, en su devenir histórico, ha evolucionado en su rol y su forma de participación comunitaria y social. En la actualidad se reconoce su esfuerzo por escuchar y contactar con públicos diversos dispuestos a recorrer sus salas, apreciar y reflexionar ante obras y colecciones expuestas con un guion interpretativo cercano y estimulante e, incluso, a participar de los espacios museísticos en actividades complementarias que fomenten y refuercen un dialogo abierto entre los individuos y su comunidad.

El museo es una alternativa concreta e identificada por los habitantes y visitantes de un destino, como opción para acudir a ellos en sus márgenes de tiempo personal. Asimismo, el museo se reconoce como espacio y recinto de visita y recorrido propicio para las prácticas de ocio cultural, carácter que el propio museo brinda por su definición de ser una institución con fines educativos, formativos y de disfrute y gozo. Desde este punto de vista, los recintos museísticos definen espacios con atmósferas, ambientes y entornos que estimulan en los visitantes sensaciones distintas y únicas, gratas y satisfactorias o bien reflexivas y retadoras. La experiencia en el museo se expresa en una experiencia de ocio humanista para la persona, ya que la vivencia personal es valorada y significada por ella misma, en un encuentro individual íntimo o en colectivo que tiene la potencialidad de inducir al desarrollo de la propia persona, y por ende, de su comunidad.

Los museos, en la actualidad, ya no solo prestan atención unívoca a la exposición del patrimonio. En su devenir hacia una tendencia por ser museos con una mayor presencia y participación en la comunidad, han conformado y especializado equipos de trabajo orientados a diseñar actividades complementarias que estimulen la

atención, el involucramiento, el interés diverso, el ejercicio de habilidades y capacidades, la reflexión abierta, la apreciación sensorial, la creatividad, la formación personal y el propio conocimiento de los visitantes o públicos que acuden sus recintos, lo que conforma un conjunto de oportunidades que los museos brindan para experiencias de ocio valiosas.

Se destaca que no existe una clasificación específica que agrupe la totalidad en la diversidad de actividades complementarias que pueden ser diseñadas y programadas por los museos. No obstante, algunas de ellas son una elección constante en los diferentes recintos como los talleres, las conferencias y los conciertos musicales.

Las diferentes actividades complementarias responden a objetivos diversos establecidos por los museos, sin perder la esencia del museo en cuanto a propósitos formativos, educativos, de estudio y de disfrute y recreación.

Capítulo 3. La Ciudad de México y sus recursos culturales para la práctica de ocio

Introducción

La Ciudad de México, como capital del país, se considera la ciudad más importante del mismo al ser donde se concentran los tres poderes del gobierno federal y porque su propia naturaleza y dinamismo le han convertido en una ciudad con una fuerte personalidad propia.

Es una ciudad con una vasta historia y patrimonio cultural resultado de las diversas etapas que han conformado su constitución y conformación. El periodo prehispánico, el periodo virreinal, el periodo independentista, el periodo moderno y contemporáneo... Más de cuatro siglos de historia que han legado un patrimonio cultural tangible e intangible que hoy define a la Ciudad de México como una ciudad con un prominente legado cultural.

Este legado se ha visto expresado en múltiples espacios, inmuebles, recursos y tradiciones culturales y ha permitido que, actualmente, en las 16 demarcaciones territoriales de la Ciudad de México haya un referente y ejemplo de su pasado y presente.

El presente capítulo se inicia con una descripción genérica del país con la finalidad de contextualizar a la Ciudad de México como capital de este. Asimismo, se brinda el antecedente histórico de las diversas etapas que han venido conformando la ciudad, lo que permite destacar el valor de cada una de ellas en el proceso cultural y patrimonial que ahora le distingue. A manera de ejemplo se presenta un análisis selectivo por cada una de las demarcaciones territoriales, señalando recursos y elementos culturales que son icónicos para el área, pero también integrando algunos relacionados con las prácticas de ocio para la población. Por último, se integran al capítulo capturas de pantalla de la página *web* de la Secretaría de Turismo del Gobierno de la Ciudad de México, lo que permite identificar los criterios institucionales para difundir entre visitantes y habitantes locales las alternativas y oportunidades para elegir prácticas de ocio en la ciudad.

Los Estados Unidos Mexicanos es el nombre oficial de México, país con una extensión de 1 964 375 km², en una conformación territorial de 1 959 248 km² de superficie continental y 5127 km² de superficie insular, que se encuentra ubicado en la parte meridional de América del Norte. Hace frontera por el norte con los Estados Unidos

de América (EE. UU.), y por el sur con Guatemala y Belice. El país cuenta con una extensión de 7828 km de litoral por las costas hacia el océano Pacífico, donde presenta también una entrada de 1200 km de longitud que dan lugar al golfo de Cortés o golfo de California. Por lo que respecta a las costas hacia el golfo de México, tiene una longitud de 3294 km, mientras que el litoral del mar Caribe tiene una extensión de 1000 km (INEGI-Instituto Nacional de Estadística y Geografía, 2017).

La ubicación geográfica del país determina la diversidad de climas que presenta el territorio nacional, que de acuerdo a la temperatura pueden ser: cálido y templado, y en función de la humedad podrían ser: húmedo, subhúmedo y muy seco. De ahí que en México predominen el clima seco en la mayor parte del centro y norte del territorio con un 28,3 %, clima muy seco que se encuentra en el 20,8 % del territorio, clima cálido húmedo en el 4,7 %, cálido subhúmedo en el 23 %, clima templado húmedo en el 2,7 %, y el clima templado subhúmedo en el restante 20,5 % (CONAGUA-Comisión Nacional del Agua, 2017).

Gráfico 1. Mapa de la República Mexicana con división política



Fuente: <http://cuentame.inegi.org.mx/mapas>

México es una república representativa integrada por estados que son libres y soberanos. Desde el año 2016 la unión se compone de 33 estados, toda vez que el Distrito Federal aumentó de categoría organizativa a entidad federativa modificando

incluso su denominación a Ciudad de México. En el censo del año 2010, México contaba con una población de 122,3 millones de habitantes.

Las condiciones geográficas, climáticas y la significativa extensión del litoral permiten que México sea un país con una diversidad propicia para las actividades de ocio, por lo que la actividad turística es una de las actividades económicas con mayor pujanza del país.

3.1 Ciudad de México

La capital del país es la sede de los tres supremos poderes de la federación.

Anteriormente, se denominaba Distrito Federal, pero por Acuerdo General del Consejo de la Judicatura Federal en sesión ordinaria del tres de febrero del año 2016, cambió su denominación al de Ciudad de México, tal y como se señala en el siguiente punto del Acuerdo:

SEXTO. Con la publicación de ese Decreto el Distrito Federal pasa a denominarse Ciudad de México y se eleva a rango de entidad federativa que goza de autonomía en todo lo concerniente a su régimen interior y a su organización política y administrativa, con todos los derechos y obligaciones que a ello conlleva.

Gráfico 2. Mapa de la Ciudad de México (antes Distrito Federal)

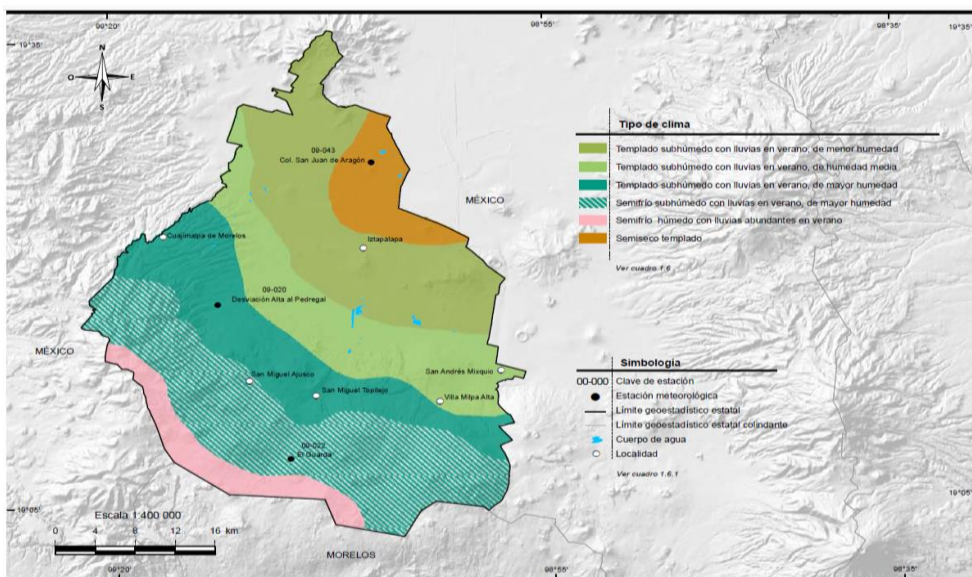


Fuente: *Enciclopedia de los Municipios y Delegaciones de México* (INAFED, 2014)

La Ciudad de México se extiende ente las coordenadas 19°36' y 19°03' de latitud norte y 98°57' y 99°22' de longitud oeste (INAFED- Instituto Nacional para el Federalismo y el Desarrollo Municipal, 2014). Al norte, este y oeste colinda con el Estado de México y, al sur, con el estado de Morelos. Su extensión territorial es de 1495 km², lo que la convierte en la entidad federativa más pequeña del territorio nacional, con tan solo el 0,1 % de la superficie total. La ciudad se encuentra a una altura promedio de 2300 metros sobre el nivel del mar y la rodean diversas elevaciones orográficas (INAFED, 2014). Su población era de 8 918 653 habitantes en 2015 (INEGI-Instituto Nacional de Estadística y Geografía, 2017).

Su territorio está destinado en un 40 % al uso urbano. Además, el 33 % son bosques templados (pino, oyamel y encino), pastizales y matorrales y el 27 % restante está dedicado a la explotación agrícola. El clima templado subhúmedo predomina en la mayor parte de su extensión (87 %) y la temperatura media anual es de 16°C, llegando a un promedio de 25°C en el periodo de marzo a mayo (INEGI, 2010). Estas condiciones climáticas favorecen su posicionamiento como destino turístico, ya que es una ciudad agradable para ser caminada y disfrutada en espacios abiertos y al aire libre.

Gráfico 3. Mapa de la Ciudad de México por sus climas

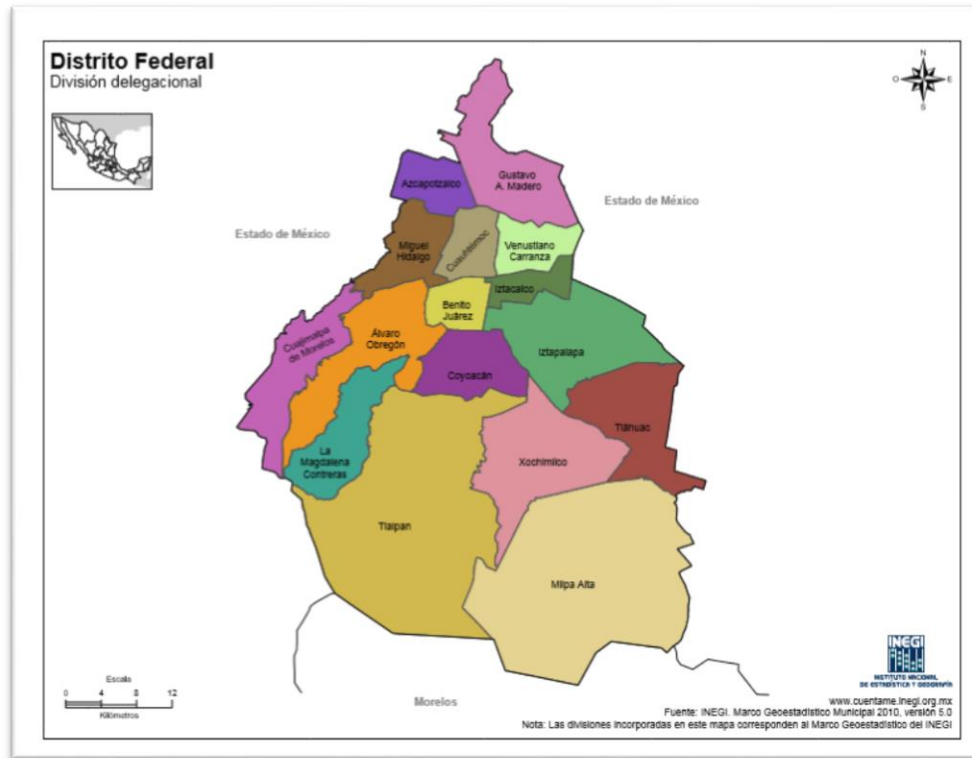


Fuente: Climas de la Ciudad de México. INEGI (2014)

El territorio se encuentra dividido en dieciséis demarcaciones territoriales, denominadas anteriormente como delegaciones políticas, y que son: Álvaro Obregón, Azcapotzalco, Benito Juárez, Coyoacán, Cuajimalpa de Morelos, Cuauhtémoc, Gustavo

A. Madero, Iztacalco, Iztapalapa, Magdalena Contreras, Miguel Hidalgo, Milpa Alta, Tláhuac, Tlalpan, Venustiano Carranza y Xochimilco.

Gráfico 4. Mapa de la Ciudad de México por demarcación territorial



Fuente: <http://cuentame.inegi.org.mx/mapas>

3.1.1 Antecedentes históricos

Periodo prehispánico (1000 a. C. hasta 1521)

La cuenca de México era una zona lacustre limitada al sur y al poniente por la Sierra del Ajusco, al norte por la Sierra de Guadalupe y al oriente flanqueada por los volcanes Popocatepetl e Iztaccíhuatl. Ubicada a 2240 m sobre el nivel del mar, reunía unas condiciones de recursos naturales y ubicación geográfica estratégica incomparables. Alrededor del año 1000 a. C., a las orillas del lago se establecieron grupos humanos que conformaron incipientes villas y aldeas. Sus pobladores se dedicaron a la agricultura y, posteriormente, al comercio y la cerámica. El modelo de agricultura desarrollado, basado en la chinampa, trajo consigo el crecimiento y consolidación de estas sociedades teocráticas, entre las que destacaban Cuicuilco, en el sur del valle de México, y Teotihuacán, al norte. De hecho, este último asentamiento llegó a tener más de 100 000 habitantes. En el caso de Cuicuilco, su decadencia empezó

con la erupción del volcán Xitle y, en el caso de Teotihuacán, como consecuencia de una sequía por la sobreexplotación de los recursos del lugar.

Si bien es cierto que continuaron existiendo diversas villas habitadas en las riberas del lago de Texcoco, debieron pasar varios cientos de años antes de que otro grupo humano ocupase de manera intensiva y significativa la zona. Hacia el año 1325:

La riqueza y extraordinaria belleza natural de esta tierra, sedujo a primera vista a todos aquellos hombres y tribus que lograron divisarla. Este inevitable encanto hipnotizó a los hombres de Tenoch, quienes provenientes de un lugar mítico situado en tierras del hemisferio norte llamado Aztlán encontraron en un islote el cumplimiento de su profecía: Un águila arriba de un nopal devorando a una serpiente, detenía sus cientos de años de largo peregrinar. (Cámara de Diputados, 2017).

Así, surge la gran y majestuosa México-Tenochtitlán fundada sobre el lago de Texcoco con un sistema basado en la chinampa, que es la construcción de islotes artificiales creados por una base de juncos y lodo que, poco a poco, fue ganando espacio al lago. Su nombre significa «en el ombligo de la Luna» y estaba conformada por una inmensa plaza de donde partían cuatro calzadas orientadas con los cuatro puntos cardinales, además de una red geométrica de canales. «Su centro ceremonial alcanzó dimensiones sin precedente: 325 metros de oriente a poniente y 312 de norte a sur que comprendían una superficie de más de 100 000 metros cuadrados que casi duplica a la actual Plaza de la Constitución de la Ciudad de México» (Cámara de Diputados, 2017). Este centro ceremonial lo conformaban más de 78 edificios, incluyendo los templos de Quetzalcóatl, Tezcatlipoca rojo y Tezcatlipoca negro, el recinto sagrado de los Caballeros Águila y Caballeros Tigre (donde eran formados espiritualmente y técnicamente los grandes guerreros) y el gran mercado de Tlatelolco en el que confluían mercaderes de plantas, aves, semillas, animales, pescados, cerámicas, plumas y todo aquello que era intercambiado y que provenía de todos los confines del Imperio Mexica. De esta forma, la ciudad llegó a tener 2 000 habitantes por kilómetro cuadrado.

A la llegada de los españoles en 1519 y con el apoyo de pueblos indígenas enemigos de Tenochtitlán, la gran ciudad México-Tenochtitlán fue sitiada en 1521 y, después de tres meses sin agua ni alimento, fue tomada el 13 de agosto de 1521.

Periodo virreinal (1521-1821)

Tras la conquista, los españoles se fijaron a la tarea de refundar la ciudad. Fue en Coyoacán donde asentaron el primer Cuartel General, el Ayuntamiento de México.

Durante los años posteriores, se realizaron las trazas de calles y edificios en donde antes estuvieron los grandes templos y edificaciones mexicas.

En marzo de 1524, se cambió la sede del ayuntamiento de Coyoacán a la Ciudad de México, nombre que quedó constado en las actas de las sesiones del cabildo hasta el año 1585. En 1535 llega a Nueva España su primer virrey, Antonio de Mendoza.

La Ciudad de México se desarrolló bajo la influencia de los grupos gobernantes provenientes del Viejo Continente y de los grupos eclesiásticos que mantuvieron un constante y reforzado proceso de evangelización al cristianismo, a través de las diversas órdenes religiosas que se asentaron en el territorio. El periodo del virreinato también fue testigo de un florecimiento de las artes plásticas, de la arquitectura con sus estilos barroco y churrigueresco y de artes como la literatura y la música, pero también del arte sacro y en la arquitectura majestuosa de catedrales, iglesias, capillas y conventos. Ya en el siglo XVIII, el científico y viajero alemán Alexander Von Humboldt definió la Ciudad de México como la «Ciudad de los Palacios» (Ciudad de México, 2017). Su dinamismo y pujante comercio que no se limitó a Nueva España y Europa, sino extendió la actividad hacia los territorios de oriente, más allá del océano Pacífico, con la nao de la China que partía del puerto de Acapulco.

Durante casi tres siglos, Nueva España fue gobernada por el gobierno virreinal dependiente de España, periodo que inexorablemente trajo consigo profundos cambios sociales, culturales, políticos y económicos entre los que destaca por su repercusión el proceso del mestizaje que sentó las bases del México actual.

Periodo de la independencia y siglo XIX

Como resultado de una serie de eventos políticos producidos en España, como las reformas borbónicas que implicaban una fuerte acción impositiva a los territorios de ultramar, se empieza a gestar un profundo descontento entre los grupos de criollos de Nueva España. Esto se suma al constante malestar que ya reinaba entre las clases pudientes del país por la injusta discriminación de los nacidos en tierras de América a la hora de ocupar los puestos verdaderamente importantes dentro del gobierno virreinal. Con este clima, se empiezan a dar los primeros brotes de inconformidad que culminan con el llamado que hace el padre Miguel Hidalgo y Costilla al pueblo de levantarse en armas en la madrugada del 16 de septiembre de 1810.

Durante varios años, en los que destacó el liderazgo del sacerdote José María Morelos y Pavón, continuaron las luchas por la independencia a lo largo del país, hasta

que concluyeron con la entrada del Ejército Trigarante en la Ciudad de México el 27 de septiembre de 1821.

Tras la independencia, México sufrió varias décadas de inestabilidad social y política que incluyeron la imposición de diversos regímenes como la monarquía, primero con el emperador Agustín de Iturbide y después con la llegada del emperador Maximiliano de Habsburgo y su esposa la emperatriz Carlota, que finalmente no se consolidaron. Durante este periodo, el país sufrió, a su vez, varias intervenciones extranjeras por parte de norteamericanos y franceses e, incluso, se llegó a perder gran parte del territorio al norte del país y que actualmente es el área de Texas en Estados Unidos.

Fue con el presidente Benito Juárez y las Leyes de Reforma en la década de 1860 a 1870 que México alcanzó una estabilidad y el restablecimiento de una estructura de república. El final del siglo XIX se caracterizó por un desarrollo económico sostenido que destacó en la construcción de la nueva infraestructura de comunicaciones y transporte y el desarrollo de los nuevos modelos de sociedad. Estas acciones fueron lideradas por Porfirio Díaz, dirigente máximo del país que se mantuvo cerca de 30 años en el poder y llevó al país a los albores de la modernidad. La Ciudad de México también se transformó con la construcción de nuevas áreas residenciales y de encuentro social. Los estilos *art decó* y *art nouveau* marcaron la nueva tendencia francesa en los gustos de la ciudad.

Periodo de la Revolución Mexicana (principios del siglo XX)

Las profundas diferencias sociales imperantes en el México del periodo del Porfiriato fueron gestando una inconformidad latente hacia las decisiones y políticas de gobierno. La reelección continuada de Porfirio Díaz como presidente llevó a los intelectuales de la época, así como a diversos caudillos que observaban y padecían la desigualdad, a expresarse en contra de esta práctica.

El 20 de noviembre del 1910 el pueblo fue convocado a una rebelión armada en varios puntos del país en protesta por la séptima reelección de Porfirio Díaz y en demanda de una reforma agraria para la repartición justa de las tierras que rompiera con los grandes cacicazgos. Porfirio Díaz fue obligado a salir exiliado del país en mayo del 1911. Mientras tanto, la Ciudad de México fue testigo de movimientos políticos antireeleccionistas y sociales de la revolución que dejaron huella de su paso en monumentos, edificios y lugares históricos.

Periodo del México Moderno

Los acontecimientos de este periodo trajeron a México y a la Ciudad de México una nueva etapa de instituciones y marcos jurídicos transformadores. En la ciudad, se inició la remodelación y construcción de edificios que expresarían el pensar de la vanguardia que imperaba en el momento. El movimiento muralista, como movimiento artístico con propósitos educativos y sociales, estaba encabezado por Diego Rivera y continuado por David Alfaro Siqueiros y José Clemente Orozco, quienes plasmaron en los muros de diversos edificios, principalmente gubernamentales, escenas de la historia del país, de los cambios culturales y sociales de la época y de la proyección de un nuevo hombre en sociedad.

La Ciudad de México fue sede de los XIX Juegos Olímpicos celebrados del 12 al 27 de octubre de 1968, lo que supuso la presentación de la ciudad al mundo. Este acontecimiento fomentó la construcción de vías de comunicación más rápidas, edificaciones con rasgos vanguardistas y establecimientos dirigidos a recibir y atender a los visitantes a la ciudad. Dos años después, la ciudad fue sede de la IX Copa Mundial de Fútbol y, en 1986, se celebró la XIII Copa Mundial de Fútbol

La Ciudad de México continuó con su adecuación a los nuevos tiempos con la construcción de vialidades, puentes, jardines, parques, edificios, nuevos centros habitacionales y edificaciones dedicadas a diversas prácticas de ocio que iban expresando su tránsito hacia una modernidad exigida por los tiempos actuales.

3.2 Ciudad de México (CDMX) y sus recursos culturales

La Ciudad de México es, como capital del país, centro y epicentro de los eventos y acontecimientos más significativos en la historia y conformación de la identidad nacional, desde la época prehispánica hasta la actualidad. Es un territorio que alberga espacios y edificios públicos y privados representativos de las vastas y diversas corrientes del pensamiento social, cultural y político de México que han transitado a lo largo del tiempo. La Ciudad de México es un destino turístico cultural, por excelencia, ya que ofrece al visitante atractivos que van desde el patrimonio tangible que suponen edificios, plazas, monumentos, zonas arqueológicas, museos, teatros, salas de conciertos y exposiciones, hasta expresiones del patrimonio intangible como fiestas, tradiciones, verbenas populares, espectáculos artísticos y gastronomía, entre otros.

3.2.1 Vocación para prácticas de ocio por demarcación territorial

La ciudad de México destaca significativamente por el patrimonio cultural tangible e intangible que ha heredado a lo largo de su historia, de ahí que los espacios, los eventos, los entornos y los objetos representativos sean una oportunidad para que los habitantes y visitantes disfruten de prácticas de ocio agradables y enriquecedoras.

A continuación, se presenta una síntesis de cada demarcación territorial destacando los atractivos, recursos y espacios para el disfrute del ocio de las personas. Cada grupo ha sido integrado en un orden que corresponde a la localización geográfica de las mismas.

Grupo I. Azcapotzalco, Gustavo A. Madero, Venustiano Carranza

Azcapotzalco

Se ubica al poniente de la ciudad y su nombre proviene del vocablo de origen náhuatl *azcaputzalli*, que significa «hormiguero». Es un territorio plano que no cuenta con elevaciones ni corrientes hídricas significativas. El espacio se encuentra totalmente urbanizado.

No destacan recursos naturales o culturales que brinden una opción importante para habitantes y visitantes. Las iglesias de la demarcación realizan fiestas patronales y en las plazas públicas se organizan las festividades cívicas de carácter nacional.

Gustavo A. Madero

Se ubica al norte de la ciudad y debe su nombre a uno de los fundadores del Partido Constitucional Progresista, de principios de siglo XX. Es un territorio plano con excepción de la Sierra de Guadalupe. El espacio se encuentra casi totalmente urbanizado.

Se destaca por contar en su área con la Basílica de Guadalupe, centro religioso que recibe cerca de 20 millones de visitantes al año y que se considera que está entre los cinco recintos religiosos más visitados a nivel internacional.

Tabla 6 Demarcación territorial Gustavo A. Madero: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos

Áreas de Bosque y parques nacionales	Lienzos charros	Monumentos y bustos	Parroquias, templos y capillas	Zoológicos
San Juan de Aragón	Lienzo charro De la Villa	Indios Verdes	Basílica de Guadalupe	San Juan de Aragón

Fuente: Elaboración propia con datos del INAFED (2010). *Enciclopedia de las delegaciones y municipios de México*. SEGOB (Secretaría de Gobernación)

Venustiano Carranza

Se ubica al centro-oriente de la ciudad y debe su nombre al político y militar que fue el Primer Jefe del Ejército Constitucionalista en los últimos años de la Revolución Mexicana, a principios del siglo XX. Es un territorio plano con excepción del promontorio del Peñón de los Baños, junto al aeropuerto internacional de la Ciudad de México.

Tabla 7 Demarcación territorial Venustiano Carranza: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos

Esculturas	Estatuas	Monumentos y bustos
Del Ingeniero Heberto Castillo	Del General Felipe Ángeles	Monumento y busto a Venustiano Carranza
De Ícaro	Del General Francisco Mújica	Monumento a Simón Bolívar
De Sebastián	Del escritor Martín Luis Guzmán	Busto de Francisco Morazán
Del Heroico Bombero	Del periodista Francisco Martínez De la Vega	Placa y Medallones conmemorativos del fusilamiento de Francisco I. Madero y José María Pino Suárez.
	De Don José María Morelos y Pavón	Busto de Francisco I. Madero
		Monumento ecuestre del General Ignacio Zaragoza.

Fuente: Elaboración propia con datos del INAFED (2010). *Enciclopedia de las delegaciones y municipios de México*. SEGOB (Secretaría de Gobernación)

Grupo II. Miguel Hidalgo, Cuauhtémoc, Benito Juárez.

Miguel Hidalgo

Se ubica al poniente de la ciudad y debe su nombre al sacerdote revolucionario iniciador de la lucha por la Independencia de México, a principios del siglo XIX. Su territorio es plano en lo general y está totalmente urbanizado.

Tabla 8 Demarcación territorial Miguel Hidalgo 1ª parte: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos

Auditorios, centros y foros de espectáculos artísticos y deportivos	Áreas de Bosque y parques nacionales	Centros culturales	Cementerios y rotondas	Estatuas
Auditorio Nacional	Bosque de Chapultepec	Auditorio del Centro Social «José María Morelos y Pavón» Casa del lago Centro Multidisciplinario «Reforma Social»	La Rotonda de las personas ilustres	De Abraham Lincoln De Alfonso Reyes De Don Vicente Rocafuerte De Francisco de Paula y Santander De Mahadma Gandhi De George Washington De José Martí De Luis Donaldo Colosio De Miguel Hidalgo y Costilla De Sir Winston Churchill De un Soldado Desconocido

Fuente: Elaboración propia con datos del INAFED (2010). *Enciclopedia de las delegaciones y municipios de México*. SEGOB (Secretaría de Gobernación)

Tabla 9 Demarcación territorial Miguel Hidalgo 2ª parte: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos

Lugares emblemáticos	Monumentos y bustos	Palacios	Parques y jardines	Zoológicos y parques de diversiones
Monolito a Tláloc Tótem Canadiense. Árbol de la noche triste Baños de Moctezuma Castillo de Chapultepec Cueva de Cincalco Altar a la Patria Teatro al aire libre «Ángela Peralta» Galerías «Torre del Reloj»	Busto de Alfonso L. Herrera Busto de Juárez Monumento a la Templanza Monumento al Maestro Monumento a los Héroes de 1847	Castillo de Chapultepec	Parque Lincoln	De Chapultepec Parque de diversiones «La Feria»

Fuente: Elaboración propia con datos del INAFED (2010). *Enciclopedia de las delegaciones y municipios de México*. SEGOB (Secretaría de Gobernación)

Cuauhtémoc

Se ubica en la zona centro de la ciudad. Su nombre significa en náhuatl «águila que desciende». Su territorio es casi en su totalidad plano y está completamente urbanizado.

Tabla 10 Demarcación territorial Cuauhtémoc, 1ª parte: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos

Edificios emblemáticos	Esculturas	Monumentos y bustos	Parques y jardines
Palacio Nacional Palacio de Bellas Artes	Escultura a la fundación de la ciudad de México	Monumento a la Revolución Ángel de la Independencia	Alameda Central

Torre Latinoamericana	Escultura de Sebastián «El Caballito»	Hemiciclo a Juárez	
Palacio de Iturbide		Monumento a la Madre	
		El Reloj Chino	

Fuente: Elaboración propia con datos del INAFED (2010). *Enciclopedia de las delegaciones y municipios de México*. SEGOB (Secretaría de Gobernación)

Tabla 11 Demarcación territorial Cuauhtémoc, 2ª parte: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos

Parroquias, templos y capillas	Plazas y zócalos	Zonas arqueológicas
Catedral Metropolitana de la Ciudad de México	Plaza de la Constitución-Zócalo	Templo Mayor Tlatelolco
Iglesia de la Profesa	Garibaldi	
Iglesia y Exconvento de Santiago Tlatelolco		
Iglesia de San Hipólito		

Fuente: Elaboración propia con datos del INAFED (2010). *Enciclopedia de las delegaciones y municipios de México*. SEGOB (Secretaría de Gobernación)

Benito Juárez

Se ubica en el centro de la ciudad y debe su nombre a un personaje significativo en la historia de México en el siglo XIX, quien fuera presidente del país entre 1857 y 1872. La superficie de su territorio es plana y totalmente urbanizada.

Tabla 12 Demarcación territorial Benito Juárez: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos

Centros comerciales	Centros culturales	Edificaciones contemporáneas	Parques y jardines
Plaza Delta	Centro cultural Juan Rulfo	World Trade Center Torre de Mexicana de Aviación Polyforum Cultural Siqueiros	Parque Hundido

		Gran Hotel de la ciudad de México	
--	--	-----------------------------------	--

Fuente: Elaboración propia con datos del INAFED (2010). *Enciclopedia de las delegaciones y municipios de México*. SEGOB (Secretaría de Gobernación)

Grupo III. Coyoacán, Tlalpan

Coyoacán

Se ubica en la zona centro de la ciudad y su nombre se deriva de la palabra náhuatl *coyohuacan* que significa «lugar donde hay coyotes». Su territorio es plano en la mayor parte y está urbanizado por completo. El 5 de octubre de 1934 fue declarada Zona Típica y Pintoresca del Distrito Federal, por lo que actualmente se le conoce también como el «corazón cultural de la Ciudad de México».

Debido a su gran arquitectura, buena parte de ella edificaciones franciscanas del siglo XVI, ha sido lugar preferido de importantes pintores, escritores, artistas plásticos y escultores.

Tabla 13 Demarcación territorial Coyoacán, 1ª parte: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos

Casas distintivas	Centros comerciales	Edificaciones contemporáneas	Iglesias y exconventos
Casa de Diego de Ordaz	Plaza Coyoacán	Ciudad Universitaria (UNAM)	Exconvento de Churubusco
Casa de Dolores del Río	Perisur	Estadio universitario (CU)	Iglesia San José del Altílo
Casa de Miguel Ángel de Quevedo		La Cineteca Nacional	
Casa del Indio Fernández			
Casa del Sol			
Casa de Cristo			
Casa de los Padres Camilos			

Fuente: Elaboración propia con datos del INAFED (2010). *Enciclopedia de las delegaciones y municipios de México*. SEGOB (Secretaría de Gobernación)

Tabla 14 Demarcación territorial Coyoacán, 2ª parte: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos

Monumentos y bustos	Parroquias, templos y capillas	Parques y jardines
Monumento a los Defensores de Churubusco	Capilla de San Antonio Panzacola Capilla de Santa Catarina Parroquia de San Juan Bautista Capilla de la Purísima Concepción Templo de San Diego	Arcos del Jardín Centenario Kiosco del Jardín Centenario Jardín Hidalgo Jardín de la Conchita Viveros de Coyoacán Parque de Huayamilpas

Fuente: Elaboración propia con datos del INAFED (2010). *Enciclopedia de las delegaciones y municipios de México*. SEGOB (Secretaría de Gobernación)

Tlalpan

Se ubica en el sur de la ciudad y su nombre significa «lugar de tierra firme». Su superficie es mayoritariamente rocosa y destacan un par de elevaciones como el Cerro de la Cruz del Marqués y el Pico del Águila.

Tabla 15 Demarcación territorial Tlalpan, 1ª parte: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos

Áreas de bosque y parques nacionales	Casas distintivas	Centros culturales	Edificaciones emblemáticas
Bosque de Tlalpan	Casa Chata Casa de Antonio López de Santa Anna Casa de la Prisión de Morelos Casa de las Campanas	Casa de Cultura de Tlalpan Casa de cultura de la UAEM	Edificio de gobierno/murales

	Casa de Moneda Casa del Conde de Regla Casa Frissac (Instituto Javier Barros Sierra)		
--	--------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

Fuente: Elaboración propia con datos del INAFED (2010). *Enciclopedia de las delegaciones y municipios de México*. SEGOB (Secretaría de Gobernación)

Tabla 16 Demarcación territorial Tlalpan, 2ª parte: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos

Exhaciendas y haciendas	Monumentos y bustos	Parroquias, templos y capillas
Hacienda de Catipoato	Monumento al Caminero	Capilla del Calvario
Exhacienda de Tlalpan	Ruta de la Amistad	

Fuente: Elaboración propia con datos del INAFED (2010). *Enciclopedia de las delegaciones y municipios de México*. SEGOB (Secretaría de Gobernación)

Grupo IV. Iztacalco, Iztapalapa

Iztacalco

Se ubica en la zona oriente de la ciudad y su nombre significa en náhuatl «en la casa de la sal». Su territorio está completamente urbanizado.

Tabla 17 Demarcación territorial Iztacalco: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos

Auditorios, centros y foros de espectáculos artísticos y deportivos		Centros deportivos	Lienzos charros
Palacio de los Deportes Foro Sol Autódromo Hermanos Rodríguez		Centro de Desarrollo Deportivo «Magdalena Mixhuca»	Lienzo Charro La Viga

Fuente: Elaboración propia con datos del INAFED (2010). *Enciclopedia de las delegaciones y municipios de México*. SEGOB (Secretaría de Gobernación)

Iztapalapa

Se ubica en el oriente de la Ciudad de México y su nombre significa en náhuatl «en el agua de las lajas». La superficie presenta relieves destacables como el Cerro de la Estrella, el peñón Viejo o del Marques y la Sierra de Santa Catarina. Mayoritariamente, el territorio está urbanizado.

Tabla 18 Demarcación territorial Iztapalapa: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos

Áreas de Bosque y parques nacionales	Exhaciendas y haciendas	Iglesias y exconventos	Parroquias, templos y capillas	Zonas arqueológicas
El Cerro de la Estrella	Hacienda de San Nicolás Tolentino, siglo XVIII-XIX, Hacienda de San Nicolás Tolentino, siglo XVIII-XIX <u>Otros:</u> Molino de papel, siglo XVI Cruz de Barrio, siglo XVI Puente el Vergel o de Garay siglo XVIII	Convento de San Matías o San Juan Evangelista, siglo XVI Convento de San Marcos Mexicaltzingo siglo XVI Convento de Santa Martha Acatitla, siglo XVI-XX, casa cural	Templo de Santiago Acahualtepec, siglo XVI-XVIII Templo de San Lorenzo Tezonco, siglo XIX Templo de San Andrés Apóstol Tetepilco, siglo XVII Templo de San Marcos Mexicaltzingo, siglo XVI Templo de Santa María Aztahuacán, siglo XVIII Parroquia de San Lucas Evangelista, siglo XVII Capilla de Santa Magdalena Atlazolpa, siglo XVI-XIX Capilla de la Asunción de María, siglo XVIII Templo de San Juan Bautista Nextipac Siglo XVIII-XIX	Pirámide del Fuego Nuevo

Fuente: Elaboración propia con datos del INAFED (2010). *Enciclopedia de las delegaciones y municipios de México*. SEGOB (Secretaría de Gobernación)

Grupo V. Álvaro Obregón, Cuajimalpa de Morelos, Magdalena Contreras

Álvaro Obregón

Se ubica en la zona poniente de la ciudad y su nombre se debe al expresidente de México que gobernó en el periodo de 1920 a 1924. Se localiza en una zona al margen de la Sierra de la Cruces, por lo que su territorio presenta estructuras volcánicas con alturas que van de los 2260 hasta los 3820 m.

Tabla 19 Demarcación territorial Álvaro Obregón, 1ª parte: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos

Casas distintivas	Centros culturales	Exhaciendas y haciendas	Ferias y Fiestas	Iglesias y exconventos
La Casa Blanca Casa de la Dinamita Casa Jaime Sabines. Casa de los Delfines Casa del Mayorazgo de Fayoaga Casa del Risco	Centro Cultural San Ángel	Exhacienda de Goycochea	Feria de las Flores de San Ángel	Iglesia y Exconvento de San Jacinto Museo y Exconvento del Carmen

Fuente: Elaboración propia con datos del INAFED (2010). *Enciclopedia de las delegaciones y municipios de México*. SEGOB (Secretaría de Gobernación)

Tabla 20 Demarcación territorial Álvaro Obregón, 2ª parte: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos

Monumentos y bustos	Parroquias, templos y capillas	Parques y jardines
Monumento al Gral. Álvaro Obregón	Parroquia de San Sebastián Chimalistac	Parque de la Bombilla

Fuente: Elaboración propia con datos del INAFED (2010). *Enciclopedia de las delegaciones y municipios de México*. SEGOB (Secretaría de Gobernación)

Cuajimalpa de Morelos

Su ubicación se encuentra determinada, hacia el este, por la estructura tectónica volcánica de la Sierra de las Cruces. El 70 % del territorio está protegido como Suelo de Conservación. Cuenta con dos parques nacionales en su superficie y el 39 % de su suelo tiene categoría de conservación forestal. Es un territorio que resguarda flora y fauna de la zona. Su nombre proviene de la palabra náhuatl *cuauhximalpan*, que significa «sobre las astillas de madera».

Tabla 21 Demarcación territorial Cuajimalpa, 1ª parte: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos

Áreas de Bosque y parques nacionales	Centros comerciales	Centros culturales	Iglesias y exconventos
Parque Nacional Desierto de los Leones Rancho Turístico Los Laureles San Mateo Tlaltenango.	Complejo Santa Fe	Casa de la Cultura de Cuajimalpa	Exmonasterio de la Orden del Carmen

Fuente: Elaboración propia con datos del INAFED (2010). *Enciclopedia de las delegaciones y municipios de México*. SEGOB (Secretaría de Gobernación)

Tabla 22 Demarcación territorial Cuajimalpa, 2ª parte: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos

Parques y jardines	Parroquias, templos y capillas
Jardín de Hidalgo	Parroquia de San Pedro Apóstol Parroquia de San Pablo del siglo XVI Parroquia de San Lorenzo Mártir Parroquia de San Mateo Tlaltenango

Fuente: Elaboración propia con datos del INAFED (2010). *Enciclopedia de las delegaciones y municipios de México*. SEGOB (Secretaría de Gobernación)

Magdalena Contreras

Se ubica al suroeste de la Ciudad de México. Se encuentra situada en el margen inferior de la Sierra de las Cruces, por lo que su conformación presenta estructuras volcánicas y elevaciones que van desde los 2350 a los 3789 m. El 82 % de su territorio está considerado como área de conservación ecológica con barrancas donde hay manantiales.

Tabla 23 Demarcación territorial Magdalena Contreras: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos

Áreas de Bosque y parques nacionales	Centros culturales	Estatuas		Esculturas	Monumentos y bustos	Zonas arqueológicas
Los Dinamos Parque San Bernabé Parque Ejidal San Nicolás Totolapan	Centro Cultural de La Magdalena Contreras El Foro Cultural La Casa de las Bellas Artes	Estatua al Cura Miguel Hidalgo		Escultura de Benito Juárez Escultura a la Madre Obelisco a los Héroes de Padierna	Busto a Zapata Busto a José María Morelos y Pavón Busto de Hidalgo	Parque arqueológico Mazápetl

Fuente: Elaboración propia con datos del INAFED (2010). *Enciclopedia de las delegaciones y municipios de México*. SEGOB (Secretaría de Gobernación)

Grupo VI. Milpa Alta, Tláhuac, Xochimilco

Milpa Alta

Se ubica en el sur de la Ciudad de México y su nombre se debe a la Villa de Nuestra Señora de la Asunción de Milpa Alta, que fue una comunidad del siglo XVI fundada por frailes franciscanos, aunque también la palabra milpa se asocia al vocablo náhuatl *milpa* para designar «cualquier campo de cultivo». Su territorio es montañoso en dos terceras partes.

Es la demarcación territorial con mayor presencia indígena de origen náhuatl, con una acentuada tradición cultural de la localidad de origen, por lo que, las tradiciones son su mayor expresión.

Tabla 24 Demarcación territorial Milpa Alta: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos

Áreas de Bosque y parques nacionales	Ferias y fiestas	Parroquias, templos y capillas
Sierra del Ajusco-Chichinauhtzin	Feria Nacional del Mole en San Pedro Atocpan (octubre) Feria del Nopal (junio) Festival del Globo de Cantoya en San Agustín Ohtenco (septiembre) Día de Muertos en San Antonio Tecómitl	Parroquia en Calvario en San Pablo Oztotepec Nuestra Señora de la Asunción en Villa Milpa Alta San Pedro Apóstol en San Pedro Atocpan

Fuente: Elaboración propia con datos del INAFED (2010). *Enciclopedia de las delegaciones y municipios de México*. SEGOB (Secretaría de Gobernación)

Tláhuac

Se ubica en el sureste de la Ciudad de México y su nombre significa en náhuatl «en el lugar de quien cuida el agua». El 61 % del territorio está dedicado a conservación ecológica y actividades agropecuarias.

Tabla 25 Demarcación territorial Tláhuac: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos

Áreas de Bosque y parques nacionales	Centros culturales	Parroquias, templos y capillas
Bosque de Tláhuac Parque Ecológico de los Olivos Lago de los Reyes Los humedales Parque ecológico deportivo El Zapote Parque ecoturístico Xalli San Pedro Tláhuac (trajineras)	Faro Tláhuac	Templo y Exconvento de San Andrés Apóstol

Fuente: Elaboración propia con datos del INAFED (2010). *Enciclopedia de las delegaciones y municipios de México*. SEGOB (Secretaría de Gobernación)

Xochimilco

Se ubica al sureste de la Ciudad de México y su nombre, de origen náhuatl, significa «en el sembradío de las flores». Su territorio se caracteriza por las corrientes de agua y humedales de la zona lacustre, destacando por su tamaño las «chinampas» que benefician la producción agrícola y su red de canales con las trajineras.

Tabla 26 Demarcación territorial Xochimilco: atractivos, recursos y espacios de ocio más representativos

Áreas de Bosque y parques nacionales	Ferias y fiestas	Iglesias y exconventos	Parroquias, templos y capillas	Zonas arqueológicas
Parque ecológico Xochimilco	Fiesta de La Flor más Bella del Ejido	Iglesia de San Bernardino de Siena	Capilla de Belem Aampa Colhuacatzingo	Sitio arqueológico «Cuahilama»
Parque ecoturístico chinampero «Mixmani»	Feria de la Nieve	Iglesia de San Gregorio Atlapulco	Capilla de San Francisco Caltongo	
Bosque de Nativitas	Feria del Dulce Cristalizado	Iglesia de Santiago Tulyehualco	Capilla de San Juan Bautista Tlatehuchi	
Bosque de San Luis	Feria de la Alegría y el Olivo	Iglesia de San Andrés Ahuyucan	Capilla del Rosario Napatlatlapa	
Embarcaderos para los canales (trajineras)	Feria del Maíz y la Tortilla	Iglesia de San Mateo Xalpa	Parroquia de nuestra señora de los Dolores Xaltocan	
		Iglesia de Santa María Tepepan	Capilla de San Marcos Tlalpetlalpan	
		Iglesia Santa María Nativitas Acapa	Capilla de San Antonio Molotla	
		Iglesia de San Lucas Xochimanca	Capilla de la Concepción Tlacoapa	
		Iglesia de Santiago Tepalcatlapan		

		Iglesia de San Luis Tlaxialtemalco	Capilla de San Lorenzo Capilla de San Diego Tlascospan	
--	--	---------------------------------------	------------------------------------------------------------------	--

Fuente: Elaboración propia con datos del INAFED (2010). *Enciclopedia de las delegaciones y municipios de México*. SEGOB (Secretaría de Gobernación)

3.3 Ciudad de México, opciones para la práctica del ocio

La Ciudad de México es un amplio espacio geográfico con una sostenida capacidad para generar experiencias de ocio, por su diversidad en la conformación de su territorio, por la concentración del legado tangible virreinal religioso y civil, por la presencia de grupos indígenas, por la manifestación de tradiciones, por sus áreas de edificaciones vanguardistas, por sus parques y jardines, por sus grandes centros de espectáculos artísticos y deportivos, por sus zonas arqueológicas y por sus expresiones arquitectónicas de la época *art nouveau* y *art decó*. Todos estos factores, en suma, facilitan vivencias de ocio capaces de impactar en las emociones de los individuos.

Las demarcaciones territoriales localizadas al sur de la ciudad, como la Magdalena Contreras y Tlalpan, destacan por mantener un territorio considerado reserva ecológica donde los habitantes y visitantes, pueden realizar actividades recreativas al aire libre como senderismo, campismo, escalada y bicicleta de montaña en rutas y senderos para distintos niveles de especialización. Estas prácticas de ocio activo implican un esfuerzo físico y de intención, resultado de una decisión personal que se hace patente en quien lo practica, en la satisfacción lograda por el esfuerzo y la preparación previa y, por ello, conlleva emociones implícitas.

La conservación de tradiciones en demarcaciones como Xochimilco, Milpa Alta y Tláhuac se manifiesta en festividades y ferias que reflejan el sentido indígena que se mantiene en los pobladores de estas regiones. El contacto y acercamiento de los visitantes, a través de sus prácticas de ocio, es una oportunidad para conocer el sistema de valores, creencias e idiosincrasias de estos grupos, lo que estimula el desarrollo de la tolerancia y el respeto. Una experiencia de ocio con este contacto cultural favorece la mejora de la persona e, incluso, podría despertar el interés por el bien comunitario.

El centro histórico de la Ciudad de México, ubicado en la demarcación territorial Cuauhtémoc, es un área marcada por el ámbito del asentamiento e la influencia política, económica y cultural de la época del virreinato y que destaca por la majestuosidad de

edificios y edificaciones de estilo barroco y plateresco. Actualmente, ha sido rediseñada para convertirla en una zona de paseo peatonal, cuyo propósito es el disfrute estético de fachadas, salones y patios internos donde se han ubicado servicios de gastronomía y artístico-culturales. En un corredor que va de la Alameda Central hacia el Zócalo, el entorno ha sido preparado para que las personas disfruten de la caminata por el simple hecho de recorrerla sin prisas ni intenciones.

La zona del Bosque de Chapultepec es una zona verde considerada como el «pulmón de la ciudad». Ubicada en la demarcación territorial Miguel Hidalgo, destaca por la diversidad e importancia de los museos nacionales que se encuentran en el área. Sin embargo, también es un espacio propicio para una experiencia de ocio de dimensión ambiental-ecológica, ya que el contacto directo con la naturaleza y los amplios espacios para caminar, pasear, leer, meditar, descansar o reflexionar, estimulan a las personas a relajarse y disfrutar del momento.

En la misma demarcación, se ubica el corredor Reforma-Chapultepec que se corresponde con la extensión de la avenida Reforma, la cual se encuentra flanqueada por edificios contemporáneos y vanguardistas. El trazo de la avenida integra un amplio corredor peatonal que es utilizado por habitantes y visitantes para recorrerla y disfrutar de actividades programadas por el gobierno local como exposiciones temporales sobre alebrijes, obras artísticas o imágenes fotográficas.

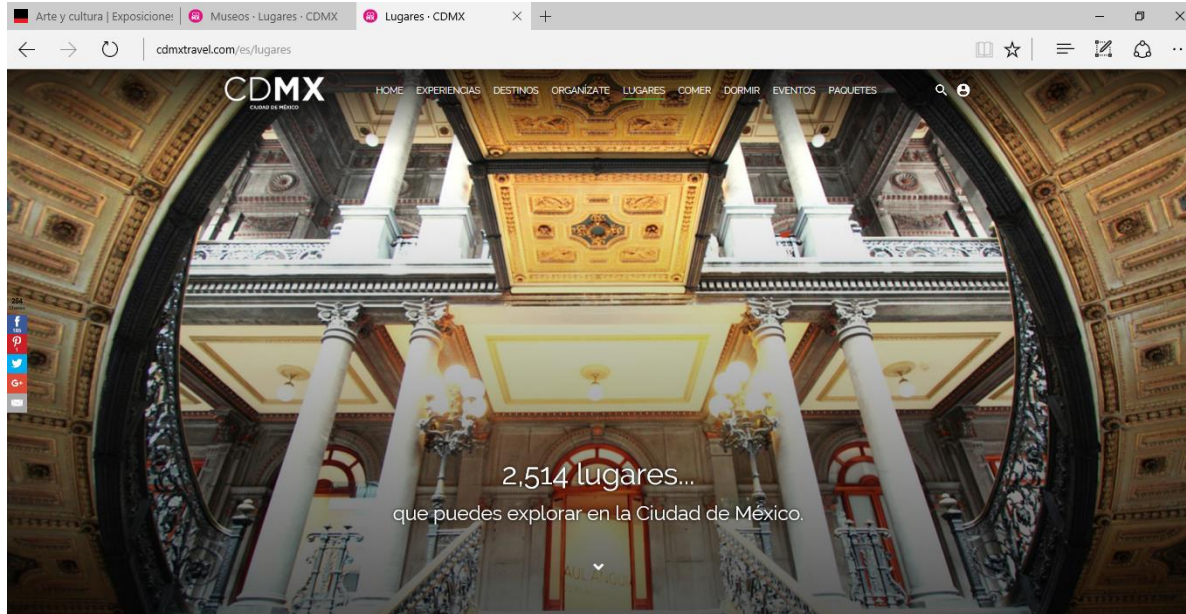
Coyoacán es una demarcación ubicada en un territorio caracterizado por la herencia española, con un doble jardín que es el centro de las actividades de ocio de la zona. A este espacio las personas acuden a pasear por los jardines, a detenerse a escuchar a músicos y artistas callejeros, a disfrutar de la gastronomía regional mexicana, a platicar en los cafés del área y a disfrutar del arte sacro ubicado dentro del templo local.

3.3.1 La Ciudad de México y su portal de promoción para experiencias de ocio

La Secretaría de Turismo del gobierno de la Ciudad de México mantiene un portal denominado Guía Oficial de la Ciudad de México (cdmxtravel.com), que a partir de los recursos, actividades y atractivos turísticos de su propio inventario, ha generado una propuesta atractiva para la decisión personal de cómo vivenciar satisfactoriamente el ocio de las personas.

La página principal expresa la leyenda de «2514 lugares que puedes explorar en la Ciudad de México» y en ella se refleja la combinación creativa de recursos, atractivos, programas y actividades dirigidas al disfrute de las innumerables alternativas que la ciudad brinda para el aprovechamiento de momentos de ocio.

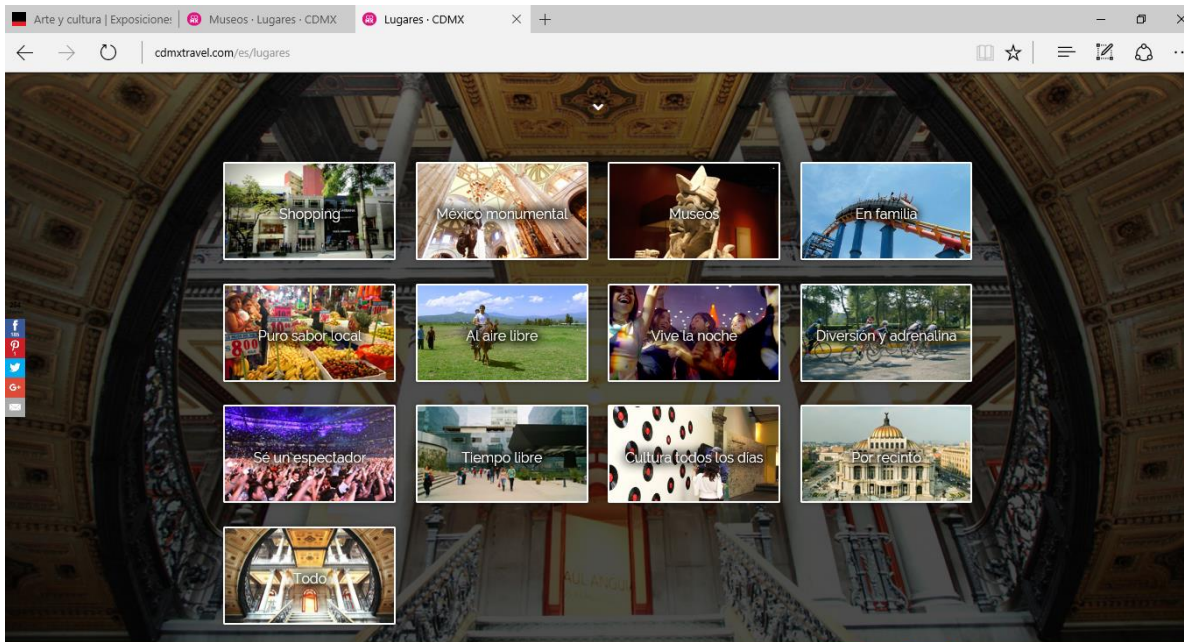
Imagen 1. Portal de promoción de la Secretaría de Turismo del gobierno de la Ciudad de México



Fuente: <http://cdmxtravel.com/es/lugares>

Las opciones se han catalogado en los rubros siguientes: *Shopping*, México Monumental, Museos, En familia, Puro sabor local, Al aire libre, Vive la noche, Diversión y adrenalina, Sé un espectador, Tiempo libre, Cultura todos los días, Por recinto y Todo. Estas etiquetas muestran la multidiversidad de alternativas para el disfrute del ocio no solo de los visitantes, sino también de los habitantes de la ciudad.

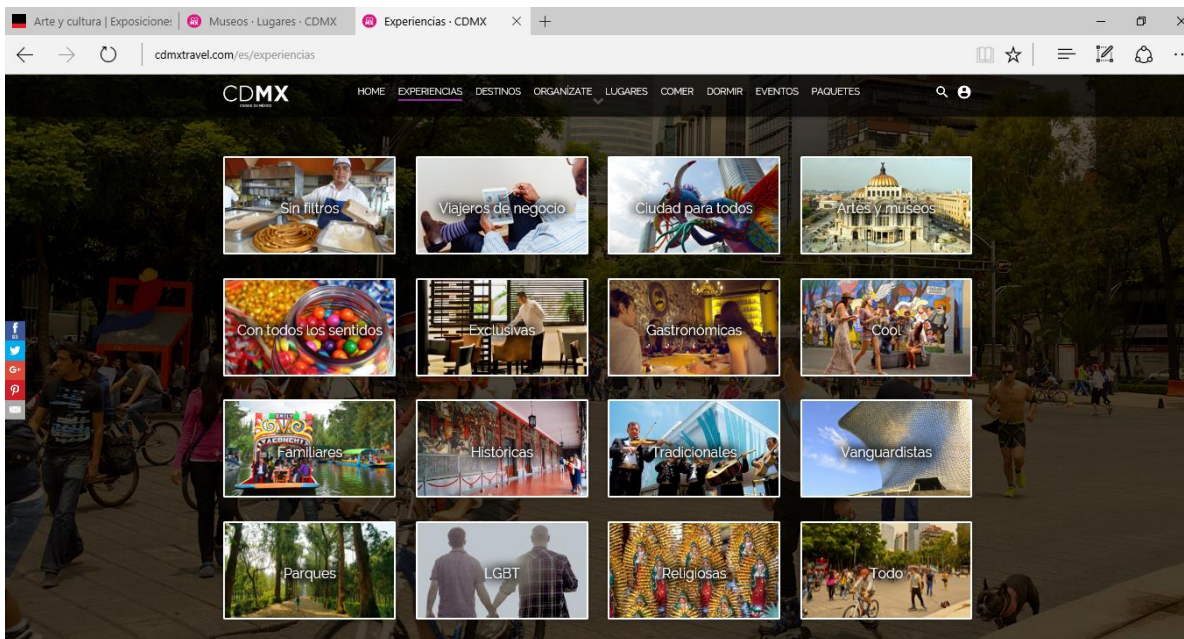
Imagen 2. Portal de promoción turística: tematización de la oferta para las prácticas de ocio



Fuente: <http://cdmxtravel.com/es/lugares>

La tendencia contemporánea por sensaciones y emociones que se estimulan a partir de una vivencia condicionada por una actitud positiva y libre de sujeciones, es reconocida por la Secretaría de Turismo que, como respuesta alternativa, brinda opciones que denomina «Experiencias».

Imagen 3. Portal de promoción turística: experiencias de ocio



Fuente: <http://cdmxtravel.com/es/experiencias>

En esta parte, en la página aparece la leyenda «153 experiencias para vivir la ciudad de México a tu manera». Estas experiencias, a su vez, se agrupan en los rubros Artes y museos, Con todos los sentidos, Sin filtros, Viajeros de negocios, Ciudad para todos, Exclusivas, Gastronómicas, Cool, Familiares, Históricas, Tradicionales, Vanguardistas, Parques, LGBT, Religiosas y Todo.

Síntesis

La Ciudad de México, como ha podido ser observado, destaca por su invaluable legado y herencia histórico-cultural que se refleja en inmuebles civiles y religiosos, estatuas, esculturas, lugares emblemáticos y zonas arqueológicas, entre otros, que constituyen el patrimonio cultural tangible de la ciudad. Estos elementos, aunados a sus ferias y festividades populares como expresión auténtica de la idiosincrasia y rasgo identitario de la sociedad, convierten a la ciudad en un destino con diversas facetas que le imprimen un sello único y multicultural.

Asimismo, es de destacar que la ciudad ha venido desarrollando una infraestructura y mobiliario urbano orientado al goce y disfrute de habitantes y visitantes como auditorios, centros y foros de espectáculos artísticos y deportivos, zoológicos y parques de diversiones e, incluso, habilitando áreas de bosque y parques nacionales. Como se ha presentado a lo largo del capítulo, estas son unas estructuras formales para prácticas de ocio creadas desde el ámbito de la intervención de autoridades locales. En este sentido, es pertinente señalar que lo presentado en el capítulo es una muestra selectiva que no refleja la totalidad de las opciones y alternativas para dichas prácticas de ocio, ya que habría que integrar la oferta comercial desarrollada por empresas del ámbito del entretenimiento, la recreación y la industria cultural.

Por último, los criterios seguidos por la instancia oficial de turismo local para seleccionar, agrupar y difundir las múltiples alternativas que habitantes y visitantes tienen para realizar prácticas de ocio, muestran el énfasis en brindar una diversidad de opciones tematizadas donde la experiencia asociada a la vivencia emocional es el referente para decidir.

Al estar centrada la presente investigación en las actividades complementarias que son programadas por los museos en la Ciudad de México, se torna relevante que este capítulo haya establecido un marco de referencia de la ciudad, destacando sus rasgos culturales ya que, en su mayoría, los 174 museos que hay en este territorio son expresiones de la herencia patrimonial, de tradiciones y de las nuevas expresiones

contemporáneas que caracterizan a la Ciudad de México. Por otro lado, estas actividades se han venido conformando en una oferta cultural con rasgos educativos y de goce y disfrute que, de una manera u otra, contrarrestan la oferta generada por empresas con fines meramente comerciales y de negocio.

Capítulo 4. Ciudad de México y sus museos

Introducción

La Ciudad de México, en su carácter cultural y multifacético, destaca por la pluralidad de manifestaciones artísticas, culturales y sociales donde los museos ocupan un lugar destacado. Es el extraordinario patrimonio legado de un vasto pasado histórico cultural pero también de una actividad intelectual y artística contemporánea que genera una oferta museística diversa, contrastante y dinámica.

El presente capítulo ofrece una descripción de la oferta de museos que hay en la ciudad, señalando que la base de información considerada para este análisis ha sido la publicada por la Secretaría de Turismo del Gobierno de la Ciudad de México. De esta manera, los museos se analizan a partir de cuatro criterios: su disciplina o contenido, la naturaleza de su contenido, el tipo de recintos y su ubicación en cada demarcación territorial. Esta descripción y análisis específicos permiten mostrar la prevalencia de los museos en ciertos ámbitos disciplinares, identificar los énfasis en la naturaleza de los contenidos que exhiben los museos de la ciudad, reconocer los inmuebles que son recintos museísticos y, por último, detallar la densidad de museos a lo largo del territorio de la ciudad. Por otro lado, se considera como criterio de análisis alternativo la identificación de aquellos museos que se integran en el diseño y operación de *tours*, rutas o circuitos turísticos, con la finalidad de reconocer la atención que se brinda a ciertos museos de la ciudad como propuestas culturales de prácticas de ocio, ofrecidas a los habitantes y visitantes de la ciudad para el goce y disfrute del patrimonio.

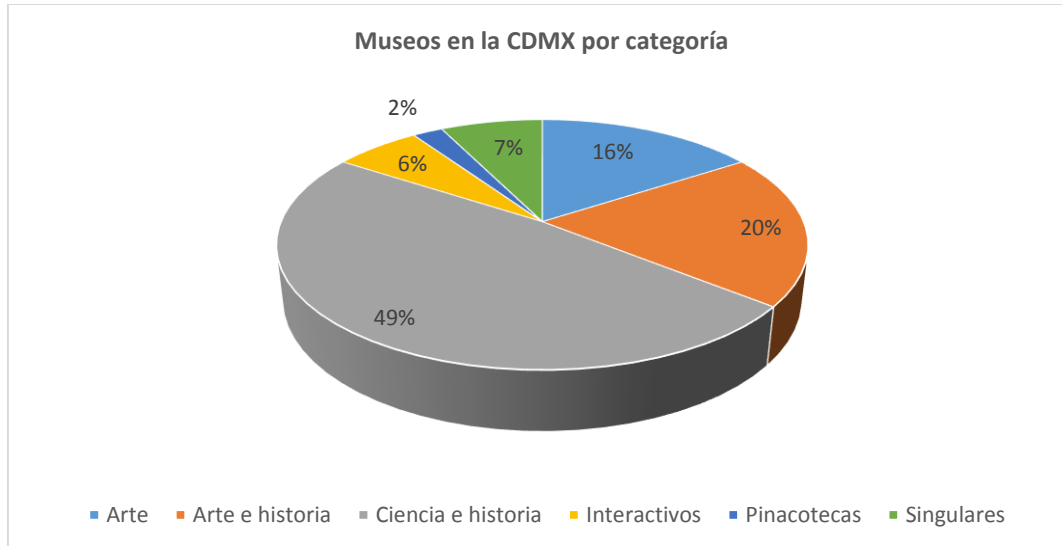
Ciudad de México y museos

La Secretaría de Turismo del Gobierno de la Ciudad de México en el portal de su *Guía Oficial de Turismo* señala que la ciudad es la segunda del mundo con el mayor número de museos después de Londres, lo que la sitúa como un destino relevante para experiencias de ocio cultural.

La *Guía Oficial de Turismo* señala 177 lugares como alternativas para el disfrute en recintos y espacios museísticos incluyendo las galerías de arte. No obstante, por lo que corresponde únicamente a los museos, son 174 los que se encuentran identificados y publicados por la propia Secretaría de Turismo. La guía oficial ha agrupado los museos en seis categorías en función de la disciplina o naturaleza del patrimonio o colección:

arte (27 museos), arte e historia (34 museos), ciencia e historia (85 museos), interactivos (11 museos), pinacotecas (4 museos) y singulares (13 museos).

Gráfico 5. Museos en la Ciudad de México por categoría



Fuente: Elaboración propia con información del portal oficial cdmxtravel.com

La mayoría se engloba en la categoría de ciencia e historia con el 49 % del total de museos, seguida por de arte e historia con un 20 %. En conjunto, estas dos categorías suman el 69 % de museos ubicados en la Ciudad de México. Esta concentración se entiende dado que la ciudad tiene un patrimonio histórico-cultural muy vasto y relevante. La Ciudad de México se ha desarrollado a lo largo de diversos periodos históricos, desde la época precolombina en el año 1000 a. C., pasando por el esplendor de las culturas prehispánicas hacia el 1300 d. C., el significativo cambio que se produjo con la llegada de los españoles en el año 1521 que dio paso a una colonización de casi 300 años, la independencia en el siglo XIX, el fugaz imperio, las Leyes de Reforma y el inicio del Porfiriato que desembocó en el siglo XX cuando, con un violento movimiento social y político, detonó la Revolución Mexicana que acabaría dando paso a la construcción del México moderno de los siglos XX y XIX, momento en el que la Ciudad de México se mantiene dinámica y en constante creación de su propia esencia. Por todo ello, resulta comprensible que los museos en la categoría de historia y arte sean la expresión cultural más fuerte.

4.1 Museos por su disciplina o contenido

Diversos autores han establecido distintas categorías para los museos considerando criterios como la disciplina, la densificación objetual, según la propiedad de los mismos, o por el nivel de influencia del acervo. Sin embargo, un criterio que se mantiene constante es clasificarlos por el contenido o materia del patrimonio o la colección. Luis Alonso Fernández (2012) señala que los museos se agrupan de manera genérica en museos de arte, museos de historia y museos de ciencia. En el caso de los museos de la Ciudad de México estas categorías prevalecen, solo que son combinadas para adecuar los criterios hacia al perfil de la oferta existente en la ciudad. Asimismo, se han incorporado como categorías a los museos interactivos y a llamados museos singulares por la peculiaridad del acervo que exhiben.

Los museos que están en la categoría de arte son espacios museísticos en los que se conservan y exhiben patrimonios artísticos, expresados en manifestaciones de arte contemporáneo, arte religioso, fotografías, arte de los siglos XIV al XIX, murales, esculturas, grabados, joyería e, incluso, arte acción y video. En esta categoría encontramos museos nacionales como el Museo Nacional de San Carlos, que contiene arte europeo de los siglos XIV al XX; el Museo Nacional de la Estampa, que alberga obra gráfica de José Guadalupe Posada, Leopoldo Méndez, Bárbara Kruger y Antoni Tapies; y el Museo de Arte Moderno (MAM), que contiene trabajos de David Alfaro Siqueiros o Frida Kahlo. Otros museos, por su parte, están especializados en un artista como el Museo Mural Diego Rivera, que conserva el mural *llamado Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central*; y el Museo José Luis Cuevas, que conserva colecciones del pintor. También hay museos especializados en un tema como el Museo de la Basílica de Guadalupe, que contiene arte religioso y sacro católico con el mayor acervo nacional en temáticas guadalupana y mariana; el Museo de la Caricatura, que muestra una reseña gráfica de la historia de la caricatura en México desde el siglo XIX a través de diversos caricaturistas; el Museo Experimental El Eco, espacio abierto al arte moderno y de experimentación; el Museo Mexicano del Diseño (Mumedi), que contiene obra de arte-objeto, cartel, fotografía, ilustración y joyería; y el Salón de la Plástica Mexicana, que presenta obras de pintores, escultores, grabadores, dibujantes, ceramistas y fotógrafos de diversas corrientes y generaciones.

Los museos en la categoría de arte e historia son museos que mantienen una diversidad muy amplia en el contenido de los patrimonios y acervos, destacando expresiones artísticas gastronómicas, objetos y obras personales de un determinado personaje, obras de raíces, tradiciones y habilidades artísticas de un cierto grupo social, material iconográfico que muestra pasajes históricos, artes decorativas del periodo virreinal, formas de vida y valores de ciertas culturas expresadas en arte. En esta

categoría encontramos museos nacionales como el Museo del Palacio de Bellas Artes, cuyo recinto tiene murales que reflejan la concepción del arte y la cultura por parte de muralistas como Rivera, Siqueiros, Tamayo, Orozco y González Camarena; el Museo Nacional de Antropología, que contiene piezas arqueológicas de diversas culturas prehispánicas así como salas de etnografía; el Museo Nacional de Historia-Castillo de Chapultepec que contiene arte, objetos personales, mobiliario, y carruajes pertenecientes al periodo del emperador Maximiliano de Habsburgo y la emperatriz Carlota del siglo XIX; y el Museo Nacional de Arte (MUNAL), que conserva arte mexicano de los siglos XVI al XX. Como museos especializados se podrían mencionar el Museo Dolores Olmedo, que conserva obra de Diego Rivera y Frida Kahlo, así como una colección de arte precolombino; el Museo del Metro, que contiene referencias históricas sobre este sistema de transporte colectivo incluyendo las ediciones especiales de boletos del Metro; y el Museo del Templo Mayor (zona arqueológica), que contiene piezas arqueológicas halladas en el lugar. Por lo que corresponde a museos generales, encontramos el Museo Soumaya Plaza Carso, que alberga obras de Rodin y colecciones de arte europeo y latinoamericano; el Museo del Objeto del Objeto (MODO), que conserva objetos cotidianos que hablan de una sociedad como documentos históricos, propaganda política, empaques, envases o publicidad; el Museo de Memoria y Tolerancia, que muestra grandes conflictos y problemas sociales relacionados con la discriminación, los derechos humanos y la tolerancia; el Museo Casa Frida Kahlo (Casa Azul), que contiene la obra y los objetos personales de la pintora; y Mundo Chocolate (MUCHO), museo que presenta expresiones artístico-gastronómicas de diversas épocas elaboradas con chocolate.

La categoría de ciencia e historia es la que concentra el mayor número de museos con 85 de los 174 que hay en la ciudad, lo que representa el 49 % del total. Estos museos contienen objetos museísticos que van desde archivos sonoros de diversas épocas, acervo bibliográfico, sistemas hidráulicos del siglo XVII, colecciones herbolarias, instrumentos musicales de época, piezas de mineralogía, instrumentos de tortura, objetos del gremio ferrocarrilero, automóviles antiguos, instrumental odontológico desde el siglo XIX, juegos y juguetes artesanales antiguos y actuales, relojes y mecanismos de relojería antiguos y modernos, documentos y publicaciones relacionadas con la formación en contaduría y finanzas desde 1929, copias de códices y decretos, historia gráfica y documental sobre planos arquitectónicos de colonias y ciudades, evolución cartográfica del país, objetos históricos de charrería, acervo histórico numismático de monedas y medallas de México, participación histórica de deportistas en eventos nacionales e internacionales deportivos, expresiones artísticas

de festividades como el Día de Muertos, evolución histórica de la tecnología en comunicación telefónica, salas y objetos de anatomía y embriología desde siglo XIX. En esta categoría destacan museos nacionales como la Fonoteca Nacional (Casa Alvarado), que conserva archivos sonoros de diferentes temáticas en diversas épocas incluyendo a personajes, programas de radio, y sonidos cotidianos; el Herbario Nacional de México (MEXU) contiene en su colección más de 1 300 000 ejemplares de plantas mexicanas; el Museo Legislativo Los Sentimientos de la Nación conserva el acervo legislativo de la Cámara de Diputados consistente en normas, reglas, leyes y decretos; el Museo Nacional de Arquitectura que cuenta con planos arquitectónicos, maquetas, pinturas, fotografías y croquis de colonias y ciudades de México; el Museo Numismático Nacional alberga medallas y monedas de diversas épocas así como instrumentos, punzones, troqueles y maquinaria; el Museo Nacional de las Culturas Populares cuenta con objetos y piezas que expresan ámbitos rurales y urbanos de diversas culturas destacando como temas el maíz, el artesanado, la cosmovisión y sus fiestas; el Museo Nacional de la Revolución se centra en objetos y el arte de la época, además del rol del ferrocarril en el desarrollo de dicha contienda bélica; y el Museo Nacional de las Intervenciones que contiene litografías, banderas, armas, mobiliario, accesorios civiles y militares de las invasiones militares de siglo XIX. Asimismo, también se encuentran museos en los que el recinto forma parte de la experiencia cultural como el Exconvento del Desierto de los Leones, que contiene celdas u oratorios, capilla y el sistema hidráulico de una edificación de siglo XVII; el Museo Nacional de la Cartografía, que está ubicado en el Exconvento de San José del siglo XVI y que cuenta con una colección de códices cartográficos, mapas de Nueva España, cartas y planisferios; el Museo del Telégrafo, ubicado en el edificio de siglo XVIII donde estuvo el antiguo hospital de San Andrés, y que alberga aparatos telegráficos y reproducciones de telegramas; el Archivo General y Público de la Nación, cuya edificación data de 1900 y que fue la cárcel local denominada Palacio de Lecumberri, contiene el acervo bibliográfico de los archivos gubernamentales actuales e históricos; el Museo Casa de Venustiano Carranza, ubicado en una construcción habitacional de principios de siglo XX de estilo *art decó*, y que conserva objetos y documentos personales del personaje histórico. Por último, se debe mencionar algunos museos cívicos y monográficos como el Museo Casa de la Memoria Indómita, que evidencia hechos de crisis sociales; el Museo Casa de León Trotsky, que conserva el ambiente y círculos sociales y políticos del personaje; el Museo Archivo de la Fotografía (Casa de las Ajaracas) que guarda una colección fotográfica de diversos momentos del siglo XX; el Museo del Automóvil, con más de 120 vehículos que van de 1904 a 2003 con marcas europeas y norteamericanas; el Museo de Sitio del Recinto de Homenaje a Don Benito Juárez, que muestra la última residencia que habitó

el expresidente en el Palacio Nacional y conserva objetos y documentos personales de siglo XIX; el Museo de Transportes Eléctricos del Distrito Federal, que muestra la evolución histórica de más de 100 años de servicio de trolebuses y tranvías con equipos, maquinaria e insignias de la época; el Museo del Juguete Antiguo México, que contiene el referente lúdico histórico de juegos y juguetes artesanales e industriales; la Sinagoga Histórica Justo Sierra, que ocupa el recinto de la primer sinagoga Ashkenazi y que alberga objetos religiosos, artísticos y de la ciudadanía judía; y el Museo Regional de San Andrés Mixquic que muestra objetos y desarrollo de las festividades populares como el Día de Muertos.

Los museos integrados en la categoría de interactivos, son museos cuya museografía estimula, fomenta y promueve la participación activa y directa entre el visitante y el acervo museográfico. Por lo general, son museos de ciencia y tecnología. En esta categoría se engloban el Museo Interactivo de Economía (Mide) está dedicado a temas de economía, finanzas y desarrollo sustentable, en el que a través de diversas actividades dirigidas involucra al visitante en estos temas; el Papalote-Museo del Niño es un espacio diseñado y organizado para los niños donde, con actividades organizadas, materiales y equipos de ciencia aplicada, se permite a los pequeños aprender los principios básicos de la ciencia; el Universum Museo de las Ciencias es un museo también dedicado a la ciencia con equipos y materiales lúdicos que muestran los principios de diversas disciplinas científicas; y Futura CDMX, reciente recinto museístico que, de manera interactiva, muestra la transformación urbanística de la metrópoli.

Los recintos denominados pinacotecas son los espacios que conservan diversas obras pictóricas. Este es el caso de la Pinacoteca del Templo de la Enseñanza, que alberga óleos de autores anónimos de siglo XVII y hacia finales del siglo XIX; la Pinacoteca de la Casa Profesa, con obras del periodo virreinal; y la Pinacoteca Virreinal, ubicada en el Exconvento de San Diego de siglo XVI y que contiene obras de arte contemporáneas.

En último lugar, cabría mencionar los museos que se clasifican en la categoría de singulares o cuyo particular acervo no encaja con los museos convencionales como figuras de cera de personajes conocidos, piezas artísticas elaboradas a base de azúcar, ejemplares de la Biblia, acervos sonoros e instrumentos de la música mexicana, colecciones de zapatos de diversas formas y provenientes distintos lugares del mundo, trabajos de tatuajes o formas lúdicas para conocer las actividades de la policía federal. Algunos museos de esta categoría son el Museo del Tequila y el Mezcal, que presenta diversos objetos y documentos de este patrimonio que representa la identidad nacional;

el Museo Galería Nuestra Cocina Duque de Hérdez, que contiene diversas manifestaciones de la cocina en México desde el periodo prehispánico hasta la cocina moderna; el Museo de Caballería, dedicado a la evolución histórica de la caballería y la participación del Arma de Caballería en el Porfiriato, la Revolución y las Intervenciones; Maná: Museo de las Sagradas Escrituras, que contiene diversos ejemplares de la Biblia en ediciones europeas de los siglos XVI y XVII; el Museo del Calzado que conserva zapatos de personas destacadas en diversos ámbitos de la sociedad, zapatos de distintas formas y materiales y una colección de zapatos en miniatura; y el Museo de Instrumentos Musicales que contiene una colección de más de 250 instrumentos de música provenientes de diversos países y correspondientes a diferentes épocas.

4.2 Museos por la naturaleza de su contenido

Las finalidades de un museo están orientadas al servicio de la sociedad en acciones de estudio y reflexión, a promover espacios y entornos propicios para el aprendizaje como parte de un proceso educativo y, también al disfrute de los individuos frente a la obra. Estas afirmaciones hacen evidente el valor que involucra la selección de los acervos, colecciones y todo aquel objeto de la realidad que se convierta en un objeto de museo. Se debe lograr el interés de los visitantes de manera tal que, el mismo hecho de estar frente al patrimonio, logre una experiencia que enriquezca, que lleve a la reflexión, que abra el horizonte del pensamiento y sentimiento de los visitantes y que el disfrute y la emoción se logre a partir de la naturaleza del propio contenido de los museos.

La Ciudad de México es un destino cultural que presenta un representativo y significativo bagaje histórico-cultural que, a través de sus museos, brinda a sus habitantes y visitantes variadas maneras de comprender los rasgos culturales y de expresión colectiva de la sociedad en México. Del total de la oferta de museos, los museos que expresan movimientos, tendencias y expresiones artísticas, periodos históricos y rasgos culturales representan, respectivamente, el 24 %, el 21 % y el 14 %, lo que da a la Ciudad de México un sello distintivo de cultura, arte e historia con el 59 % de los patrimonios expuestos en recintos museísticos.

Gráfico 6. Museos de la Ciudad de México por la naturaleza de su contenido



Fuente: Elaboración propia con información del portal oficial cdmxtravel.com

Considerando la naturaleza del contenido de los museos, estos se agruparon según cuatro criterios que expresan los distintos escenarios de la realidad, actual y pasada, con la que los visitantes entrarán en contacto:

1. Museos que expresan escenarios sucedidos en tiempos pasados.
2. Museos que expresan escenarios que son actualidad y vanguardia.
3. Museos que expresan escenarios que destacan la capacidad, talento y sensibilidad del hombre.
4. Museos que expresan escenarios que presentan los avances del conocimiento del hombre.

A continuación se presentan ejemplos de museos por cada uno de los rubros señalados:

Tabla 27 Museos que expresan escenarios sucedidos en tiempos pasados

Expresan periodos históricos	Museo del Caracol Museo del Templo Mayor (zona arqueológica) Museo de El Carmen Museo de la Ciudad de México Museo Nacional de Antropología Museo Nacional de la Revolución
------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	Museo Nacional de las Intervenciones
Expresan y representan a personajes del acontecer histórico, social y cultural	Museo Casa de Venustiano Carranza Museo Casa del Poeta Ramón López Velarde Museo de Cera de la Ciudad de México Museo Frida Khalo (Casa Azul)
Expresan un elemento emblemático	Museo Numismático Nacional Museo Palacio Postal

Fuente: Elaboración propia

Tabla 28 Museos que expresan escenarios que son actualidad y vanguardia

Expresan movimientos críticos de las diversas sociedades, en momentos y espacios históricos determinados	Museo Archivo de la Fotografía Museo de la Caricatura Museo de la Mujer Museo de Memoria y Tolerancia Museo Nacional de las Culturas
Expresan manifestaciones de la vida cotidiana	Museo del Automóvil Museo del Calzado (El Borcegui) Museo del Objeto del Objeto (MODO) Museo del Tatuaje Museo de Ripley
Expresan manifestaciones culturales de una religión	Museo de la Basílica de Guadalupe Sinagoga Histórica Justo Sierra

Fuente: Elaboración propia

Tabla 29 Museos que expresan escenarios que destacan la capacidad, talento y sensibilidad del hombre

Expresan movimientos, tendencias y expresiones artísticas	Museo de Arte de la SHCP (Antiguo Colegio del Arzobispado) Museo de Arte Moderno Museo del Antiguo Colegio de San Ildefonso
-----------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>Museo del Estanquillo</p> <p>Museo Franz Mayer</p> <p>Museo Mural Diego Rivera</p> <p>Museo Nacional de Arte (MUNAL)</p> <p>Museo Nacional de la Acuarela</p> <p>Museo Nacional de la Estampa</p> <p>Museo Nacional de San Carlos</p> <p>Museos Soumaya: Plaza Carso y Plaza Loreto</p> <p>Museo Tamayo</p> <p>Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC)</p> <p>Museo Universitario del Chopo</p>
Expresan rasgos culturales	<p>Museo de la Charrería</p> <p>Museo del Chocolate</p> <p>Museo del Juguete Antiguo Mexicano</p> <p>Museo del Tequila y el Mezcal (MUTEM)</p> <p>Museo Nacional de Culturas Populares</p>

Fuente: Elaboración propia

Tabla 30 Museos que expresan escenarios que presentan avances del conocimiento del hombre

Expresan ámbitos de la ciencia y tecnología	<p>Herbario Nacional de México (UNAM)</p> <p>Museo de la Luz</p> <p>Museo Interactivo de Economía (Mide)</p> <p>Museo Universum-Museo de las Ciencias de la UNAM</p> <p>Papalote-Museo del Niño</p> <p>Palacio de la Escuela de Medicina</p>
---------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fuente: Elaboración propia

4.3 Museos por sus recintos

Los objetivos del museo se asocian de una manera directa con las funciones del mismo, reconociendo que las «funciones internas (conservación e interpretación de

fondos) y externas (mostrar el contenido de forma educativa y difundir la actividad del centro museístico)» (León, 2000:190) tendrán una repercusión con respecto al tipo, características y condiciones del recinto, espacio o complejo cultural en que se desenvuelvan. Contar con los espacios requeridos y adecuados para su organización y funcionamiento es una condición que determinará la viabilidad y presencia de esta institución cultural en la sociedad.

El recinto museístico, por otra parte, también es un factor que influye en la experiencia del visitante. El tiempo, las expectativas, y la actitud personal de los visitantes al acceder a este espacio cultural, delimitado del contexto de la realidad y de la vida cotidiana, impactan en la vivencia sensorial de las personas. La propia acción física de recorrer pasillos, salas, *lobbies*, jardines, auditorios o espacios abiertos, crea una vivencia única e intransferible que hace que el recinto en su conjunto contribuya a una experiencia satisfactoria de ocio humanista y valioso.

Los museos de la Ciudad de México son una experiencia cultural que se ve potenciada por la variedad e importancia artística de los recintos en que se encuentran. La ciudad, capitalizando su propio patrimonio y herencia cultural, tiene la mayor parte de sus museos en edificios que corresponden al periodo virreinal, del siglo XVI a siglo XVIII.

Con un contraste de arquitecturas, de estilos, de usos previos, de espacios recuperados o de lugares históricos, los museos de la Ciudad de México se ubican en los siguientes tipos de recintos:

Tabla 31 Tipos de inmueble que acogen a los recintos museísticos

Casas	Edificaciones	Edificios	Edificaciones religiosas	Otros
Virreinales Históricas Estilos <i>art nouveau</i> y <i>art decó</i> Convencionales	Vanguardistas Contemporáneas	Periodo virreinal Convencionales Vanguardistas Estilos <i>art nouveau</i> y <i>art decó</i> Históricos	Exconventos Iglesias	Cementerios y panteones Construcciones monumentales Zonas arqueológicas Intersecciones de líneas de Metro

				Antiguas estaciones ferroviarias
				Antiguas estaciones de tranvías

Fuente: Elaboración propia con información de cdmxtravel.com

Los recintos de los museos de la Ciudad de México, en su mayor parte, se encuentran ubicados en edificios (21 % del total) del virreinato o en antiguos conventos e iglesias del mismo periodo (13 %) y que, en conjunto, representan el 34 % de la totalidad de museos en la ciudad.

Sin embargo, el contraste en los diversos tipos de recintos de los museos refleja la vibrante oferta cultural que la Ciudad de México tiene para sus habitantes y visitantes.

Gráfico 7. Museos de la Ciudad de México por tipo de recinto



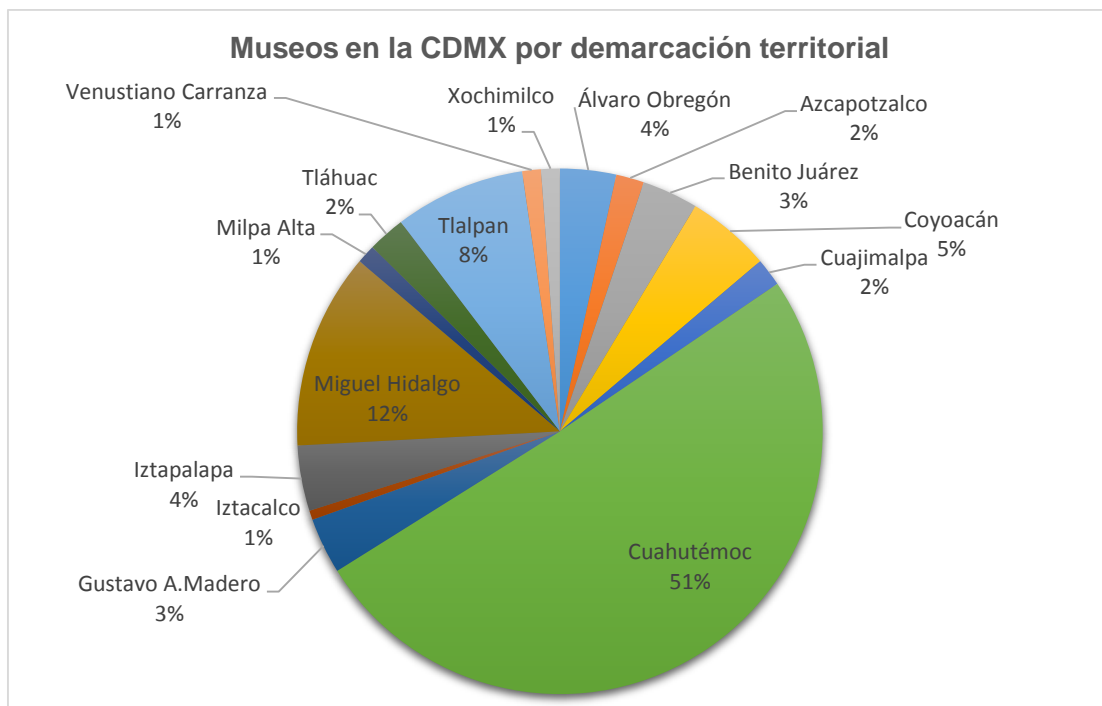
Fuente: Elaboración propia con información del portal oficial cdmxtravel.com

4.4 Museos por su ubicación en cada demarcación territorial

Las 16 demarcaciones territoriales que conforman la Ciudad de México se distinguen entre ellas por la conformación geomorfológica de su territorio, la densidad de población, las actividades económicas que se realizan, la concentración de los poderes de gobierno federales, la presencia de centros financieros y económicos, los grandes centros culturales, las zonas industriales, las ciudades universitarias y, de manera particular, la densidad de recursos, espacios, presencia de edificios, casas, plazas y festividades que, en conjunto, representan el patrimonio cultural tangible e intangible de la ciudad. Desde esta perspectiva, cada una de las demarcaciones presenta una vocación de ocio, en distintos niveles, para el gozo, disfrute y satisfacción de las personas en sus espacios de tiempo personales.

En el caso específico de los museos, destacan cuatro demarcaciones que en suma representan el 76 % de los recintos museísticos y que geográficamente se encuentran en la zona central de influencia de la ciudad. En el caso de las demarcaciones Cuauhtémoc, Coyoacán y una parte de Tlalpan, son zonas desarrolladas desde el periodo del virreinato. En cuanto a la demarcación Miguel Hidalgo, destaca por contar en su territorio con el Bosque de Chapultepec y concentrar los museos nacionales más representativos.

Gráfico 8. Museos de la Ciudad de México por su ubicación en cada demarcación territorial



Fuente: Elaboración propia con información del portal oficial cdmxtravel.com

4.5 Museos de la Ciudad de México que forman parte de tours o recorridos turísticos

Solo 22 museos son considerados en el diseño e integración de *tours* por la Ciudad de México para conocer su patrimonio cultural. Nueve de ellos están localizados en la demarcación territorial Cuauhtémoc, en la zona centro de la ciudad; cinco se encuentran al sur, en la demarcación territorial Coyoacán que es una zona peatonal para pasear; y cuatro, en la demarcación territorial Miguel Hidalgo, que se ubica en el poniente de la ciudad y que destaca por concentrar museos nacionales y estar en el Bosque de Chapultepec.

Los museos integrados en los *tours* de las empresas turísticas seleccionadas son los siguientes:

Tabla 32 Museos integrados en tours o recorridos turísticos

Nº	Museo	Tours	Demarcación territorial
1	Museo Nacional de Antropología	13	Miguel Hidalgo
2	Museo Casa Frida Kahlo	11	Coyoacán
3	Palacio Nacional-Murales de Diego Rivera	4	Cuauhtémoc
4	Museo Casa Estudio Diego Rivera	3	Álvaro Obregón
5	Museo Nacional de Historia-Castillo de Chapultepec	3	Miguel Hidalgo
6	Museo de Arte Moderno	2	Miguel Hidalgo
7	Museo de Cera	2	Cuauhtémoc
8	Museo Nacional de las Intervenciones	2	Coyoacán
9	Museo de Ripley	2	Cuauhtémoc
10	Museo de Sitio del Templo Mayor	2	Cuauhtémoc
11	Museo del Tequila y el Mezcal	2	Cuauhtémoc
12	Museo Anahuacalli	1	Coyoacán
13	Museo Casa de León Trotsky	1	Coyoacán

14	Museo de Arte Carrillo Gil (MACG)	1	Álvaro Obregón
15	Museo de Arte Popular	1	Cuauhtémoc
16	Museo de la Basílica de Guadalupe	1	Gustavo A. Madero
17	Museo de las Culturas	1	Cuauhtémoc
18	Museo del Exconvento del Desierto de los Leones	1	Cuajimalpa
19	Museo Nacional de Arte (MUNAL)	1	Cuauhtémoc
20	Museo Nacional de San Carlos	1	Cuauhtémoc
21	Museo Tamayo de Arte Contemporáneo	1	Miguel Hidalgo
22	Universum-Museo de las Ciencias	1	Coyoacán

Fuente: Elaboración propia con información de las páginas web de empresas turísticas

Por lo que corresponde a los recorridos que realizan los transportes turísticos locales como el Turibus y Capital Bus, en los que se puede subir y bajar en los puntos de interés determinados en la ruta, los museos que están considerados en las rutas son los siguientes:

Tabla 33 Museos integrados en circuitos de transportación turística

Nº	Empresa transportación turística	Rutas-museos
1	Turibus	Ruta Centro: Palacio Nacional-Murales Diego Rivera, Museo Franz Mayer, Museo del Palacio de Bellas Artes, Museo de Arte Moderno, Museo de Antropología, Museo de Cera, Museo de Ripley, Museo de San Carlos. Ruta Sur: Museo Casa Frida Khalo, Universum, Museo de las Ciencias. Ruta Museos: último miércoles de cada mes. Museos varios.
2	Capital Bus	Ruta Sur: Museo Casa Frida Khalo.

Fuente: Elaboración propia con información de las páginas web de cada empresa

Se aprecia una incidencia en determinadas zonas de actividad turística donde se concentra el mayor número de recursos y atractivos culturales, artísticos y gastronómicos, por lo que los museos que se encuentran en el área de influencia son los que se integran a los recorridos.

La Ciudad de México, como espacio de encuentro con las costumbres, tradiciones y manifestaciones culturales de su sociedad, crea entornos y ambientes propicios para la vivencia de experiencias personales con el patrimonio. Los museos destacan por la naturaleza propia de sus recintos y acervos, que estimulan la generación de experiencias de ocio humanista y valioso en cuanto involucra la afirmación de valores positivos para las personas y sus comunidades. Por otra parte, los museos y su patrimonio como reflejo de la naturaleza del hombre y su interacción con la naturaleza y su grupo social, se tornan en espacios capaces de involucrar y estimular a los visitantes en distintos niveles de apreciación, que puede ir del mero disfrute hasta una inmersión más completa.

Una experiencia de ocio humanista y valioso que podría ser determinada por el nivel de especialización del participante en la vivencia personal, el cual encuentra en los museos una oportunidad para lograr una experiencia satisfactoria, en gran medida porque los museos presentan una amplia gama de patrimonios culturales, niveles de especialización de las colecciones, y entornos propicios para la reflexión y el descanso.

Síntesis

La Ciudad de México destaca por su carácter eminentemente cultural, multivariado y multifacético, donde los museos ocupan un lugar relevante.

Con 174 museos vigentes y activos, se consolida una oferta preponderante de recintos museísticos capaces de fomentar prácticas de ocio diferenciadas y estimulantes. De esta forma, el perfil de la oferta destaca por presentar una incidencia significativa en museos dedicados a disciplinas relacionadas con la ciencia y la historia con el 49 % del total general. Por lo que corresponde a la naturaleza específica de sus contenidos, se encuentra que el 25,9 % son museos que expresan periodos históricos y el 22,3 % son museos que expresan movimientos, tendencias y expresiones artísticas. En total, ambos tipos representan el 48,2 % de los museos, rasgo que expresa el rico legado y la herencia histórico-cultural, además de reflejar las inquietudes y participaciones activas de una sociedad dinámica, vibrante y comprometida con la cultura contemporánea.

Por otro lado, se aprecia que el 21 % de los museos se ubican en edificios virreinales, y el 13% en exconventos e iglesias del mismo periodo, desarrollado entre los siglos XVI al siglo XVIII, y que representan en conjunto el 33 % del tipo de recintos, rasgo característico en estos museos de la ciudad que permite que la experiencia del visitante no se limite a disfrutar y apreciar la obra o colección, sino también a vivenciar la atmosfera creada en este tipo de recintos históricos. Le siguen, con el 18 %, los museos ubicados en edificios convencionales, en los que lo destacable es la obra y el patrimonio, y con el 12 % museos que se ubican en edificios que se diferencian por su arquitectura contemporánea.

Se observa que la oferta de museos se encuentra concentrada en cuatro demarcaciones territoriales entre las que, con el 51 %, destaca significativamente la demarcación Cuauhtémoc, ubicada en el centro de la ciudad y núcleo de la fundación de la misma. Le sigue con el 12 % la demarcación Miguel Hidalgo, al poniente de la ciudad y lugar en el que se ubica el Bosque de Chapultepec y los museos nacionales más importantes. Con el 8% se sitúa la demarcación Tlalpan, donde se ubica la Ciudad Universitaria de la Universidad Nacional Autónoma de México, que por sí misma es un centro cultural académico de destacada importancia. Y en cuarta posición, con el 5%, se encuentra la demarcación Coyoacán, barrio que data del siglo XVI y cuenta con inmuebles históricos y edificaciones de siglo XX con un valor artístico e histórico representativo.

Por último, se identifican a 22 museos que son integrados en *tours*, rutas o circuitos turísticos, que tanto operadoras turísticas como transportadoras turísticas como el Turibus y Capital bus, promueven para el disfrute de prácticas de ocio de los habitantes y visitantes a la ciudad.

El análisis permite hacer evidente el valor y nivel de participación de los museos en la Ciudad de México, desde la perspectiva de su real y potencial aportación para brindar prácticas de ocio culturales con fines educativos, de formación y de apreciación, goce y disfrute. Si bien es cierto que cuatro demarcaciones territoriales concentran una mayor oferta, es pertinente señalar es que las 16 demarcaciones cuentan con recintos museísticos en una representación diversa de temas y contenidos.

Capítulo 5. Modelo de análisis para las actividades complementarias programadas por los museos desde el punto de vista del ocio humanista

Introducción

Los museos en el siglo XXI se han encontrado frente a la disyuntiva de tener que realizar un autoanálisis orientado a reflexionar en torno a los roles y finalidades que el propio museo se reconoce y que, por ende, significan la base de su sentido y razón de ser como parte de la estructura cultural de las sociedades.

El museo, como institución cultural, ya no se reconoce únicamente a partir de una función educativa para públicos escolares, sino que ahora se ha identificado como un espacio público en el que confluyen una múltiple diversidad de públicos y cuyo rol se ha ido adecuando «en tanto iban cambiando las representaciones de la ciudadanía, la cultura y la educación» (Alderoqui, 2012:2).

Así, el papel del museo integró, además de su vocación educativa, la generación de espacios propicios para el encuentro con rasgos de identidad y comunidad. Esto llevó a asumir compromisos tanto educativos como culturales y, desde esta perspectiva, la experiencia del visitante adquirió atención y relevancia. En este sentido, los públicos, expresados en visitantes con diversos perfiles y condiciones, se han resignificado en las acciones dirigidas en torno a la temática de la exposición, al nivel de su interpretación en las salas, pero también hacia el programa educativo y de extensión cultural que llevan a cabo las actividades complementarias del museo.

El museo o, de modo más específico, la visita al museo como práctica de ocio cultural, forma parte de las alternativas que los ciudadanos tienen en una ciudad o población para encontrar espacios de disfrute y formación. Hoy más que antes, la naturaleza propia de los museos se ha expresado afín a las experiencias de ocio en un sentido personal y humano. Es decir, considerando que el museo contemporáneo ha venido asumiendo la «responsabilidad educativa e interpretativa y como lugar de intercambio con los visitantes» (Alderoqui, 2012:5) su perfil de encuentro, diálogo y vivencia humana dentro del recinto se materializó en la innovación de su papel y propuestas culturales, sociales y educativas.

Por su parte, los individuos de las sociedades contemporáneas han venido manifestando y valorando la posibilidad de encontrar experiencias de ocio valiosas y

enriquecedoras que les brinden un sentido de satisfacción y realización no solo personal, sino colectivo.

Desde esta perspectiva, la atención que los museos han puesto en los públicos y su interés por innovar las formas de comunicación y mediación entre los visitantes y la obra, les ha llevado también a desarrollar una oferta de actividades complementarias cada vez más amplia, diversa y diferenciada en función del público al que se dirija. Debido a ello, la presente investigación se ha centrado, por una parte, en hacer visible la oferta de actividades que, estén o no estar relacionadas con la exhibición principal, en conjunto conforman una oferta de prácticas de ocio culturales a disposición de habitantes y visitantes.

Este capítulo presenta el modelo de análisis definido a partir de la teoría del ocio para realizar un análisis de cada uno de los quince rubros de actividades complementarias identificados como parte de la investigación y de los programas de actividades que ofertan los museos. De ahí que, para la construcción de este modelo, se partiera de las reflexiones siguientes: Las actividades complementarias en museos ¿son prácticas de ocio que fomentan el disfrute de experiencias de ocio humanista valioso? Y, en conjunto, ¿las actividades complementarias en museos contribuyen a la educación para el empleo de un ocio activo y de un ocio creativo? Por ello se definió el modelo en dos ejes, el primero de ellos, diseñado para analizar cada una de las actividades complementarias integrando los rasgos del ocio humanista como vivencia, satisfacción, autotelismo y libertad, e incluyendo el ámbito de la experiencia humana con cada uno de sus elementos como carácter procesual, carácter subjetivo, carácter objetivo y verdadera experiencia. Por lo que corresponde al segundo eje del modelo, se diseñó considerando que las actividades complementarias en el museo, en conjunto, conforman una propuesta informal de educación para el empleo de los ocios hacia la comunidad que, unido al tipo de actividades y la naturaleza de sus contenidos, se reconoce como un entorno propicio para incidir en experiencias de ocio humanista y valioso. De ahí que este segundo eje del modelo integre los rasgos del ocio activo y del ocio creativo, así como los elementos de un modelo pedagógico de ocio a corto plazo que son continuidad, globalidad, diversidad de intereses y acción positiva y creadora, destacando a su vez el Modelo Basado en la Actividad.

Museo. Ámbito y entorno para una experiencia de ocio humanista.

El museo, en su faceta de espacio de ocio, se reconoce como un lugar público específico que por las condiciones del recinto, sus propósitos y sus patrimonios se le

identifica como parte de la oferta y el equipamiento cultural de una población o ciudad. Ahora bien, a la visita y recorrido de las salas del museo se la puede considerar como una práctica de ocio entendida como la acción personal de elegir cómo y de qué manera vivir el ocio, pero la experiencia de ocio se refiere en sí a la capacidad individual de disfrute, gozo y desarrollo de sensibilidades y habilidades a partir de la relación y contacto que se establece entre la obra y el visitante o de la participación en actividades promovidas por el propio museo.

Tabla 34 Ocio y su relación con el museo

Ocio como:	Museo	
Espacio... de ocio	Desde la perspectiva de lugar/espacio físico. Patrimonial / equipamiento cultural.	«Espacio estimulante que llame la atención en el medio de la oferta cultural y mediática» Alderoqui, 2012.
Práctica...de ocio	Desde la perspectiva de las oportunidades brindadas por la propia sociedad para el disfrute personal.	
Experiencia... de ocio	Desde la perspectiva de un ocio pluridimensional.	Decisión voluntaria de participación activa/pasiva.

Fuente: Elaboración propia

Por tanto, la presencia de actividades complementarias diseñadas y programadas en los recintos museísticos es una realidad constante en las agendas de trabajo orientadas a los diversos públicos. En el caso de la Ciudad de México, en un registro de las actividades programadas por sus museos durante un periodo de dos años, se identificaron quince tipos de actividades diferentes. Esto representa una variedad en formatos, duraciones y contenidos, pero la cuestión medular es analizar si estas estructuras fomentan y estimulan experiencias de ocio humanista valioso para sus participantes que les permitan involucrarse en vivencias memorables, capaces de impactar en sus ámbitos personales y sociales.

5.1 Rasgos de las actividades complementarias programadas por museos desde la perspectiva de la experiencia de ocio humanista

Bajo este orden de ideas se presenta el «modelo de análisis para las actividades complementarias organizadas por los museos» que se centra en dos ejes. El primero de ellos considera los rasgos del ocio humanista, así como los principios de la experiencia humana, para analizar de qué manera cada una de las prácticas de ocio que son organizadas por los museos contribuyen a estimular experiencias de ocio en las que el individuo verdaderamente se involucre con su sensibilidad, disfrute, reflexión, conocimiento y habilidades y dicho involucramiento le genere un desarrollo interno y personal sustantivo.

Tabla 35 Modelo de análisis - 1^{er} Eje

1 ^{er} eje	Rasgos	
Ocio humanista	Vivencia	
	Satisfacción	
	Autotelismo	
	Libertad	
Experiencia humana	Carácter procesual	
	Carácter subjetivo	Novedad
	Carácter objetivo	Coordenadas espaciotemporales
	Verdadera experiencia	Conciencia de elección
		Voluntariedad

Fuente: Elaboración propia en base a los textos de *Ocio Humanista* (2003) y *Pedagogía del Ocio* (2004) de Manuel Cuenca

«Durante el ocio la persona tiene la oportunidad de vivir más su tiempo psicológico. Al dejarse llevar por su interior, se pueden ejercer opciones, elecciones y decisiones más libres y mantenerse según la naturaleza y necesidades de cada uno» (Cuenca, 2003:85).

Ocio humanista

Vivencia

Este rasgo del ocio humanista, en el caso de las prácticas de ocio referidas a los espacios museísticos, se expresa como un rasgo vigente y definitorio. Es un rasgo asociado a las vivencias de un ocio activo en sus diversas dimensiones como la lúdica, creativa, festiva, ambiental-ecológica y solidaria. Sin embargo, para el análisis referido a las actividades complementarias en museos, las dimensiones lúdica y creativa adquieren relevancia. En este sentido, como señala Manuel Cuenca, «la vivencia lúdica y de ocio nos devuelve a un mundo menos complicado, más cercano y significativo para cada cual, nos devuelve la alegría» (Cuenca, 2003:66). Por ello, la vivencia lúdica que involucra una vivencia de gozo y disfrute, expresada en una esfera ajena a la cotidianidad y rutina de la vida, asume un carácter asociado al sentido del juego y la expresión implícita de una actividad en la que la espontaneidad y la propia decisión de participar e involucrarse, por sí misma, brinda un estado de ánimo positivo y alegre. De esta manera, el conjunto de la diversidad en el formato, duración y niveles de acercamiento a las prácticas de ocio en los museos significan una oportunidad de vivenciar el ocio en una expresión humana y personal. Por lo que corresponde a la vivencia de un ocio humanista desde la dimensión creativa, esta se reconoce en un «ocio formativo, reflexivo, cultural, creativo y de crecimiento personal» (Cuenca, 2003:114).

Este rasgo del ocio humanista referido a los museos es un elemento que, por sí mismo, le define. Los museos, en su carácter de espacios culturales, adquieren sentido a partir de que los visitantes encuentren una oportunidad para incentivar y detonar emociones, sensaciones y pensamientos. De ahí que el análisis de las actividades complementarias desde la teoría del ocio sea capaz de reconocerlas como vivencias y experiencias de ocio significativas, sensibles, creativas y humanas.

Satisfacción

El ocio humanista reconoce que toda experiencia, al ser elegida libremente sin mayor pretensión que vivenciarla en toda su extensión y plenitud, provoca una sensación gratificante, una vivencia que activa las emociones del propio individuo y se conforma en un estado emocional positivo que irradia la persona. Este estado emocional de bienestar y disfrute es un rasgo que se expresa en niveles y tonos distintos para cada persona. El rasgo de satisfacción en una experiencia de ocio es la cualidad que permite

vivenciar, de manera cualitativa y única, la percepción de humanidad e individualidad que le brinda al hombre un ambiente de felicidad.

Las actividades complementarias en museos, al ser libremente elegidas por la naturaleza de sus contenidos afines a los intereses y motivaciones internas de los visitantes, se expresarían en experiencias satisfactorias y gratificantes.

Autotelismo

Teniendo en cuenta que este rasgo del ocio humanista se define como un «fin en sí mismo, busca la realización de algo sin pretender otra cosa a cambio de la acción» (Cuenca, 2003:68), se parte de la concepción de que la decisión de un individuo para acudir a un recinto museístico se centra en el potencial disfrute que conlleva la visita. Los museos tienen una imagen de ser un espacio cultural que exhibe un patrimonio. Sin embargo, desde la perspectiva que ofrecen las actividades complementarias como oportunidades concretas de prácticas de ocio con sentido y significación, se reconocerá que estas experiencias de ocio no tienen una finalidad utilitaria ni práctica. Su propósito es el disfrute e involucramiento en ellas, por lo que estas experiencias de ocio serían posibilidades reales de satisfacción y espontaneidad.

Libertad

El rasgo de libertad en el ocio humanista, en primera instancia, parte del principio del derecho de la propia persona para elegir, lo que se visualiza como «la posibilidad de tomar las propias opciones, elecciones y decisiones con todas las implicaciones inherentes a estos procesos» (Cuenca, 2003:85). Bajo este orden de ideas, la acción que ejerce la persona al decidir y elegir visitar los recintos museísticos, por sí misma es un ejercicio de libertad que le es conferida por la sociedad.

Ahora bien, como rasgo, la libertad también comprende a la libertad interna que es la percepción individual que se manifiesta en el yo interno de cada individuo y la posibilidad latente y real que las personas reconocen para externalizar su individualidad. Como señala Manuel Cuenca (2003:86), este «ejercicio de libertad suscita un sentimiento de plenitud y gozo, lo que favorece la vivencia de la alegría» y es producto de un proceso social y formativo que se da a lo largo de la vida. Cabe agregar que este sentido de libertad del hombre también le permite experimentar, en una amplia dimensión, la sensación de liberalización personal, lo que ubica a la experiencia de ocio

en aquellas acciones enmarcadas en los ámbitos existenciales, de sentido de la vida, y de trascendencia como hombre.

Las actividades complementarias de museos son, por sí mismas, ámbitos para el ejercicio de libertad al tener que elegir en cuál participar, pero también por la sensación de apertura y liberación que un entorno cultural diverso desprende, al contrario que los espacios cotidianos de las personas.

Experiencia humana

El ocio se comprende sí y solo sí está referido al quehacer y a la acción humana. En su obra *Pedagogía del Ocio*, Manuel Cuenca (2004:41) expresa que la experiencia se refiere «al estar despierto y activo, que se relaciona con sentimientos, percepciones, pensamientos o deseos muy personales que resultan difíciles de objetivar». La teoría del ocio ha venido afirmando que el ocio es considerado una experiencia humana que encuentra sus bases en los valores propios de la persona y su comunidad, de forma que cada individuo es capaz de establecer significados profundos de la propia vivencia.

Desde la perspectiva del ocio humanista, esta experiencia es una vivencia con sentido, que genera satisfacción, se basa en una escala de valores reconocida y no necesariamente se da solo en la vivencia individual, sino que también puede ser resultado de una interacción social. Es, por tanto, una experiencia que trasciende toda acción cotidiana o utilitaria, incluyendo a la de un mero pasatiempo, para colocarla en una línea de desarrollo que acompaña a las personas en las diversas etapas de la vida. Por eso «la vivencia del ocio es, o debiera ser, una vivencia integral, relacionada con el sentido de la vida y los valores de cada uno, coherente con todos ellos [...] que ocurre gracias a la formación» (Cuenca, 2003:92).

Para propósitos del presente modelo de análisis, se han considerado los rasgos de la experiencia humana siguientes que permiten comprender la naturaleza de las actividades complementarias de los museos:

Carácter procesual

Toda experiencia tiene un carácter procesual que, al estar referido al ámbito de la actuación humana, involucra aspectos subjetivos y objetivos que se expresan en referentes de temporalidad. De ahí que se reconozca que una experiencia se inicia desde el momento en que es pensada, deseada y decidida, para continuar en una línea de tiempo hasta el momento mismo de su experimentación tangible y palpable. Esta

vivencia detona la percepción de sensaciones, emociones y sentimientos que, en la medida de su intensidad y significación, dejarán una huella emocional capaz de ser recordada tiempo después de haber culminado la propia experiencia. En este sentido Manuel Cuenca, en la obra *Ocio Humanista*, señala que:

La vivencia de una experiencia de ocio se inicia, o puede iniciarse, mucho antes de la realización de la actividad en sí misma. El atractivo del tiempo que ha de venir nos permite vivir la esperanza y nos llena de ilusión. Ilusión y esperanza son, sobre todo, proyecciones temporales hacia el futuro, que habitualmente están presentes en la preparación de nuestras fiestas, vacaciones, diversiones, *hobbies*... tiempo posterior a la realización misma de la actividad: es el tiempo para el recuerdo, el sentimiento que permite revivir mentalmente una experiencia pasada satisfactoria y, lo que puede ser aún más importante, el tiempo en que el final feliz de la experiencia se convierte en motivación inicial de un nuevo proceso existencial. (Cuenca, 2003:93).

El perfil de las diversas actividades complementarias de museos fomenta la vivencia de una experiencia de ocio humanista desde el mismo momento en que la persona consulta, en los medios informativos del museo, las actividades que han sido programadas para un periodo de tiempo determinado. Y se extiende hasta la fecha y momento en que acude al recinto y participa de la actividad. La pretensión de los museos es conseguir que las personas se conviertan en asiduos visitantes, lo que se lograría por el impacto positivo y satisfactorio que hace que se recuerde con agrado la experiencia en el museo.

Carácter objetivo

Toda expresión humana se objetiviza a partir de aquellos elementos que se tornan observables para el entorno en que se desenvuelve. Hacer tangible lo intangible, es una condición en permanente manifestación de todo ser humano. Aquello que es denominado como realidad, es una percepción e interpretación que los individuos van conformando de su medio natural como resultado de sus pensamientos, deseos, aprendizajes e, incluso, condicionamientos sociales. Y es a través de la conducta, entendida como el conjunto de movimientos y expresiones (verbales o no), que se constituye en el vehículo exterior para conocer y apreciar la actuación de un individuo en un acto reflejo de su naturaleza interior.

La experiencia humana, como proceso, se manifiesta en el quehacer y actuar de los individuos, en su interacción y participación con otros, en su aportación palpable con su entorno inmediato y, por ende, en las obras que como legado de su existencia brinde a la sociedad. Ahora bien, bajo este orden de ideas es pertinente destacar que la experiencia se encuadra en un marco referencial de espacio-temporalidad, es decir, se establece una relación entre las experiencias vitales y el entorno y momento histórico en que el individuo se desenvuelve.

Este rasgo, en el análisis de las prácticas de ocio referidas a las actividades complementarias en museos, se expresa en los comportamientos, movimientos, capacidades y expresiones observables que se espera detonar en función de cada uno de los diferentes tipos de actividades. De esta manera, una experiencia de ocio humanista encontrará en estos espacios una vía natural de expresión y participación observable.

Carácter subjetivo

La conducta humana, en principio, es una síntesis de procesos cognitivos y afectivos que, en una permanente dinámica, se encuentran interactuando y manifestándose con el diario quehacer de la vida cotidiana. A través de sensaciones, emociones, sentimientos, deseos, motivaciones e intereses, estos procesos se hacen presentes en los distintos niveles de pensamiento, reflexión y aprehensión de lo vivido en cada individuo. Es la esfera humana de lo subjetivo e intangible que, si bien es cierto que se encuentra presente y activa, no es percibida o conocida por el otro a menos que el propio individuo lo manifieste y exprese. Este ámbito de la naturaleza humana determina el grado de involucramiento, deseo y potencial desarrollo personal que un individuo puede alcanzar, por lo que se identifica desde una mirada personalizada y única.

Por otra parte, en el terreno de la experiencia de ocio, Manuel Cuenca (2004:44) enfatiza que «la novedad es un factor de motivación que nos permite acceder a vivencias desconocidas como si fueran acontecimientos extraordinarios». Es decir, el ámbito subjetivo de la experiencia es lo que permite transformar una vivencia de carácter rutinario y cotidiano, en una vivencia que, por su sentido de novedad y diferenciación, estimule las sensaciones de asombro y deleite, que impacte en las experiencias emocionales satisfactorias del propio individuo.

El museo, como espacio de ocio, es un detonador de emociones y sorpresas. Las connotaciones simbólicas que el recinto y el patrimonio de la exhibición mantienen

son percibidas e interpretadas por los visitantes desde su particular ámbito de actuación. Por ello, elegir y acudir a un museo para participar en cualquiera de las actividades complementarias es una acción que involucra expectativas y anhelos solo apreciados, en primera instancia, por la misma persona que así lo decide.

Verdadera experiencia

John Dewey, citado en la obra *Pedagogía del Ocio* por Manuel Cuenca (2004:40), ya hacía la distinción entre una experiencia común y una verdadera experiencia. Definía como experiencias comunes a toda clase de acciones conscientes de la vida, mientras que señalaba que las verdaderas experiencias son «experiencias especialmente intensas, unificadas en torno a una situación, un acontecimiento o un objeto cualquiera. Son experiencias que siguen un curso procesual, de manera que tienen un cumplimiento que permite conservarlas como recuerdos perdurables» (Cuenca, 2004:41). Este tipo de experiencias son pensadas y decididas antes de su realización, lo que involucra un nivel de emoción y expectativa alto. El desenvolvimiento mismo de la experiencia reafirma o estimula emociones positivas, gratificantes y satisfactorias que, en una inercia emocional, se mantienen en la memoria corporal y cognitiva del individuo generando un grato recuerdo.

Este tipo de experiencias se definen por dos características: la consciencia de elección y la voluntariedad. Son experiencias en las que la elección es un ejercicio libertad consciente, objetiva y motivante para la persona, lo que le brinda un sentido de voluntariedad y un carácter individualizador y autosuficiente. En otras palabras, no son experiencias impuestas por una fuerza coercitiva externa.

En los museos se presenta una serie de entornos y espacios cuidadosamente integrados para estimular procesos cognitivos y afectivos relacionados con el propósito artístico, científico, histórico, lúdico o social de la obra exhibida. Estos ambientes culturales estimulan la vivencia de experiencias extraordinarias que son potencialmente capaces de ser recordadas en el tiempo.

5.2 Rasgos de las actividades complementarias programadas por museos desde la perspectiva de pedagogía del ocio

El segundo eje del modelo de análisis se conforma con dos aspectos de la teoría del ocio: los referentes del ocio humanista y un modelo para la educación del ocio a

corto plazo. Con ellos, se pueden analizar las actividades complementarias bajo la guía de reflexión de la pregunta de investigación: ¿las actividades complementarias en museos contribuyen a la educación para el empleo de un ocio activo y de un ocio creativo?

«El ocio autotélico es serio cuando es creador, valioso en sí y relevante para la vida. Al realizarse de modo voluntario y libre también es liberador, capaz de desarrollar la personalidad humana» (Cuenca, 2003:p.86).

Tabla 36 Modelo de análisis - 2º Eje

2ª eje	Referentes / criterios	
Ocio humanista y valioso	Ocio activo	
	Ocio creativo	
Modelo pedagógico para el empleo de los ocios	Continuidad	<u>Modelo Basado en la Actividad:</u> aspectos pedagógicos relación entre persona y actividad actividades abiertas-cerradas actividades creativas actividad y proyecto educativo actividad y servicios comunitarios Grados de compromiso compromiso mínimo compromiso máximo
	Globalidad	
	Diversidad de intereses	
	Acción positiva y creadora	

Fuente: Elaborada en base a los textos de *Ocio Humanista* (2003) y *Pedagogía del Ocio* (2004) de Manuel Cuenca. Universidad de Deusto

Referentes del ocio humanista y valioso

Ocio activo

Es una práctica de ocio que involucra dinámicamente las diversas esferas que integran al ser humano: la intelectual, la emocional, la física y la social. Es por ello que se trata de un ocio que estimula el involucramiento voluntario de la persona, manteniendo en la práctica una motivación intrínseca que culmina en experiencias satisfactorias y con una sensación de mayor autoconocimiento, como resultado de poner en movimiento capacidades y sensibilidades integras de la persona. Por esta razón, «es el ocio que ha sido elegido, deseado y querido, por lo que es un ocio en el que nos implicamos [...] con el que reaccionas y pones algo de ti» (Cuenca, M., 2014:118).

Las prácticas de ocio en los museos, expresadas en las actividades complementarias involucran las diversas esferas de actuación de los individuos, son actividades que, por naturaleza, implican una participación y, en algunos casos, un involucramiento activo en las mismas.

Ocio creativo

Este referente de ocio está asociado a la creatividad y, en un rango más amplio, a toda actividad cultural. Se asocia a experiencias de ocio que estimulan la participación en actividades de alto nivel de complejidad, reto y abstracción. Un ocio creativo es «un ocio automotivado, consciente, activo, complejo y lúdico... pone su énfasis en crear ámbitos, en transformar la existencia en situaciones inéditas creativas» (Cuenca, 2014:125). Toda expresión cultural, en sus múltiples ámbitos y acepciones, favorece el desarrollo personal, pero también incide en la interpretación compleja que una persona se haga de la realidad. De ahí que un ocio creativo suponga una manifestación de la influencia interna o externa del medio social y cultural aunado a la complejidad psicológica de cada uno.

Los museos son espacios para la práctica de ocios culturales, en congruencia con sus propósitos educativos y de participación en la comunidad, por lo que el perfil de las actividades complementarias y el contenido de las mismas, son ámbitos propicios para el ocio creativo.

Modelo pedagógico para el empleo de los ocios

El segundo de los ejes del modelo propuesto se conforma a partir del principio de analizar, en conjunto, las prácticas de ocio organizadas por los museos desde la perspectiva de la pedagogía del ocio, considerando que los museos son instituciones públicas culturales con una misión de carácter educativo aunque también de acción social. De esta forma, los rasgos integrados en el modelo son los referentes del ocio humanista como ocio activo y ocio creativo, así como los principios que, de acuerdo a Dimock H. citado por Manuel Cuenca en *Pedagogía del Ocio*, desde el punto de vista metodológico todo modelo de educación para el empleo de los ocios debe cubrir cuatro criterios: continuidad, globalidad, diversidad de intereses y que sea una práctica orientada a la acción positiva y creadora. En este último sentido, también se ha integrado para el análisis los rasgos del modelo de educación del ocio a corto plazo basado en la Actividad.

- Continuidad: Este rasgo contempla que toda intervención educativa no debe perder de vista que el ocio forma parte de la propia dinámica de la vida. Los museos en la actualidad han reconocido la diversidad de públicos que acuden a los recintos museísticos, generando programas educativos y de extensión cultural que están dirigidos a distintos grupos de edades, ámbitos de interés y finalidades que permiten que las actividades sean espacios propicios para el desarrollo personal y colectivo en su diversidad y multiculturalidad.

- Globalidad: Se refiere al sentido «pluridimensional del ocio» en el que las prácticas y experiencias de ocio no se sujetan a un determinado ámbito de participación físico, cognitivo o afectivo, ni tampoco a una específica dimensión relacionada con el juego, la festividad, la cultura, el deporte o el paseo. Por el contrario, el ocio es un amplio, vasto e inagotable campo de posibilidades para una experiencia personal gozosa, satisfactoria y enriquecedora. Los museos han generado una multiplicidad de ámbitos o ambientes propicios para una experiencia de ocio humanista y valioso que, si es referida a las actividades, permiten señalar quince diferentes tipos como talleres, presentaciones de libros, cursos, visitas temáticas o dramatizadas, conciertos, eventos musicales, ciclos de cine, narraciones orales, exposiciones temporales, espectáculos y ferias, que muestran el sentido de globalidad y diversidad en este tipo de experiencias de ocio.

- Diversidad de intereses: En la teoría del ocio se ha señalado que una vivencia de ocio no se encuentra indivisiblemente asociada ni enraizada a la individualidad o «mundo interior» de una persona. Se parte del principio de que «la vivencia de ocio arranca del convencimiento íntimo, pero se refuerza y engrandece con el encuentro y el

proyecto compartido con los otros» (Cuenca, M. 2004:136). En los museos se refuerza este aspecto, ya que los diversos espacios, escenarios y recursos para la realización de las prácticas de ocio contemplan el sentido de grupo y de encuentro con los otros.

- Acción positiva y creadora: Toda práctica de ocio humanista y valioso conlleva, implícitamente, una vivencia positiva y creadora para las personas, en la que las múltiples posibilidades de encuentro y crecimiento son el referente principal. Los museos son espacios e instituciones culturales que valoran y reconocen el bien público de la sociedad y actúan en consecuencia.

Ser promotor de acciones educativas y sociales le confiere al museo un carácter de organización institucionalizada donde los criterios, tanto para la selección de la obra expuesta como para la definición y organización de contenidos expresados en actividades, le definen un perfil de corresponsabilidad en procesos sociales de formación y adquisición de conocimientos y habilidades. Ahora bien, considerando que dichas actividades se expresan en diferentes formatos y estructuras, con diversas duraciones, en condiciones y espacios museísticos alternos, con contenidos multivariados y para públicos de edades y perfiles distintos, se puede determinar que este conjunto de opciones, desde la pedagogía del ocio, se corresponde con una educación del ocio a corto plazo. Este marco teórico señala que este tipo de educación se desarrolla en periodos de tiempo que van de una semana hasta un año, lo que coincide con las actividades que conforman los programas de los museos, pues mantienen este rango de vigencia. Pero no solo el tiempo es un rasgo que le define, también se asume que la educación del ocio a corto plazo «invita a detenerse, seleccionar y profundizar en aprendizajes de ocio elegidos, abriendo así la posibilidad de vivir experiencias sustanciales» (Cuenca, 2004:194). De ahí que un rasgo definitorio sea la capacidad que tiene esta educación para realizar adecuaciones en función de los intereses y motivaciones expresadas por los asistentes.

Como se ha señalado ya, el modelo educativo del ocio que facilita la comprensión en torno a la razón e incidencia de las actividades complementarias de los museos en la sociedad, es el Modelo Basado en la Actividad.

Modelo Basado en la Actividad

Es un modelo que se centra en la actividad como eje de la participación de la persona y, por ende, de la libertad de elección de la misma para involucrarse en ella. En este sentido, el modelo establece que una actividad por sí misma no tiene un sentido educativo, sino que lo adquiere a partir del uso que la persona le brinde. Como señala

Manuel Cuenca en su obra *Pedagogía del Ocio*, la valoración de y entre actividades es relativamente subjetiva, ya que su potencial para provocar experiencias enriquecedoras en las personas está directamente relacionada con las «funciones específicas de la vivencia de ocio, como pueden ser la necesidad de descanso, expresión, desarrollo personal, etcétera» (Cuenca, 2004:197).

El modelo contempla dos grupos de criterios: los aspectos pedagógicos, y los grados de compromiso.

Aspectos pedagógicos

- Relación entre persona y actividad: Se parte del principio de que toda actividad debe llevar implícita el sentido de la persona y sus capacidades. De acuerdo a Peterson y Gunn, citados por Manuel Cuenca en *Pedagogía del Ocio* (2004:197), toda actividad de ocio debe estar relacionada con las esferas que conforman al individuo, es decir, la física, la cognitiva, la social, la afectiva y la emocional que, en conjunto, se integran en la práctica de ocio.

Desde esta mirada, se puede reconocer que el ámbito físico se reconoce en aquellas prácticas de ocio que involucran el movimiento corporal o alguna destreza física que, por ejemplo, pueden expresarse en actividades como talleres, cursos, espectáculos o festivales. En lo que concierne al ámbito cognitivo, este involucra las capacidades de razonamiento y pensamiento asociadas a habilidades mentales como el análisis, el ejercicio crítico, la concentración, el aprendizaje e, incluso, la creatividad. En relación a la cognición encontraríamos actividades como cursos, seminarios, conferencias, obras de teatro, cineclubs o narraciones orales. El ámbito social, por su parte, involucra la capacidad y habilidad para interrelacionarse con otros individuos, ya sea en grupos grandes o pequeños. Como ejemplo de actividades con este rasgo, encontramos a los talleres, cursos, visitas temáticas o dramatizadas, puestas en escena, espectáculos o ferias y festivales. Los aspectos del ámbito afectivo y emocional se expresan a partir del principio de que toda experiencia de ocio involucra emociones y, por ello, es una vivencia emocional donde el gozo y el disfrute están implicados, ya que la decisión personal de involucrarse y participar conlleva la propia satisfacción. Ahora bien, también se puede entender desde la perspectiva de que las actividades estimulan la vivencia de las diversas emociones como la alegría, la tristeza, la ira, el disgusto o el miedo. Actividades como conferencias, ciclos de cine, obras de teatro, exposiciones temporales o espectáculos, son ejemplo de ambientes propicios para una experiencia emocional intensa.

- Actividades abiertas-cerradas: De acuerdo a John Passmore, autor citado por Manuel Cuenca (2004:199), desde el punto de vista educativo las actividades «cerradas» son aquellas de carácter funcional relacionadas con el aprendizaje de acciones como caminar o vestirse, así como algunas más complejas como leer, escribir o realizar operaciones matemáticas. Las actividades denominadas «abiertas», por su parte, serían aquéllas cuyo aprendizaje y dominio va siendo gradual y continuo, en la medida del interés y gusto por desarrollarlas, como aprender a tocar un instrumento, a pintar en acuarela, a bailar tango, etcétera.

- Actividades creativas. Este aspecto se refiere a aquellas actividades ligadas a la capacidad conceptual abstracta que se pueden expresar en el ámbito de la creatividad, o bien en ámbitos que impliquen una complejidad psicológica asociada a la imaginación y fantasía que, en un momento dado, amplíen la visión de la realidad. En este rubro podemos señalar actividades como: talleres, cursos, concursos, obras de teatro o cuentacuentos, considerando que la persona se involucre activamente en estas.

- Actividad y proyecto educativo. Las actividades complementarias de un museo son resultado de un programa que responde a un proyecto y visión del museo como institución, donde se manifiestan sus fines, sus valores y sus intenciones de acción social. Por ello este rasgo acentúa que, a nivel pedagógico, no puede haber actividad alguna aislada del contexto de la institución donde se desarrolla.

- Actividad y servicios comunitarios. El museo es una institución cultural que, por su carácter público y de bienestar social, se encuentra a la disposición de los habitantes y visitantes de la comunidad. En este sentido, el principio se centra en que toda práctica de ocio reflejada en una actividad no puede ser definida si no es bajo la consideración de los beneficios implícitos para el desarrollo humano y comunitario que conlleva.

Ahora bien, el segundo grupo de criterios son los relacionados con el grado de compromiso. Para este apartado se toman como referente las aportaciones que Jaime Trilla hace en su obra *Tres pedagogías del tiempo libre*, comentada por Manuel Cuenca (2004:202), en la que señala que el grado de compromiso determinado por la propia actividad tendría como referentes una escala que oscila entre un compromiso mínimo y un compromiso máximo. Es pertinente señalar que, desde este marco teórico de ocio, se entiende el compromiso como el nivel de responsabilidad propio que asume la persona en la participación libre que hace en una práctica de ocio.

Grado de compromiso

- Compromiso mínimo. Parte del reconocimiento de que la actividad por sí misma se identifica a partir del interés personal y único de la persona, donde se encuentra incorporada como parte de un programa preciso, y no de un proyecto con una dimensión longitudinal que trascendiese a la mera vivencia aislada. De ahí que la elección y, por ello, la libertad de decisión de la persona se circunscriba a la libertad individual de solo «escoger entre». Es una visión en que la actividad con un compromiso mínimo reconoce a la persona como usuario. Es interesante esta perspectiva ya que, al diseñar y difundir a la comunidad las diversas posibilidades para interactuar en los recintos museísticos, una diferencia sustantiva que distingue a los museos es su habilidad para visualizar, desde la temática y contenido patrimonial, la secuencia de actividades que estimularían la participación o, en cambio, solo considerar un conjunto de actividades aisladas y desarticuladas, que si bien es cierto que son una posibilidad de práctica de ocio, no provocan en el participante un compromiso mayor ni la promesa personal de mantenerse en el tiempo ligado al museo.

- Compromiso máximo. En este nivel se asume que el énfasis, y por tanto, el compromiso personal que se adquiere está situado en la visualización y experimentación que se logre sobre el resultado de la propia actividad. Es decir, el involucramiento conlleva el valor del esfuerzo continuo que se da en el proceso de la práctica propia del ocio en la que la persona es el actor activo e implicado de esta. Un compromiso máximo genera un proceso de automotivación y disfrute en la medida que se van obteniendo resultados. En este sentido, es pertinente precisar que cuando se señalan resultados, estos se refieren a la experiencia gozosa y satisfactoria que la persona va sintiendo durante la vivencia del ocio y que, en última instancia, son logros individuales que se van manifestando en el logro, a su vez, de la interacción como parte de un grupo.

La presente investigación realizada para identificar y analizar los diversos tipos y formatos de actividades complementarias que se presentan en museos, de manera particular en museos de la Ciudad de México, ha definido la propuesta de este modelo de análisis desde la perspectiva del ocio humanista y valioso. El valor del modelo se centra en analizar, a partir de esta teoría del ocio, los quince diferentes tipos de actividades reconocidos en su potencialidad para estimular experiencias de ocio humanista culturales y que, en conjunto, se reconozca el valor implícito que presenta la programación de actividades complementarias por parte de los museos, como una estructura alterna de educación para el empleo de los ocios.

Por tanto, el modelo de análisis presentado es una estructura teórica que ha sido definida a partir de considerar que:

- Las actividades complementarias son estructuras diseñadas, organizadas y dirigidas con el potencial para incidir en experiencias de ocio humanista en las que la vivencia individual, el gozo por estar y sentir sin otro propósito que vivenciarlo emocionalmente, la sensación y el ejercicio de la propia libertad que brinda al elegir el momento y el espacio, impactan en el bienestar y satisfacción de la persona.

- Las actividades complementarias se visualizan como espacios humanos que abren la oportunidad para detonar sensaciones y emociones en las personas, lo que contribuye a imprimir huellas cognitivas y sensoriales capaces de mantenerse en los recuerdos y memorias de los individuos.

- Las actividades complementarias en museos son oportunidades para vivenciar experiencias de ocio activo y ocio creativo lo que, en gran medida, va formando vivencias personales significativas, lúdicas y gratificantes que con el paso del tiempo contribuirán al desarrollo de las personas e, incluso, de sus comunidades.

- El conjunto de las actividades complementarias que forman parte de programas generados por los museos se reconocen como un modelo pedagógico para el empleo de los ocios que, por su carácter informal, impacta de manera lúdica en el pensamiento, sentir y actuar de las personas. La Actividad como elemento clave de este modelo pedagógico es el referente guía que se diseña y organiza en los museos.

Los museos con su oferta de actividades complementarias son un referente para incidir en experiencias de ocio, considerando que:

El ocio es un área de la experiencia humana, de desarrollo, una fuente de salud y prevención de enfermedades físicas y psíquicas, un derecho humano que parte de tener cubiertas las condiciones básicas de vida, un signo de calidad de vida... Tener ocio es un modo de estar vivo... es vivencia y consciencia, acción y contemplación. (Cuenca, 2003: 72).

Capítulo 6. Actividades complementarias en museos de la Ciudad de México. Análisis del grupo de estudio y de sus rasgos como experiencias de ocio humanista

Introducción

Se ha destacado el rol que ejercen los museos como instituciones en las que la sociedad deposita su confianza para resguardar, conservar, estudiar y exponer el patrimonio cultural. Es necesario preservar e, incluso, heredar los rasgos identitarios, las expresiones individuales y colectivas y los avances en ciencia y tecnología, además de estimular la reflexión hacia eventos críticos que expresan la evolución y complejidad de los grupos humanos en su relación con el medio ambiente.

Los acervos, colecciones y patrimonios constituyen la razón de ser de los museos y su papel en y para la sociedad. En este sentido, como ya se ha señalado, los museos también han ido evolucionando en su estructura, organización, pautas de actuación y nivel de interacción con la comunidad de su entorno. Esta condición ha venido a reconocer la transición que se ha dado entre el museo tradicional y convencional al museo contemporáneo y activo. Desde esta perspectiva, la integración de actividades alternas que son diseñadas, programadas, organizadas y ejecutadas por el propio museo, han contribuido a transformar los solemnes espacios museísticos en espacios de encuentro, descubrimiento y participación para la colectividad.

Las actividades y servicios de los museos, en su origen, respondían a un propósito educativo. De hecho, Hernández (2011) decía que se entienden como el conjunto de actividades dirigidas a públicos escolares y, a veces, a públicos adultos. Bajo este contexto, la reflexión que guía el presente trabajo de investigación se ha centrado en reconocer el nivel de atención, de diversidad y de naturaleza en contenidos de toda aquella acción que pudiese reconocerse como actividad programada por un museo. Las visitas a los museos son una práctica de ocio que no se limita a la exposición permanente, sino que se extiende a la participación en este tipo de actividades que constituyen una oportunidad para vivir una experiencia de ocio con mayor relevancia y valor para quienes las realizan.

Manuel Cuenca, en su obra *Ocio Valioso*, señala que esta «es la afirmación de un ocio con valores positivos para las personas y las comunidades» (2014:87). Además expresa que es un «ocio basado en el reconocimiento de la importancia de experiencias satisfactorias y su potencial de desarrollo social» (2014:87), donde cobra sentido

reconocer al museo como un espacio propicio para el autodescubrimiento, para el contraste de realidades, para el reconocimiento del «otro», para la expresión libre y autorregeneradora y para el encuentro con la diversidad cultural. Pero el museo también es espacio para la comprensión del tiempo reflejado en la evolución de ideas, de avances, de logros y desarrollos o de alcances y limitaciones, Y por supuesto, es un espacio para despertar la consciencia sobre la vida misma del individuo y de la sociedad. Por ello, cuando se visualiza al museo como un recinto depositario de la carga emocional, ideológica y de trascendencia de los grupos humanos, se visualiza también la posibilidad de un espacio capaz de estimular una vivencia satisfactoria que sea apreciada como valiosa y con sentido para el visitante.

La visita a un museo como una opción para decidir sobre qué hacer en un espacio y tiempo determinado es, por sí misma, enriquecedora y educativa. Pero las posibilidades de crecimiento, de vivencia satisfactoria y de encuentro personal se ven multiplicadas con la definición y programación de diversas actividades complementarias para disfrutar, para participar, para involucrarse o para deleitarse cuando se está en el recinto del museo.

El presente capítulo desarrolla el análisis del objeto de estudio que son las actividades complementarias programadas en museos. Se partió del análisis y descripción de los 72 museos que conforman el grupo de estudio, así como la definición de los criterios que se establecieron para el registro de la información documentada durante los años 2015 y 2016. De esta forma, el análisis sigue un sentido de lo general a lo particular, empezando por la caracterización anual del número de actividades que son programadas, mes por mes, en los museos del grupo de estudio, para seguir con la presentación del número de actividades por cada uno de los quince tipos que fueron programados anualmente en cada año de estudio.

El perfil y naturaleza que cada tipo de actividad presentaba permitió identificar los denominadores comunes que llevó a conformar los cinco bloques en los que las actividades fueron integradas. Este agrupamiento definió los diferentes niveles de participación e involucramiento que las actividades promueven en los asistentes.

En un primer momento, se siguió el orden de cada uno de los bloques denominados con letras A, B, C, D y E para realizar el análisis de cada uno de los quince tipos de actividades complementarias con base en el 1^{er} eje del modelo de la teoría de ocio correspondiente.

En un segundo momento, se realizó el análisis de las actividades como parte de los programas educativos o de extensión cultural de los museos, haciendo énfasis en

que el perfil de estas actividades fomenta prácticas de ocio activo y de ocio creativo. Por último, se desarrolla el análisis considerando el Modelo Basado en la Actividad como estructura para fomentar un empleo de los ocios que estimula e incentiva a la participación.

Actividades complementarias en museos

La diversidad de actividades programadas por el museo en cuanto a su naturaleza de contenido, se reconocen como una vivencia que bien podría ser de ocio activo, aquel «que permite tener conciencia de lo que hacemos, incluidas sus consecuencias y emociones» (Cuenca, 2014:118). Actividades como los talleres, conferencias, ciclos de cine o concursos podrían estimular este sentido de realidad y participación que toca la consciencia de los individuos. La inserción voluntaria en alguna de las actividades, puede convertir la visita al museo en un ocio sustancial o serio, entendiéndolo a partir de la actitud del individuo para «someterse a una disciplina de formación y aplicación, al tiempo que ofrecen unos patrones de compromiso comparables a la de otros actos que se consideren serios» (Cuenca, 2014:122). Este sería el caso actividades como los cursos, seminarios y talleres, incluyendo también la participación en asociaciones de amigos del museo o voluntariado, Si se realizan en función de los intereses, habilidades y nivel de compromiso de las personas, estas se convierten en prácticas con un compromiso constante que trasciende a la práctica misma. El arte y la cultura, propia de la naturaleza de los museos, crean un escenario propicio para la vivencia de un ocio creativo en donde actividades como cursos o talleres fomentan que las personas sean creativas, de manera que «pongan de manifiesto lo gozosa e interesante que es una actividad compleja» (Cuenca, 2014:124). Y, por último, la visita también puede ser una vivencia de ocio solidario, capaz de tener distintas expresiones y manifestaciones, ya sea integrándose y participando como voluntario o involucrándose con la naturaleza misma de la colección cuando se abordan temas relacionados con miradas sociales que tienen que ver con la tolerancia, la discriminación, la sostenibilidad del planeta, la condición de género, las luchas sociales o el respeto a la diversidad cultural, entre otros, Este tipo de involucramiento puede ser a varios niveles, ya sea asistiendo a un ciclo de cine, a una conferencia, a una puesta en escena, a una exposición temporal o participando activamente en mesas de diálogo, cursos y seminarios.

6.1 Caracterización del grupo de estudio para las actividades complementarias de museos

El interés de la investigación se centra en reconocer las diversas actividades complementarias que se están realizando en los recintos museísticos localizados en la Ciudad de México. Por ello, la muestra se conformó de 72 museos y para seleccionarlos en el estudio se establecieron los criterios siguientes:

- Que estuviesen representadas las seis categorías de museos que la Secretaría de Turismo del Gobierno de la Ciudad de México definió para ser agrupados por la disciplina o naturaleza de sus patrimonios y/o colecciones.

Tabla 37 Museos seleccionados por categoría

Tipo de museo	Nº de museos	% del total
Arte	11	15 %
Arte e historia	22	31 %
Ciencia e historia	30	41 %
Interactivos	4	6 %
Pinacotecas	2	3 %
Singulares	3	4 %
Total	72	100 %

Fuente: Elaboración propia en base a la información publicada en el portal oficial cdmxtravel.com

- Que representasen diversidad en la naturaleza de sus contenidos.

Tabla 38 Por la naturaleza de sus contenidos

Tipo de museo	Nº de museos	% del total
1. Expresan ámbitos de la ciencia y la tecnología	7	11 %
2. Expresan movimientos críticos de las diversas sociedades, en momentos y espacios históricos determinados	4	5 %
3. Expresan manifestaciones culturales de una religión	3	4 %
4. Expresan manifestaciones de la vida cotidiana	1	1 %
5. Expresan movimientos, tendencias y expresiones artísticas	27	37 %
6. Expresan periodos históricos	15	21 %
7. Expresan rasgos culturales de una sociedad	6	8 %
8. Expresan un elemento emblemático	2	3 %
9. Expresan y representan a personajes del acontecer histórico, social y cultural	7	10 %
Total	72	100 %

Fuente: Elaboración propia en base a la información publicada en el portal oficial cdmxtravel.com

- Que representasen la diversidad de recintos museísticos.

Tabla 39 Museos seleccionados por el tipo de recinto

Tipo de museo	Nº de museos	% del total
1. Edificio siglo XVI	6	8 %
2. Edificio siglo XVII	10	14 %
3. Edificio siglo XVIII	9	13 %
4. Exconvento siglos XVI - XVII	4	5 %
5. Palacio siglos XVII al siglo XIX	5	7 %
6. Edificio principios de siglo XX	10	14 %
7. Edificio convencional	5	7 %
8. Edificio contemporáneo	9	13 %
9. Edificio vanguardista	4	5 %
10. Casa histórica siglo XVIII	2	3 %
11. Casa histórica siglo XX	5	7 %
12. Casa principios siglo XX <i>art nouveau-art decó</i>	2	3 %
13. Panteón siglo XVIII	1	1 %
Total	72	100 %

Fuente: Elaboración propia en base a la información publicada en el portal oficial cdmxtravel.com

- Que representasen geográficamente las dieciséis demarcaciones territoriales que conforman la ciudad de México.

- Que representasen museos de diversos niveles y diversos esquemas de gestión.

- Que contasen con un programa institucionalizado de actividades o con una oferta de actividades constante y continua.

- Que la información relativa a las actividades complementarias fuese publicada o difundida a través de cualquiera de los medios siguientes: carteles, páginas *webs* de los museos, órganos institucionales de cultura, correo electrónico a usuarios asiduos o miembros de asociaciones de amigos a los museos.

6.2 Actividades complementarias programadas por los museos durante el periodo de estudio

Uno de los objetivos planteados para la presente investigación es identificar los diferentes tipos de actividades complementarias que se están programando en los museos de la Ciudad de México con la finalidad de reconocer la diversidad en los formatos, el público objetivo, el nivel de involucramiento y participación que fomentan, y el modelo de educación para el empleo de los ocios que se desarrolla en los recintos museísticos.

El registro de la información correspondiente a las actividades programadas en los museos seleccionados se realizó mes por mes, de enero del año 2015 a diciembre del año 2016. El criterio para registrar durante los dos años consecutivos de la programación de actividades en los museos fue asegurar la identificación de todo tipo de actividad, minimizando la posible variación entre un año y otro con respecto a alguna de estas, lo que permitiría una identificación más completa de la oferta de actividades que se da en los museos.

Asimismo se establecieron criterios para el registro de las actividades que son las siguientes:

- El registro en la base de datos fue por cada tipo de actividad diseñada y programada, no por la frecuencia en que esta actividad se realizaba.
- Se registraron actividades únicas de ciertos museos, así como todas aquellas actividades que conformaban un programa completo en otro tipo de museos.
- Se registraron las actividades tipo en el mes en que dieron inicio, y no se repitieron cuando su vigencia excedía ese periodo.

En los museos seleccionados de la Ciudad de México para el estudio se llevaron a cabo 2407 actividades durante el año 2015, teniendo mayor presencia en los meses de marzo y diciembre que se corresponden con periodos de asueto. Por lo que corresponde al año 2016 hubo un incremento del 6 % con respecto al año anterior con un total registrado de 2562 actividades. Puede observarse también que en marzo del 2015 hubo un mayor número de actividades programadas que en el mismo mes del siguiente año 2016 no obstante que el mes de marzo, en ambos casos, se mantuvo como el mes con mayor programación.

El incremento en el número de actividades se puede interpretar como una actitud manifiesta, de la oferta cultural representada por los museos, de involucramiento parcial o extendido con su sentido formativo y educativo, con las oportunidades para fomentar vivencias de goce y disfrute así como con la convicción de promover sus espacios como lugares de encuentro; que también como señala Luz Maceira Ochoa (2008:6) «los

museos adquieren cada vez más relevancia como uno de los escenarios que favorecen la formación a lo largo de la vida, y como espacio que permite el aprendizaje de libre elección».

En la tabla siguiente se muestra la frecuencia de actividades programadas por cada uno de los meses, en cada uno de los dos años del estudio.

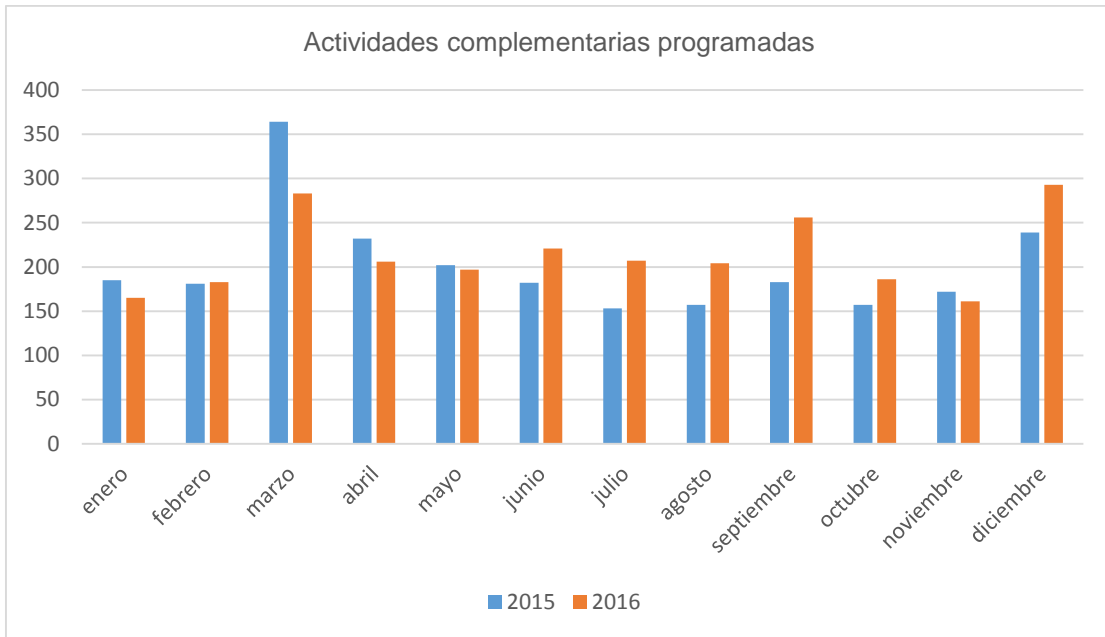
Tabla 40 Número de actividades complementarias programadas en los Museos por mes y año

Mes	Año 2015	%	Año 2016	%
enero	185	7.6%	165	6.5%
febrero	181	7.5%	183	7.2%
marzo	364	15.2%	283	11.0%
abril	232	9.6%	206	8.1%
mayo	202	8.4%	197	7.7%
junio	182	7.6%	221	8.6%
julio	153	6.4%	207	8.1%
agosto	157	6.5%	204	7.9%
septiembre	183	7.6%	256	9.9%
octubre	157	6.5%	186	7.3%
noviembre	172	7.2%	161	6.3%
diciembre	239	9.9%	293	11.4%
Total	2407	100.0%	2562	100%

Fuente: Elaboración propia

En el siguiente gráfico se comparan ambos años en función de los meses en los que se desarrollaron las actividades. Para el año 2015, los meses de marzo, abril y diciembre presentaron un mayor número de actividades. En 2016, en cambio, los meses que registraron mayor volumen de actividad fueron diciembre, marzo y septiembre. Si bien es cierto que no es objetivo de la presente investigación realizar un análisis correlacional para determinar las causas de estas diferencias en el volumen de visitantes recibidos en los recintos y en la naturaleza de los contenidos, sí se hace evidente la necesidad de abordar este tipo de análisis en futuras investigaciones.

Gráfico 9. Número de actividades complementarias programadas en los museos por mes



Fuente: Elaboración propia

6.3 Tipos de actividades complementarias identificadas en los museos del grupo de estudio

El registro y análisis de la información relativa a las actividades complementarias programadas por los museos dio como resultado la identificación y reconocimiento de quince tipos de actividades diferentes. En algunos casos, actividades similares fueron integradas en un mismo rubro.

Los tipos de actividades identificadas se enlistan la tabla siguiente:

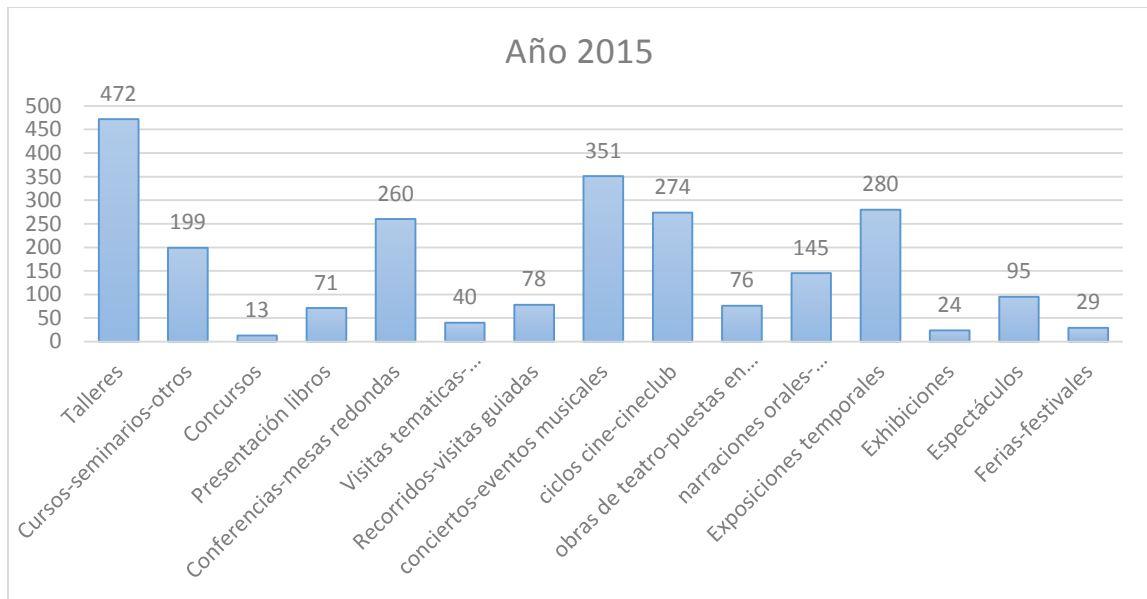
Tabla 41 Tipos de actividades complementarias programadas en museos

1. Ciclos de cine-cineclub	6. Espectáculos	11. Obras de teatro-puestas en escena
2. Conciertos-eventos musicales	7. Exhibiciones	12. Presentaciones de libros
3. Concursos	8. Exposiciones temporales	13. Recorridos-visitas guiadas
4. Conferencias-mesas redondas	9. Ferias-festivales	14. Talleres
5. Cursos-seminarios	10. Narraciones orales-cuentacuentos	15. Visitas temáticas-dramatizadas-teatralizadas

Fuente: Elaboración propia

En un primer análisis del año 2015, se identifica a talleres, conciertos-eventos musicales y exposiciones temporales como los tres tipos de actividades programados con mayor frecuencia, con un 19,6 %, 14,6 % y 11,6 % respectivamente del total anual. El comportamiento en 2016 presenta los mismos resultados, solo variando la proporción de la actividad: así talleres supuso un 19,6 %, conciertos-eventos musicales un 13,7 % y exposiciones temporales un 12 %.

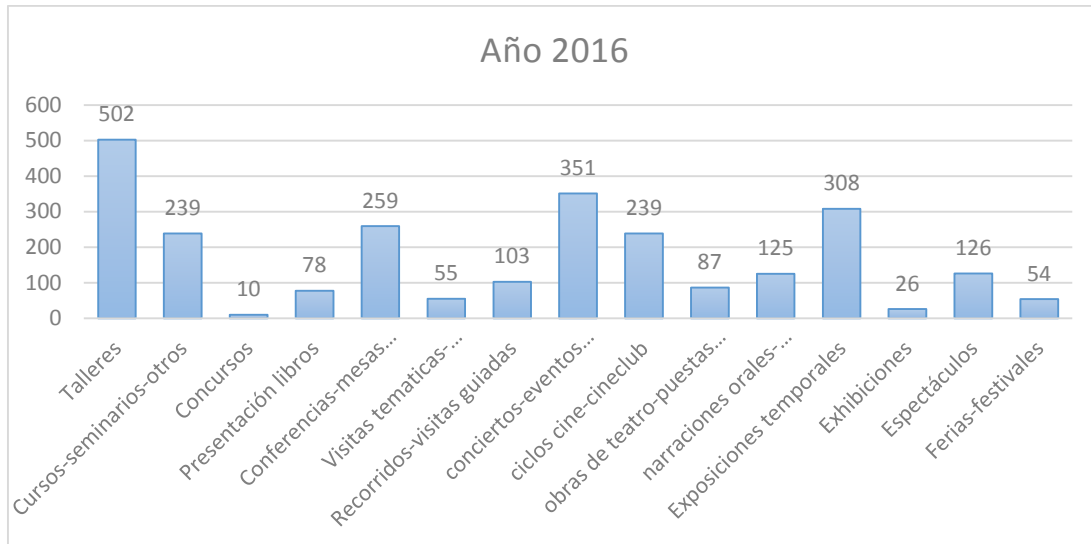
Gráfico 10. Número de actividades complementarias por tipo programadas en el 2015



Fuente: Elaboración propia

Por lo que corresponde a aquellas actividades que tuvieron el menor índice de programación durante el año 2015 estas fueron concursos (0,5 %), exhibiciones (0,9 %), y ferias-festivales (1,2 %) del total. En 2016, las actividades con menor programación fueron concursos (0,4 %), exhibiciones (1 %) y visitas temáticas-dramatizadas-teatralizadas (2,1 %).

Gráfico 11. Número de actividades complementarias por tipo programadas en el 2016



Fuente: Elaboración propia

6.4 Actividades complementarias agrupadas por bloques

Cada uno de los diferentes tipos de actividades complementarias presenta rasgos y características distintas. Habría que establecer unos criterios definidos para determinar los denominadores comunes que permitiesen un análisis en función del nivel de involucramiento, el grado de participación y la potencial manifestación de un compromiso personal para llevar a cabo la actividad. De esta forma, se integraron cinco bloques que se corresponden con una graduación en el nivel de involucramiento de la persona que participa de las actividades. Asimismo, en algunos casos, se integraron en un mismo bloque aquellas actividades que por su naturaleza fuesen afines.

A continuación se presentan los cinco bloques en que fueron agrupados los diferentes tipos de actividades describiendo el nivel de involucramiento y participación que caracteriza a cada uno de ellos, así como una descripción genérica de cada actividad programada en los museos.

BLOQUE A. Actividades complementarias programadas en museos.

Este bloque agrupa las categorías de talleres; cursos-seminarios-otros y concursos.

Tabla 42 Bloque A de actividades complementarias en museos

Bloque A - Actividades	Denominador común
------------------------	-------------------

Talleres Cursos-seminarios-otros Concursos	Involucran un nivel de participación más activo de la persona a nivel de conocimiento, reflexión y participación; con una decisión implícita de compromiso ya que la participación se expresa en el ámbito físico, intelectual y emocional de las personas desde el momento que se involucran Nivel de involucramiento y participación: Alto
--------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fuente: Elaboración propia

Talleres

La palabra «taller» deriva del vocablo francés «atelier», cuyo significado hace referencia a dos aspectos: al espacio físico en donde se reúnen los alumnos con su maestro y al trabajo que ahí realizan (el obrar tanto científico como artístico y laboral).

«El taller es el ámbito más apropiado para el aprendizaje creador, participativo, integrador y, sobre todo, para el aprendizaje duradero» (Buceta, 2002: 7).

Dicha herramienta reúne condiciones adecuadas para el aprendizaje: es un lugar para la vivencia, la creatividad, el juego, la reflexión, el trabajo individual y grupal, el intercambio y la búsqueda de información en el momento oportuno.

Un taller propicia un ambiente en el que los participantes aportan de manera personal, crítica y creativa, a partir de su propia realidad, convirtiéndose en creadores de su propia experiencia.

De acuerdo con Maya (2007), los objetivos principales de un taller versan sobre los siguientes aspectos:

- Romper con la dicotomía entre la formación teórica y la experiencia práctica que beneficia a todos los involucrados.
- Facilita a los participantes a ser creadores de su propio proceso de aprendizaje.
- Permite que los involucrados se comprometan activamente con la realidad social en la que están insertos.
- Ofrece la posibilidad de desarrollar actitudes reflexivas, objetivas, críticas y autocríticas.
- Promueve la creación de espacios reales de comunicación, participación ya autogestión dentro de la sociedad.

Seminarios

Un seminario se define como el espacio donde se construye con profundidad una temática específica del conocimiento en el curso de su desarrollo y a través de intercambios personales entre los asistentes (Sánchez, 2010).

Concursos

Por su parte, un concurso se define como una reunión planificada y organizada de personas con características mínimas necesarias para el logro de determinados objetivos, tareas o funciones, con la finalidad de ser sometidos a una selección que ha de ser calificada por un jurado bajo determinadas reglas. En otras palabras, es una competencia entre varios candidatos para conseguir un premio (RAE, 2017).

BLOQUE B. Actividades complementarias programadas en museos.

Este bloque agrupa las categorías de presentación de libros, conferencias-mesas redondas, visitas temáticas-dramatizadas-teatralizadas y recorridos-visitas guiadas.

Tabla 43 Bloque B de actividades complementarias en museos

Bloque B - Actividades	Denominador común
Presentaciones de libros Conferencias-mesas redondas Visitas temáticas-dramatizadas-teatralizadas Recorridos-visitas guiadas	Involucran una actitud abierta hacia un tema de interés que podría contribuir al desarrollo personal, donde la participación se restringe a una conducta de receptor y escucha Nivel de involucramiento y participación: Medio

Fuente: Elaboración propia

Presentaciones de libros

Una presentación de libros se entiende como la introducción de una obra literaria a un público específico. Este evento permite exhibir el contenido de un libro ante una audiencia (Pérez y Gardey (2010).

En otras palabras, la presentación de un libro es la manera en que se manifiesta o comunica una obra literaria, Normalmente, las lleva a cabo el editor u otra persona que no necesariamente tiene que estar vinculada al texto, pero sí a la edición. Funciona como una guía para el lector.

Conferencias-mesas redondas

Una mesa redonda se define como un tipo de discurso enunciado en público que aporta información apoyada en herramientas visuales como gráficos estadísticos, fotografías y videos. El objetivo es convencer a la audiencia de que tome una actitud activa frente a un determinado tema, por lo que debe amoldarse al público al cual va dirigida (Martínez, 2016).

Por otra parte, se conoce como «mesa redonda» a una técnica de dinámica de grupos en la que un grupo de especialistas, coordinados por un moderador, exponen y debaten sus puntos de vista divergentes o contradictorios sobre un tema frente a un público. La confrontación de enfoques y puntos de vista permite al auditorio obtener una información variada y ecuánime sobre el asunto que se trata, evitándose así los enfoques parciales, unilaterales o tendenciosos, posibles en toda conferencia unipersonal (Grupo Gerza, 2012).

De acuerdo a la publicación de la Universidad Oberta de Cataluña sobre las principales técnicas de enseñanza (2017), los principales objetivos que persigue una mesa redonda son:

Ofrecer diferentes puntos de vista con un nivel de información variado y amplio.

- Proporcionar hechos y opiniones sobre problemas y temas de discusión.
- Facilitar el interés hacia determinadas cuestiones, motivando al grupo a la investigación o a la acción en búsqueda de soluciones.
- Informar de los diferentes aspectos de una materia o de los criterios existentes sobre ella a un grupo heterogéneo en sus opiniones e intereses que, por ser demasiado numeroso, no puede intervenir directamente en la discusión.

Visitas temáticas-dramatizadas-teatralizadas

De acuerdo con García (1994), la visita a un museo, ya sea temática, dramatizada o teatralizada, enseña a las personas a pensar en un marco de una disciplina científica, partiendo de la cultura material dada la capacidad informativa del museo, su carácter significativo y la peculiaridad de su lenguaje.

En este escenario, la manera en que la visita se confeccione debe:

- Potenciar la capacidad de observación y descripción de la cultura material.

- Activar los mecanismos asociativos del pensamiento, estableciendo relaciones entre lo que se observa y lo que se sabe y la información ya elaborada.
- Favorecer la interpretación personal, propugnando que se contraste la información que se tiene, la personal interpretación y la realidad que se ofrece delante, con el fin de obtener una interpretación objetiva.
- Habituarse a la elaboración de síntesis con ejercicios prácticos, tras el estudio analítico.

Por lo tanto, la importancia de las visitas no reside en la cantidad de objetos vistos o en los conocimientos adquiridos, sino en la manera por la que se han adquirido conocimientos nuevos, los mecanismos intelectuales que se han desarrollado y las destrezas mentales adquiridas.

Recorridos-visitas guiadas

Los recorridos y visitas guiadas se han definido como la acción de atravesar un espacio o efectuar un trayecto que destaca por sus atractivos turísticos, naturales y/o culturales, de un determinado lugar (Pérez y Merino, 2016).

Los recorridos se distinguen por facilitar explicaciones a los visitantes, con ayuda de personas o medios audiovisuales, acerca de los atractivos.

Regularmente, los recorridos turísticos encadenan atractivos, servicios y otros recursos turísticos localizados en el destino, con la posibilidad de crear alianzas y conectividad con otros atractivos y servicios en las inmediaciones del lugar (Carbonell y Vélez, 2010)

BLOQUE C. Actividades complementarias programadas en museos.

Este bloque agrupa las categorías de conciertos-eventos musicales, ciclos de cine-cineclubs, obras de teatro-puestas en escena y narraciones orales-cuentacuentos.

Tabla 44 Bloque C de actividades complementarias en museos

Bloque C - Actividades	Denominador común
Conciertos-eventos musicales Ciclos de cine-cineclubs	Involucran la capacidad de detonar, estimular o mover fibras sensibles de la persona, considerando que son

Obras de teatro-puestas en escena Narraciones orales-cuentacuentos	expresiones visuales, auditivas, y en algunos casos, corporales. Nivel de involucramiento y participación: Medio
-----------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fuente: Elaboración propia

Conciertos-eventos musicales

De acuerdo con la Real Academia Española (2017), mientras que un concierto se define como una función de música en que se ejecutan composiciones sueltas, la ópera se delinea como una obra dramática musical cuyo texto se canta, total o parcialmente, con acompañamiento de una orquesta.

Ciclos de cine-cineclubs

Los ciclos de cine se distinguen por ser una pequeña presentación de cortos, documentales o películas en torno a un tema específico, con la posibilidad de la realización de debates después de la proyección.

Por otro lado, un cineclub se define como una manifestación estructurada de público cinematográfico, es decir, se trata de una asociación que, sin fines lucrativos, organiza sesiones privadas en las que se proyectan películas con el objetivo de mejorar la cultura cinematográfica del espectador en torno a aspectos históricos, técnicos y artísticos, por lo que también se presentan debates y conferencias que apuntan al intercambio cultural cinematográfico (Diez Puertas, 2002).

Obras de teatro-puestas en escena

Una obra de teatro se constituye como una forma literaria formada por diálogos entre personajes y con cierto orden. Son uno de los entretenimientos predilectos de la gente ya que en ellas se puede reír, llorar y emocionarse.

Según Gómez-García (1997), una obra de teatro, como cualquier otra narración, posee una trama o argumento que se desarrolla en tres tiempos o partes: exposición, nudo y desenlace. La mayoría de piezas teatrales están compuestas por tres actos y la finalización de cada uno de ellos se indica mediante la caída del telón o por el cambio de escenario. A su vez, cada acto se encuentra dividido en escenas, las cuales serán marcadas cada vez que ingrese un personaje nuevo a la misma.

Hoy en día, el teatro como espacio en el que se montan las obras literarias, continúa formando parte del tiempo de ocio y entretenimiento de la gente. Es un producto en evolución constante a través del tiempo y se han ido incorporando puestas en escena vanguardistas que han contribuido al crecimiento del género en materia artística.

A decir de Vela (2014), las obras de teatro se han delineado como una manera de reflexionar acerca del pasado, sin caer en actitud banal de mirarlo con desdén ni en esa prisa posmoderna que todo lo relativiza, lo transforma en presente y en pura presencia. El teatro se ha convertido, de manera crítica y trascendental, en gran parte de lo que somos, de la realidad presente, pasada y futura.

El teatro ha llegado al entramado emocional de la sociedad y ha logrado sensibilizar y concienciar acerca de patrones establecidos de tal manera que se ha convertido en una experiencia tan compleja y penetrante como la del personaje que da vida al protagonista de la historia (Cenizo et al, 2011)..

Narraciones orales-cuentacuentos

De acuerdo con Garzón Céspedes en Barba (2016), la narración oral se entiende como un acto de comunicación en la que el ser humano, al narrar de viva voz y con su cuerpo para sí mismo, inicia un proceso de interacción en el que se emite un mensaje y recibe una respuesta. No solo informa, también comunica, pues influye y es influido de inmediato, en el instante mismo de narrar. Para que el cuento oral crezca con todos y de todos, entre todos.

En este tipo de narración destacan los recursos psicológicos, los procedimientos y medios comunicativos cuya esencia se centra en la elaboración de mensajes, en su reflejo social y en la manera artística de comunicarlo. De esta forma, el narrador necesita descubrir y establecer relaciones entre estos elementos y los referentes sociolingüísticos, axiológicos y creativos del proceso comunicativo (Barba, 2016).

Por otro lado, un cuentacuentos contribuye al enriquecimiento y circulación oral de las herencias narrativas de la humanidad, haciendo uso de sus competencias y de su singularidad. Además, se encuentra ligado a una práctica y a un repertorio tradicional que él renueva desde su óptica de artista contemporáneo.

Así, un cuentacuentos narra todo tipo de historias, es su adaptador o autor y sus narraciones tienen a menudo una dimensión poética o metafórica (APAC, 2016).

BLOQUE D. Actividades complementarias programadas en museos.

Este bloque agrupa a las categorías de exposiciones temporales y exhibiciones:

Tabla 45 Bloque D de actividades complementarias en museos

Bloque D - Actividades	Denominador común
Exposiciones temporales Exhibiciones	Involucran la capacidad de descubrimiento y asombro, diálogo interno y reflexión, o de disfrute y gozo de la persona al entrar en contacto con un acervo determinado que puede ser o no patrimonial. Nivel de involucramiento y participación: Suficiente

Fuente: Elaboración propia

Exposiciones temporales

Una exposición se define como un acto de convocatoria, generalmente público, en el que se exhiben colecciones de objetos de diversa temática, tales como obras de arte, hallazgos arqueológicos, instrumentos de diversa índole, maquetas de experimentos científicos o temas de debate que gozan de interés para un determinado público o gran parte de la población (interés general o masivo o popular) (García, 2010).

Siguiendo el trabajo de Belcher (1994), las exposiciones temporales, a diferencia de las permanentes, tienen una duración concreta que puede ser corta (de un día a dos meses), media (entre tres y seis meses) o larga (más de seis meses o de duración indeterminada).

Las exposiciones temporales permiten maximizar el uso de los recursos disponibles, presentar un programa dinámico que estimule el interés de diferentes sectores del público y, al mismo tiempo, atraer a visitantes no habituales del museo. Por otro lado, destaca su capacidad para ser exposiciones actuales y controvertidas. En su presentación se suelen utilizar nuevos enfoques, materiales y probar nuevas técnicas.

Exposición es un método eficaz de difusión cultural, el medio de comunicación característico del museo...la exposición temporal sirve de contrapunto a la presentación permanente. Constituye la forma de renovar

la atención sobre el museo. Contribuye a darle vida y a animarlo. (Valdés, 1999:191).

Exhibiciones

En su definición más genérica, una exhibición es manifestar o mostrar en público algo (RAE, 2017), aunque normalmente se entiende como exhibición Un espectáculo en el que se muestra alguna habilidad, destreza o actividad artístico-creativa destinada al entretenimiento de un público. Dicha exhibición se realiza por algún artista, deportista o alguien con una capacidad especial cuyo interés reside en dar a conocer sus aptitudes a un grupo de espectadores.

BLOQUE E. Actividades complementarias programadas en museos.

Este bloque agrupa las categorías de espectáculos y ferias-festivales.

Tabla 46 Bloque E de actividades complementarias en museos

Bloque E - Actividades	Denominador común
Espectáculos Ferias-festivales	Involucran un sentido festivo y lúdico de participación abierta, donde el espíritu de la persona de regocija y expresa. Nivel de involucramiento y participación: Suficiente.

Fuente: Elaboración propia

Espectáculos

Espectáculo deriva del latín *spectacus-lum*, que proviene del verbo *specio* cuyo significado es ver, mirar o contemplar. Es decir, un espectáculo es algo que implica, primariamente, al sentido de la vista.

La Real Academia Española, respeta la raíz latina de la palabra espectáculo pero añade un aspecto particular: «lo que se ofrece a la vista o a la contemplación e impresiona el ánimo».

En este tenor, Anaya (2008) puntualiza que las acepciones dadas al término se reducen a cinco: espectáculo como representación, espectáculo como ficción, espectáculo como realidad, espectáculo como juego y espectáculo en su sentido más obvio.

A decir de Reichenberg (2008), un espectáculo se delinea como un evento significativo y peculiar dentro de un contexto de «normalidad». En la vida cotidiana, el espectáculo es un acontecimiento que llama la atención dadas su excepcionalidad e importancia. A decir del autor, este evento sigue el modelo clásico de «lugar público y de mucho concurso, que se junta para mirar», como el teatro, el circo o el coliseo; pero son también «las mismas fiestas y juegos gladiatorios», o sea, las acciones mismas que ocurren en el *locus* alrededor del cual se reúnen los asistentes.

Ferias-festivales

Por su parte, la feria es entendida como un evento social, económico y cultural que se establece de forma temporal, que se lleva a cabo en una sede y que abarca, generalmente, un tema o propósito común. El objetivo primordial se centra en la estimulación comercial, pues tiene la finalidad de generar ganancias a cambio de un tiempo de diversión y entretenimiento que incluye participación en juegos de azar y de destreza, puestos de comida y golosinas, y tiendas de objetos y juguetes destinadas a los visitantes sean estos menores o mayores de edad (García, 2010).

Finalmente, un festival se refiere a una celebración periódica constituida por una multiplicidad de formas rituales y eventos que, directa o indirectamente, afectan a todos los miembros de una comunidad y muestra los valores de base, la ideología o la visión del mundo que es compartida por miembros de la comunidad y que son la base de su identidad social (Falassi, 1997).

Por último, en la siguiente tabla comparativa se muestra la frecuencia que cada bloque de actividades fue programado En el año 2015 destaca, con el 35% del total anual, el bloque C que se corresponde a las categorías de conciertos-eventos musicales, ciclos de cine-cineclubs, obras de teatro-puestas en escena, y narraciones orales-cuentacuentos. En 2016 se mantiene el bloque C en primer lugar, aunque disminuye su frecuencia de programación al 31 % En ambos años, el bloque E (espectáculos, ferias-festivales) fue el menos programado, copando solo el 5% de las actividades en 2015 y el 7% en 2016.

Tabla 47 Número de actividades complementarias por bloque programadas anualmente

Bloque	Tipo de actividad	Año 2015	%	Año 2016	%
A	Talleres	684	28,0 %	751	30,0 %

	Cursos-seminarios-otros				
	Concursos				
B	Presentaciones de libros	449	19,0 %	495	19,0 %
	Conferencias-mesas redondas				
	Visitas temáticas-dramatizadas-teatralizadas				
	Recorridos-visitas guiadas				
C	Conciertos-eventos musicales	846	35,0 %	802	31,0%0 %
	Ciclos cine-cineclubs				
	Obras de teatro-puestas en escena				
	Narraciones orales-cuentacuentos				
D	Exposiciones temporales	304	13,0 %	334	13,0 %
	Exhibiciones				
E	Espectáculos	124	5,0 %	180	7,0 %
	Ferias-festivales				

Fuente: Elaboración propia

6.5 Aplicación del modelo de análisis para las actividades complementarias programadas por los museos desde el punto de vista del ocio humanista al contexto de Ciudad de México.

La presente investigación surge de la reflexión que se presenta frente a la tendencia al alza en número, tipo y diversidad de actividades organizadas en los museos, no solo por significar una creciente oportunidad para la práctica de ocios culturales en las comunidades, sino porque implica contar con alternativas diferenciadas de aquellas prácticas que meramente se centran en procesos consumistas y de entretenimiento para los habitantes de una ciudad o población.

Por ello, una vez que se han desglosado los diversos tipos de actividades programadas en los museos de la Ciudad de México, se lleva a cabo un análisis de los rasgos de la estructura de operación de cada una de ellas desde la mirada de los rasgos de ocio humanista con la finalidad de precisar de qué manera y en qué grado de involucramiento, la participación fomenta una experiencia de ocio humanista.

La reflexión y análisis no solo se centra en identificar los rasgos de cada una de las actividades que las definirían como experiencias de ocio humanista, sino que el interés de la investigación también se encuentra centrado en las actividades que, como parte de los programas educativos y de extensión cultural en los museos, se reconocen como modelos pedagógicos para el empleo de los ocios y de espacios para aprendizajes significativos que contribuyen al desarrollo humano y de comunidades.

6.5.1 Sistemática de análisis

Para llevar a cabo el análisis de las actividades complementarias de los museos en la Ciudad de México que permitiera identificar de ellas el nivel potencial que tendrían para incidir en experiencias de ocio humanista y, por otro lado, para determinar aquellas que contribuyesen a fomentar prácticas de ocio activo y creativo que impactasen en el desarrollo de personas y comunidades, se desarrollaron dos cuadros de análisis en los que fueron integrados los criterios de cada uno de los elementos que integran los dos ejes del modelo. De esta forma, por el lado de las columnas quedaron señalados cada uno de los referentes o rasgos, y por el lado de las filas se colocaron dos espacios para enunciar y describir los principios, con su descripción y líneas de intervención educativas derivadas del principio, seguidas por el desglose de cada uno de los rubros de actividades.

El primer cuadro de análisis integró los principios de ocio con sus referentes de: vivencia, libertad, satisfacción y autotelismo, así como los rasgos de experiencia humana con sus referentes de carácter procesual, carácter objetivo, carácter subjetivo y verdadera experiencia.

El segundo cuadro de análisis contempló los principios de la pedagogía del ocio que son: continuidad, globalidad, diversidad de intereses y acción positiva y creadora. Se insertaron, a su vez, los referentes del ocio humanista relacionados con el ocio activo y el ocio creativo, para completarlo con tres rasgos de la pedagogía constructivista que fueron seleccionados: el contexto del individuo, la mediación y la zona de desarrollo próximo.

A continuación, se muestran los ejemplos de ambos cuadros de análisis correspondientes al 1^{er} y 2^o eje del modelo, solo dejando el bloque A con las actividades a manera de visualizar los cuadros completos:

Modelo de análisis – 1^{er} eje / PRINCIPIOS DE OCIO				
PRINCIPIO	VIVENCIA	LIBERTAD	SATISFACCIÓN	AUTOTELISMO
DESCRIPCIÓN DEL PRINCIPIO	Principio que promueve un ocio tanto activo como contemplativo en todas sus dimensiones (lúdica, creativa, festiva, ambiental-ecológica y solidaria).	Principio que se desarrolla en ausencia de coacción y que tiene también un sentido positivo de capacidad, es decir, de elegir en cada momento el modo de obrar que se considere mejor entre las distintas posibilidades que la situación ofrece.	Principio que no está reñido con el esfuerzo y que se materializa cuando se produce un ajuste entre las expectativas de la persona y su vivencia de ocio real.	Principio contrario al utilitarismo y que caracteriza a la experiencia de ocio como un fin en sí misma.
LÍNEAS DE INTERVENCIÓN EDUCATIVAS DERIVADAS DEL PRINCIPIO	Promover experiencias de aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> • Diversas. • Globales (todo se relaciona con todo). • Integradas (relacionadas con el sentido de la vida y los valores de cada uno). 	Promover experiencias de aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> • Sin coacción. • Sin direccionismo ni paternalismo. • Que estimulen y abran caminos de desarrollo personal. 	Promover experiencias de aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> • Gratificantes tanto en el proceso de aprendizaje como en sus resultados. • Que tiendan a ajustar las expectativas de los participantes y la realidad. 	Promover experiencias de aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> • Valiosas en sí misma. • Que supongan un reto de autosuperación respecto experiencias anteriores.
Bloque A	Talleres			
	Cursos-seminarios-otros			
	Concursos			

Modelo de análisis – 1^{er} eje / RASGOS - EXPERIENCIA HUMANA			
CARÁCTER PROCESUAL	CARÁCTER OBJETIVO	CARÁCTER SUBJETIVO	VERDADERA EXPERIENCIA
Actuación humana referida en un antes, durante y después con impacto emocional.	Capacidad de objetivizar el sentir y pensar interno en actuaciones humanas observables.	Determina grado de involucramiento, deseo y potencial de desarrollo personal. Novedad y motivación.	Vivencias intensas asociadas a situaciones u objetos; de carácter procesual y con recordabilidad.
Promover experiencias de aprendizaje que: <ul style="list-style-type: none"> *Impliquen una publicación en programa del museo (temporalidad). *Expresen diversidad de temas e intereses con potencial detonador emocional. 	Promover experiencias de aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> *Que involucren acciones con resultados palpables. 	Promover experiencias de aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> *Que requiera de una participación y actuación activa. *Que se oriente al individuo. 	Promover experiencias de aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> *Que tengan condición de elección previa. Con profundos niveles de involucramiento emocional, físico o intelectual.

Modelo de análisis 2^o eje / PRINCIPIOS DE PEDAGOGÍA DEL OCIO

PRINCIPIO	CONTINUIDAD	GLOBALIDAD	DIVERSIDAD DE INTERESES	ACCIÓN POSITIVA Y CREADORA
DESCRIPCIÓN DEL PRINCIPIO	El ocio en referencia con la línea de vida en sus diversas etapas.	Sentido pluridimensional del ocio (lúdico, creativo, festivo, ambiental-ecológico y solidario)	Expresión del ocio proyectado a horizontes compartidos con los otros, no en uno mismo.	Énfasis en el ocio como vivencia positiva y creadora en oposición al espectáculo pasivo.
LÍNEAS DE INTERVENCIÓN EDUCATIVAS DERIVADAS DEL PRINCIPIO	Promover experiencias de aprendizaje: *Que den continuidad a la formación inicial. *Que proyecten ámbitos de desarrollo vital.	Promover experiencias de aprendizaje: *Multifacéticas en cuanto a diversos ámbitos de actuación. *Capaces de estimular esferas físicas, cognitivas y emocionales.	Promover experiencias de aprendizaje: *Estimulantes para la interacción y proyección con y hacia los otros.	Promover experiencias de aprendizaje: *Con énfasis en un involucramiento activo orientado a una vivencia satisfactoria.

REFERENTES - OCIO HUMANISTA		RASGOS CONSTRUCTIVISTAS		
OCIO ACTIVO	OCIO CREATIVO	CONTEXTO DEL INDIVIDUO	MEDIACIÓN	ZONA DESARROLLO PRÓXIMO
Involucra actitud e interés comprometidos e implicados, conciencia sobre consecuencias y emociones.	Sentido experiencial en referencia a una actividad compleja, activa y lúdica.	Marco referencial asociado a comunidad y entorno. Ámbito de interrelación.	Participación directa de una persona para que otra persona aprenda en un ambiente propicio a realizarlo con independencia y autonomía.	Distancia entre el nivel actual de desarrollo expresado en una determinada actuación individual, y el nivel potencial de desarrollo para actuar bajo la guía de otro más capaz.
Promover experiencias de aprendizaje: *Que involucren participación consciente e implicada en acciones y recursos.	Promover experiencias de aprendizaje: *Que involucren activación física, cognitiva y emocional con resultados observables.	Promover experiencias de aprendizaje: *Enmarcadas con referentes de comunidad y entorno.	Promover experiencias de aprendizaje: *Que involucren a facilitadores de aprendizajes específicos.	Promover experiencias de aprendizaje: *Con sentido de niveles de desarrollo. *Participativas y activas.

El segundo paso fue analizar cada una de las actividades siguiendo el orden correspondiente a los ejes del modelo y, de ahí, el orden de cada uno de los rasgos, referentes o principios. Este análisis se realizó tomando en cuenta el tipo, estructura y operación de cada actividad, así como el nivel de participación e involucramiento que la actividad estimaba por parte de las personas, definiendo primero si se cumplía o no el rasgo o referente y señalando, entonces, las condiciones de esta valoración.

El tercer paso fue la interpretación del análisis siguiendo el criterio de identificar aquellas actividades que cumplieran al 100 % con los rasgos o referentes, aquellas actividades que no cumplieran ningún rasgo y aquellas que cumplieran parcialmente. La información resultante permitió destacar que aunque los museos programan quince rubros de actividades, en realidad no todas tienen el potencial y capacidad para incidir en experiencias de ocio humanista ni contribuir a fomentar un ocio activo y creativo que repercuta en el desarrollo humano y comunitario.

6.5.2 Análisis de los tipos de actividades complementarias a partir de los rasgos de ocio humanista

En este apartado, el análisis se desarrolla considerando el orden de las actividades como parte de cada uno de los cinco bloques previamente señalados.

Bloque A. Talleres, cursos- seminarios-otros, concursos

Talleres

Un rasgo que caracteriza a este tipo de actividad es que la participación de la persona involucra un trabajo manual y se genera un resultado perceptible. Este involucramiento requiere no solo de las manos como instrumento, sino de un proceso más complejo de carácter cognitivo y afectivo. El taller es el espacio que permite la libre expresión del individuo y el lugar en el que la relación entre teoría y práctica se pone de manifiesto. La libre participación del individuo, en conjunción con los intereses y motivaciones personales de este, le envuelve en un ambiente propicio para el desarrollo de habilidades, capacidades y talentos. Es una actividad que requiere de un compromiso y voluntad de alto nivel de involucramiento, pues tanto el tiempo que hay que dedicar como la concentración y la dedicación suelen ser mayores que en otro tipo de actividades al tener que crear un producto específico de tipo manual, intelectual o de sensibilidad estética.

El taller, como ámbito de interacción humana, presenta un rasgo autotélico, ya que la satisfacción y el goce que produce saberse capaz de producir algo es suficiente para que la persona se involucre y lo disfrute. Es una experiencia individual que se vuelve significativa y creativa a partir de las propias capacidades y expresiones humanas del participante. El taller, como una experiencia de ocio vital, tiene un carácter procesual desde el momento en que se decide la temática del taller. La elección de, por

ejemplo, un taller de «Fotografía y chocolate», de «Elaboración de catrinas» o de «Reciclado de Tetra Pak» implica un interés por esos temas. Se consigue así que, ya antes de que comience a la actividad, la experiencia empieza a ser vivida con anterioridad y que, llegado el momento de participar en ella, se visualice como una experiencia diferenciada y extraordinaria que se da en un ambiente de libertad, gozo y satisfacción.

El taller, como espacio para fomentar experiencias de ocio humanista, se podría reconocer como un «ocio formativo, reflexivo, cultural, creativo y de crecimiento personal» (Cuenca. 2003:114). Por otra parte, el resultado tangible e intangible del taller hace que la vivencia se mantenga en el tiempo al llevarlo a su casa y permanecer en su memoria, ya sean fotografías sobre chocolate, figuras de la Catrina elaboradas con papel maché o los objetos fabricados con elementos reciclados que hacen reflexionar sobre los aspectos de sostenibilidad. Desde la perspectiva de ser una experiencia de ocio, se trata de una vivencia intensa, consciente, con un nivel alto de involucramiento y participación que asegura que el visitante mantenga la experiencia con recuerdos perdurables. Además, realizarla en un espacio museístico definido le brinda a la experiencia un referente de espaciotemporalidad y tiene el componente de carácter subjetivo identificado en el aspecto de la novedad que lleva implícita la participación en el taller.

A continuación se muestran algunos ejemplos de talleres programados en museos de la Ciudad de México:

Tabla 48 Talleres programados en museos de la Ciudad de México

Talleres	Museo	Periodo
«Fotografía y chocolate»	Museo del Chocolate	Enero 2015
«Vitales y collages» (vitales mágicos en acetatos)	Museo Casa del Risco	Enero 2015
«Bullying: prevención a través del juego»	Museo de Memoria y Tolerancia	Marzo 2015
«Huevo móvil» (realización de un móvil colorido y dinámico)	Museo de Arte Carrillo Gil	Marzo 2015
«Reciclado de Tetra Pak»	Museo del Estanquillo	Junio 2015
«Encuadernación y corrillos revolucionarios»	Museo Nacional de la Revolución	Junio 2015
«Mis finanzas personales, presupuesto y ahorro»	Museo casa de la Bola	Julio 2015
«Danza clásica del sur de la India Bharata Natyam»	Museo Nacional de la Culturas	Agosto 2015
«Producción de arte auditivo»	Museo del Palacio de Bellas Artes	Agosto 2015

«Elaboración de catrinas»	Museo de la Ciudad de México	Noviembre 2015
---------------------------	------------------------------	----------------

Fuente: Elaboración propia

Cursos-seminarios-otros

Como señala el diccionario de lengua española de la Real Academia, el término curso se refiere al «estudio sobre una materia, desarrollada con unidad» y que, en conjunto, también coincide con lo que se conoce por seminario, entendiendo este como el espacio en el que se construye con profundidad una temática. Ambas actividades tienen un acentuado componente de carácter cognitivo.

Este tipo de actividades se asocia a un tipo de ocio serio dado que acudir al recinto museístico con la inquietud, el interés y la disposición emocional e intelectual por aprender y reflexionar en torno a un tema específico que le brindará a la persona beneficios duraderos involucra en sí mismo un esfuerzo (Cuenca, 2003).

Los cursos, en particular, implican para la persona la libre decisión de elegir los temas, pero también la convicción de que realizará un esfuerzo intelectual para comprender la información recibida. Así, el mismo aprendizaje traerá consigo una sensación de satisfacción. De esta forma, por ejemplo, en los cursos de «Iniciación al arte contemporáneo» o en el e «Conflicto palestino-israelí: orígenes y desarrollo», la persona puede contar con diferentes grados de conocimiento al respecto del tema que le despierten el interés por saber más o especializar su formación en el tema.

Por lo que corresponde a los seminarios, una de sus características es que ante la exposición del experto sobre un tema en particular, los asistentes cuentan con un espacio de estudio y aprendizaje en el que realizar intercambios personales entre los asistentes y con el expositor. Esta dinámica crea un ambiente de confianza donde los asistentes pueden percibir una atmósfera de libertad para expresar sus puntos de vista, por lo que se convierte en una vivencia satisfactoria asociada a procesos de formación personal no institucionalizados, pero significativamente enriquecedores.

Este activo proceso cognitivo y emocional de ambas actividades, se reconoce como una experiencia de ocio humanista ya que, después de participar en cualquiera de estas, el participante se podrá reconocer como una mejor persona.

En el rubro de «otros», se han integrado aquellas actividades que, aunque tienen una presencia mínima en la programación de los museos, también son prácticas de ocio. Esta categoría incluye coloquios, homenajes y actividades con un referente lúdico como ralis y campamentos.

A continuación, se muestran algunos ejemplos de las actividades pertenecientes a la categoría cursos-seminarios-otros programadas en museos de la Ciudad de México:

Tabla 49 Cursos, seminarios y otros programados en museos de la Ciudad de México

Cursos-seminarios-otros	Museo	Periodo
Curso «Sabores y tradiciones chiapanecas»	Museo de la Cocina Mexicana – Fundación Herdez	Enero 2015
Curso «Iniciación al arte contemporáneo»	Museo Nacional del Arte	Febrero 2015
Curso «Temperado, Espiruleta, Enjambres y chocolate en trocitos»	Museo del Chocolate	Enero 2016
Curso «Conflicto palestino-israelí: orígenes y desarrollo»	Museo Memoria y Tolerancia	Diciembre 2015
Seminario «Cultura visual y género»	Museo de Arte contemporáneo	Junio 2015
Seminario «Neurociencias y nuevos paradigmas transdisciplinarios»	Palacio y Museo de la Escuela de Medicina	Octubre 2016
Seminario permanente de iconografía	Museo de El Carmen (Templo y exconvento de Nuestra Señora del Carmen)	Septiembre 2016
Otros: Coloquio de la comunicación a la ciencia	Museo de las Ciencias-UNIVERSUM	Noviembre 2015
Otros: «Las Once Charlas con Café»	Museo Universitario Arte Contemporáneo	Noviembre 2016
Otros: Homenaje «El paisajista José María Velasco»	Museo del Palacio de Bellas Artes	Julio 2015
Otros: «Rally Astronómico»	Museo de Historia Natural	Octubre 2016
Otros: «Campamento cultural nocturno»	Museo del Palacio Nacional	Julio 2015

Fuente: Elaboración propia

Concursos

El concurso es una actividad que lleva implícita, de entrada, la convicción de la persona de saberse con los conocimientos necesarios sobre cierta temática para entrar en una dinámica para generar o producir un determinado elemento, que va a estar sujeto a una evaluación. Esta actividad involucra un resultado lo que, desde la mirada del sentido autotélico de la experiencia de ocio, pudiese no corresponder ya que el involucramiento de esta práctica podría estar motivado por una finalidad específica. Sin embargo, es una vivencia con un sentido positivo, creativo y enriquecedor para la persona, que se convierte en un medio capaz de estimular el talentos, conocimiento,

habilidad e y creatividad de los participantes. En este sentido, es una práctica de ocio con un nivel de involucramiento alto potencialmente satisfactorio.

Desde una mirada de ocio activo, es una experiencia que «permite tener consciencia de lo que hacemos, incluidas sus consecuencias y emociones» (Cuenca, 2014:118). Si bien es cierto que un concurso es estimulado por la temática y los posibles reconocimientos, el hecho de que sean propuestos y conducidos por museos les añade un carácter de institucionalidad y respeto.

A continuación se muestran algunos ejemplos concursos programados en museos de la Ciudad de México:

Tabla 50 Concursos programados en museos de la Ciudad de México

Concursos	Museo	Periodo
8º Concurso de Papalotes	Museo de Arte Popular	Enero 2015
XVI Concurso Infantil de Acuarela	Museo Nacional de la Acuarela	Marzo 2015
3er Concurso de Ofrendas de Día de Muertos	Museo Nacional de las Intervenciones	Octubre 2015
5º Concurso Nacional de Videoarte Universitario de Visiones del Arte	Museo Universitario de Arte Contemporáneo MUAC	Noviembre 2015
1er Concurso de Piñatas Mexicanas	Museo de Arte Popular	Enero 2016
10º. Concurso de Alebrijes Monumentales	Museo de Arte Popular	Octubre 2016

Fuente: Elaboración propia

Bloque B. Presentaciones de libros; conferencias-mesas redondas; visitas temáticas-dramatizadas-teatralizadas; recorridos-visitas guiadas

Presentaciones de libros

Es una actividad frecuente en los recintos de los museos que se caracteriza por la organización de un evento para presentar una obra literaria a un público interesado o experto. Consiste en un presídium conformado por el autor y un par de comentaristas expertos, que expresan sus puntos de vista y reflexiones en torno al contenido de la obra, al entorno en que fue generada la obra, a sus aportaciones e, incluso, de la pertinencia o no de la misma.

Es una actividad que, como experiencia de ocio, crea un ambiente de apertura tanto emocional como cognitiva e imaginativa, pues es una práctica que estimula el gozo

y el placer por los temas descritos desde una narrativa en prosa o una poesía Es esta una experiencia de ocio humanista ya que la persona participa en la presentación del libro de manera voluntaria y libre, siendo la razón de su participación el simple hecho de escuchar, aprender y reflexionar lo que tiene el potencial de impactar en las estructuras de pensamiento y valores de las personas.

Esta experiencia de ocio fomenta la formación integral de la persona desde un punto de vista general y no meramente escolarizada. Otro rasgo que destaca es la variedad de temáticas disciplinas y géneros que una obra literaria puede abordar. Esto le da un carácter multifacético que, visto desde la formación para el empleo de los ocios, es una vía para estimular y fomentar experiencias de ocio humanista en los que la persona se desarrolla a partir de entrar en contacto con escenarios, eventos, personajes e historias que permitirán ampliar el horizonte de lo conocido y lo desconocido.

A continuación, se muestran algunos ejemplos presentaciones de libros programadas en museos de la Ciudad de México:

Tabla 51 Presentaciones de libros programadas en museos de la Ciudad de México

Presentaciones de libros	Museo	Periodo
Presentación del libro <i>Los archivos digitales. Una visión integradora</i>	Archivo General de la Nación (Palacio de Lecumberri)	Marzo 2015
Presentación del libro <i>Biografía de Pancho Villa</i>	Museo Casa de Carranza	Marzo 2015
Presentación del libro <i>Trabajando con el enojo</i>	Museo Casa del Risco	Abril 2015
Presentación del poemario <i>Vertedero</i> , de Lourdes Meraz	Museo de Arte de la SHCP (Antiguo Palacio del Arzobispado)	Noviembre 2015
Presentación del libro <i>Probaré tu piel de seda</i> , de Valeria de la Rosa	Museo Soumaya-Plaza Carso	Octubre 2015
Presentación del libro <i>Coleccionismo de piezas hechas por la marca mexicana Lili-Ledy</i>	Museo del Juguete Antiguo México	Enero 2016
Presentación del libro <i>Entre hormigas</i> , de Isabel Gamma	Museo Casa del Poeta Ramón López Velarde	Octubre 2016

Fuente: Elaboración propia

Conferencias-mesas redondas

Las conferencias son una actividad que se caracteriza por la exposición oral de un tema con propósitos didácticos ante un público. En este sentido, el tema de la

conferencia puede o no estar relacionado con la exposición permanente, aunque los temas elegidos por los museos suelen contribuir a presentar puntos de reflexión, de actualización o de interés colectivo a raíz de algún evento que se esté presentando en ese periodo. Es una experiencia de ocio que destaca el gusto personal y decisión abierta de las personas por atender a la presentación de los conferencistas, una vivencia valorada por la propia persona que es quien le da sentido a partir del tema de interés y a partir de encontrarse en un ambiente propicio para la apertura a nuevos conocimientos y a la reflexión social que podría involucrar.

Las mesas redondas se caracterizan por reunir a un grupo de expertos en un tema, que presentan sus argumentos y puntos de vista y que, con la guía de un moderador, debaten y confrontan dichas argumentaciones. Para el participante una mesa redonda es el espacio lúdico-reflexivo que se genera por la dinámica de debate y contrapuntos que le confrontan de manera activa con sus propias reflexiones, pensamientos y criterios. Se trata de un ejercicio de ocio activo ya que la persona es consciente del ejercicio intelectual en que se encuentra, pero que además le provoca satisfacción al saber las implicaciones, consecuencias y emociones que le genera.

En ambos tipos de actividades, la experiencia de ocio es valorada en el sentido de ser prácticas elegidas libremente, cuyo placer es estar presentes en el ambiente intelectual desarrollado, lo cual provoca gusto y satisfacción que le acompañará aún después de haber concluido. Es una experiencia de ocio humanista porque la presencia activa de la persona en este ambiente propicia su desarrollo personal, pero también le abre horizontes de aprendizaje con respecto a si mismo y a su entorno.

Una conferencia como, por ejemplo, «Aves de la ciudad de México ¿las conoces?» supone un estímulo para que la persona conozca las aves desde una perspectiva de valoración a las especies y aprecie el papel que cumplen en la ciudad. Y una mesa redonda como «Seguridad vial y ciclismo urbano» en la que, ante diversos puntos de vista expuestos, la experiencia para la persona puede ser ilustrativa e incluso reflexiva sobre la situación de los ciclistas en una ciudad tan compleja como la Ciudad de México y su necesidad de trasladarse en un medio de transportación rápido, individual y económico.

A continuación se muestran algunos ejemplos de conferencias y mesas redondas programadas en museos de la Ciudad de México:

Tabla 52 Conferencias y mesas redondas programadas en museos de la Ciudad de México

Conferencias-mesas redondas	Museo	Periodo
Conferencia: «Cómo analizar el arte sin destruirlo»	Museo del Antiguo Colegio de San Idelfonso	Enero 2015
Conferencia: «Chamanismo en la Amazonía peruana y chamanismo del pueblo huichol: un estudio comparativo»	Museo Nacional de las Culturas	Febrero 2015
Conferencia «Aves de la ciudad de México ¿las conoces?»	Museo de Historia Natural	Octubre 2016
Conferencia «La verdad de Guadalupe»	Museo de la Basílica de Guadalupe	Abril 2016
Mesa redonda sobre «seguridad vial y ciclismo urbano»	Museo Franz Mayer	Febrero 2015
Mesa redonda «Arquitectura política en el arte contemporáneo»	Museo de Arte Moderno	Febrero 2015
Mesa Redonda «Los Servicios educativos en Museos»	Museo de las ciencias UNIVERSUM	Mayo 2015

Fuente: Elaboración propia

Visitas temáticas-dramatizadas-teatralizadas

Las visitas organizadas son una actividad recurrente en los museos. Se organizan con el propósito de acompañar a los visitantes en el recorrido por las salas o áreas de exposición. Esta actividad es, por lo regular, desarrollada caminando por un área previamente determinada y cuyo eje de observación y apreciación es una guía temática asociada al patrimonio o colección exhibida. Ha venido siendo una práctica constante tematizar este tipo de visitas, lo que permite centrar la atención en un guion argumental técnico en torno a un aspecto específico de la obra o colección. Esto implica para el visitante una vivencia de contacto con el patrimonio más intensa y enriquecedora, ya que una guía especializada le permite adentrarse en el mundo del autor y establecer un diálogo personal con el objeto de su contemplación.

Por otro lado, una tendencia contemporánea en los recintos museísticos son las visitas dramatizadas o teatralizadas en las que, con un toque lúdico, se hace que personajes de la época del patrimonio, el propio autor de la obra, o la obra por sí misma, adquieran «vida» para acompañar, narrar, describir e interactuar con los visitantes a las salas del museo. Es una visita que se caracteriza por la creación de ambientes simulados donde el pasado y presente se conjugan.

Son experiencias de ocio humanista porque involucran la participación activa de los visitantes, en las que la motivación y la voluntad los mantienen atentos e interesados durante el trayecto que dura la visita. Son experiencias vivenciales que se enriquecen a través de la vista, el oído o el tacto y que mantienen un rasgo de novedad capaz de convertir a las experiencias en una emoción personal positiva memorable en el tiempo.

A continuación se muestran algunos ejemplos de visitas temáticas-dramatizadas-teatralizadas programadas en museos de la Ciudad de México:

Tabla 53 Visitas temáticas-dramatizadas-teatralizadas programadas en museos de la Ciudad de México

Visitas temáticas-dramatizadas-teatralizadas	Museo	Periodo
Visita temática «Safari nocturno»	Museo de Historia Natural	Abril 2016
Visita temática «Momias del museo»	Museo de El Carmen (Templo y Exconvento de Nuestra Señora del Carmen)	Octubre 2016
Visita dramatizada por el museo en el aniversario luctuoso de la escritora Camille Claudel	Museo Soumaya	Enero 2015
Visita guiada caracterizada, personaje Josefa Sanromán	Museo Casa de la Bola	Marzo 2015
Visita guiada caracterizada «Mitos y leyendas del patio chico del colegio»	Antiguo Colegio de San Ildefonso	Octubre 2015
Visita dramatizada «Leyendas coloniales de la Ilorona»	Museo de la Ciudad de México	Noviembre 2015

Fuente: Elaboración propia

Recorridos-visitas guiadas

Los recorridos o visitas guiadas se pueden considerar como un servicio cultural del museo, en los que un guía convencional acompaña a los visitantes por determinadas salas o por la totalidad del museo. El guion de la visita es dar a conocer la obra o colección, en lo general, con el propósito de que el visitante se acerque y familiarice con el patrimonio del museo.

La experiencia de ocio humanista del visitante es, por sí misma, valiosa y formativa; es una vivencia autotélica por la sensación gratificante que lleva implícito el recorrido por las salas que, ante la exposición del patrimonio, se presenta una percepción individual de libertad para sentir sin reservas emociones, sensaciones y pensamientos. Es una experiencia de ocio integral y compleja pues lo emocional, lo cognitivo y lo físico se funden y determinan el sentido y significación que la persona hace de su propia vivencia. Por lo regular, todos los museos programan recorridos o visitas guiadas.

Bloque C. Conciertos-eventos musicales, ciclos de cine-cineclubs, obras de teatro-puestas en escena, narraciones orales-cuentacuentos

Conciertos-eventos musicales

La música es una auténtica expresión del hombre, reflejo de su espíritu, su sentido de libertad, su identidad y su sensibilidad. Diversos géneros, instrumentos musicales, ritmos, melodías y épocas se entremezclan para deleitar, a través de sonidos armónicamente dispuestos, las fibras sensibles de los que escuchan. Los conciertos y los eventos musicales son unas de actividades más populares y, frecuentemente, se programan en los recintos museísticos. Estas actividades se organizan alrededor de un grupo musical, coral o un intérprete solista, que se sitúan en un escenario para desarrollar un programa musical de unas dos horas de duración. Son eventos musicales dirigidos a diversos segmentos de interés, ya sea por edad, por género musical (clásica, contemporánea, *rock*, instrumental, electrónica...) o por una temática concreta como la Navidad, el Día del Niño o la conmemoración de eventos como la Revolución Mexicana.

Esta práctica de ocio privilegia el sentido del oído, despertando un sinfín de emociones asociadas a la sensibilidad experimentada con las notas musicales, la letra de las composiciones o las armonías de los instrumentos. Es una experiencia de ocio humanista profundamente gratificante, gozosa y satisfactoria, en la que también el espacio del recinto museístico contribuye a que sea una experiencia extraordinaria. Esta experiencia de ocio involucra beneficios psicológicos y emocionales que provocan una percepción de libertad interna, posibilitando una oportunidad para reforzar el autoconocimiento y la propia sensibilidad. Esta experiencia de ocio mantiene un nivel medio de involucramiento y participación.

A continuación se muestran algunos ejemplos de conciertos y eventos musicales programados en museos de la Ciudad de México:

Tabla 54 Conciertos y eventos musicales programados en museos de la Ciudad de México

Conciertos-eventos musicales	Museo	Periodo
Concierto. Música de cámara.	Museo casa de la Bola	Enero 2015
Música coral. Coro del Ayuntamiento de Veracruz	Museo de Arte de la SHCP (Antiguo Palacio del Arzobispado)	Enero 2015
Concierto <i>Voy cantando mi historia de amor</i>	Museo Nacional de San Carlos	Febrero 2015

Recital. Conjuntos instrumentales,	Museo José Luis Cuevas	Marzo 2015
Concierto Ensamble de guitarras	Museo Nacional de San Carlos	Junio 2015
Música viajera, del medievo al renacimiento. Ensamble Alharaca	Sinagoga histórica Justo Sierra	Octubre 2015
Conciertos CIEM. Ensamble de música tradicional: <i>Ofrenda</i>	Museo Nacional de la Acuarela	Enero 2016
Muestra de música mexicana en lengua de señas	Museo del Telégrafo	Noviembre 2016

Fuente: Elaboración propia

Ciclos cine-cineclubs

Esta actividad se centra en la selección de cortos, documentales o películas con un eje temático que corresponde a un ámbito de actuación de la sociedad, a la disciplina o naturaleza de la colección del museo, a la expresión de movimientos y tendencias artísticas o a la vida y obra de personajes conocidos, por señalar algunos ejemplos. Por lo regular, una vez terminada la proyección se continua con un análisis o debate sobre la misma.

La riqueza de esta práctica de ocio se justifica por el impacto emocional, cognitivo e intelectual que la secuencia de imágenes, sonidos y tramas provocan en los espectadores. El video y la película son un referente cultural, aunque aquellos programados por los museos suelen estar orientados a fines educativos y de gozo y disfrute positivo en aras de fomentar un espacio de crecimiento y desarrollo para las personas y la sociedad a la que pertenecen. Es una experiencia de ocio humanista que estimula una verdadera experiencia intensa, significativa y enriquecedora. El contacto a través de la pantalla con sociedades diversas, con entornos y medio ambientes afines y ajenos, con problemáticas propias y externas, con aportaciones sociales y colectivas... En definitiva, el contacto con esa inagotable fuente de ambientes, situaciones y orientaciones, contribuye a una experiencia vital y formativa con el potencial de incidir en el pensar y actuar de la propia persona. Es una experiencia que elegida por voluntad y, en consecuencia, se anticipa una vivencia satisfactoria y gozosa.

Es una experiencia de ocio de nivel medio de involucramiento y participación.

A continuación se muestran algunos ejemplos de ciclos de cine y cineclubs programados en museos de la Ciudad de México:

Tabla 55 Ciclos de cine y cineclubs programados en museos de la Ciudad de México

Ciclos de cine-cineclubs	Museo	Periodo
--------------------------	-------	---------

Ciclo de cine «Estampas del Amazonas. Amazonia, última llamada V. Amazonas dorado»	Museo Nacional de las Culturas	Febrero 2015
Cartelera cineclub «Camino de hierro»	Museo de los ferrocarrileros	Febrero 2016
Documentales de Discovery Channel	Antiguo Colegio de San Ildefonso	Mayo 2015
Documental de arte <i>Descubriendo la historia de grandes pintores</i>	Museo Nacional de San Carlos	Julio 2015
Ciclo de documentales «La Revolución»	Museo Casa Carranza	Noviembre 2015
Ciclo de cine «Mitos y seres fantásticos»	Museo Nacional de las Culturas	Febrero 2016
Ciclo de Cine «Japón»	Museo de las Culturas	Septiembre 2016
Cineclub juvenil «Sufragistas»	Museo de la Mujer	Octubre 2016

Fuente: Elaboración propia

Obras de teatro-puestas en escena

Las obras de teatro y las puestas en escena se caracterizan por el diálogo subjetivo y directo que se establece entre el actor y el espectador. El acto voluntario de sentarse frente a un escenario donde los actores imprimen vida, emoción y pasión a sus personajes, provoca en quien lo observa el traslado imaginario a mundos distintos, cuya dinámica y vitalidad plasmadas sobre el escenario, son capaces de provocar la risa, el llanto, la angustia, el gozo, el miedo, la tensión, la esperanza y el amor. Sentimientos que, en conjunto, son la esencia y naturaleza del ser humano.

Esta práctica de ocio fomenta experiencias que tocan el corazón y la mente de los espectadores. Son experiencia de ocio humanista dado que en el ambiente simulado del escenario se detonan todo tipo de estímulos emocionales, con una carga afectiva que impacta en las estructuras psicológicas del individuo, «este ocio favorece la satisfacción vital y permite estimular el crecimiento psicológico personal» (Cuenca y Goytia, 2012:266).

En esta actividad, la persona asume el rol de espectador con una actitud receptiva, lo que la coloca en un nivel medio de involucramiento y participación.

A continuación se muestran algunos ejemplos de obras de teatro y puestas en escena programados en museos de la Ciudad de México:

Tabla 56 Obras de teatro y puestas en escena programadas en museos de la Ciudad de México

Obras de teatro-puestas en escena	Museo	Periodo
-----------------------------------	-------	---------

Teatro para adolescentes y adultos <i>Ni una más, un testimonio vivo</i>	Museo casa de la Bola	Enero 2015
Espectáculo teatral <i>Frida y Diego en el Anahuacalli</i>	Museo Anahuacalli (Diego Rivera)	Marzo 2015
Obra de títeres <i>La vida de Budha</i>	Museo Casa del Risco	Abril 2015
Puesta en escena <i>Los volúmenes del hombre, las formas del genio Rodin</i>	Museo Soumaya Loreto	Junio 2015
Obra de teatro <i>Deleites del Museo Guadalupano</i>	Museo Basílica de Guadalupe	Octubre 2015
Obra de teatro <i>La vida es un instante</i>	Museo de Arte de la SHCP (Antiguo Palacio del Arzobispado)	Noviembre 2015
Obra de teatro <i>Viaje al laboratorio del Dr. Stein</i>	Museo de Historia Natural	Enero 2016
Obra de teatro infantil <i>Caracol y Colibrí</i>	Museo Casa de la Bola	Octubre 2016

Fuente: Elaboración propia

Narraciones orales-cuentacuentos

Esta práctica de ocio se caracteriza por disfrutar y apreciar la narración de un orador con las habilidades psicológicas, interpretativas y de comunicación (verbal y no verbal) capaces de interpretar y transmitir un mensaje, en un proceso comunicativo que se establece entre el narrador y la audiencia que fortalece una atmosfera de continuo disfrute.

Por su parte, la actividad de cuentacuentos también se caracteriza por tener un orador que, haciendo uso de sus capacidades de comunicación e interpretación, realiza una narración en voz alta de historias, por lo regular de herencia tradicional, o cuentos locales y convencionales, muchos de ellos con mensaje o moralejas.

En ambos casos, son experiencias de ocio capaces de trasladar a los oyentes a espacios y momentos donde solo la imaginación y la fantasía pueden volverlos realidad. Es una experiencia de ocio individual que depende, en gran medida, del ejercicio de libertad interna que cada espectador se brinda para generar una condición de apertura emocional y psicológica que lo adentre en un mundo imaginario.

Toda vez que el participante es un escucha activo de las narraciones, se considera como una experiencia de ocio de nivel medio de involucramiento y participación.

A continuación se muestran algunos ejemplos de narraciones orales y cuentacuentos programados en museos de la Ciudad de México:

Tabla 57 Narraciones orales y cuentacuentos programados en museos de la Ciudad de México

Narraciones orales-cuentacuentos	Museo	Periodo
Narración oral <i>Mi querido Juárez</i> (en el marco del aniversario luctuoso de Margarita Maza)	Museo de Arte de la SHCP (Antiguo Palacio del Arzobispado)	Enero 2015
Lectura de poesía con el poeta Alejandro Crotto	Museo Casa del Poeta Ramón López Velarde	Abril 2015
Narración de <i>Cuentos de agua, tierra y fuego</i>	Museo Soumaya	Mayo 2015
Narración de <i>Leyendas populares</i>	Museo Nacional de Culturas Populares	Octubre 2015
Cuentacuentos <i>Los seres vivos y la naturaleza</i>	Museo de Historia Natural	Enero 2016

Fuente: Elaboración propia

Bloque D. Exposiciones temporales-exhibiciones

Exposiciones temporales-exhibiciones

Como se ha dicho con anterioridad, la exposición permanente es la razón de ser y la naturaleza propia de un museo. Sin embargo, por lo que corresponde a una exposición temporal, su carácter de corto plazo para la exposición de obras, colecciones o patrimonios determinados, le brinda un sentido de innovación, renovación y constante estímulo para los diversos públicos que se presentan.

La exposición temporal como actividad, es una vía para mantener vigentes las temáticas de las colecciones, además de la participación institucional cultural del museo en y para la comunidad, a partir de las aportaciones y reflexiones colectivas que se promuevan con este tipo de exposición.

Las exposiciones temporales, desde la mirada de la teoría del ocio, se considerarían experiencias vitales que, como señala Larrosa (2006:103) citado por Cuenca y Goytia en *Ocio Experiencial* (2012:270), son experiencias de ocio «que se abren a lo real como singular, es decir, como identificable, como irrepetible como incomprendible. Y también como incomparable, como extraordinario, como único, como insólito, como sorprendente». Las exposiciones temporales, por su multifacética diversidad, fomentan una experiencia de ocio humanista en la que la satisfacción y el goce involucran distintas esferas de la actuación humana. También, se trata de una

experiencia de ocio creativo pues la persona significa y resignifica ámbitos propios ante situaciones inéditas.

Las exhibiciones presentan rasgos similares a las exposiciones temporales, con la diferenciación en que el origen de la obra, colección o patrimonio son resultado de muestras de eventos como concursos, la muestra de alguna habilidad o destreza artístico-creativa o pertenece a responsables institucionales que no forman parte del museo.

Tanto las exposiciones temporales como las exhibiciones son una experiencia de ocio cuyo recorrido por las salas va estimulando vivencias de contemplación, apreciación y valoración de la obra o colecciones. Se consideran una experiencia de ocio de nivel suficiente de involucramiento y participación.

A continuación, se muestran algunos ejemplos de exposiciones temporales y de exposiciones programadas en museos de la Ciudad de México:

Tabla 58 Exposiciones temporales y exhibiciones programadas en museos de la Ciudad de México

Exposiciones temporales-exhibiciones	Museo	Periodo
Exposición temporal «José Revueltas. Palabras de tierra y agua»	Archivo general de la Nación (Palacio de Lecumberri)	Enero 2015
Muestra plástica «Creadores de sueños»	Museo de Arte de la SHCP (Antiguo Palacio del Arzobispado)	Marzo 2015
Exposición temporal «Las sagradas reliquias del Tíbet»	Museo casa del Risco	Abril 2015
Exposición temporal «Fotografía + Ensayo: Homenaje a Carlos Monsiváis»	Museo del Estanquillo	Junio 2015
Exposición temporal «Medios Acuosos»	Museo Nacional de la Acuarela	Agosto 2015
Exposición temporal «Lecciones del 68 ¿por qué no se olvida el 2 de octubre?»	Museo Memoria y Tolerancia	Octubre 2015
Exposición temporal «Tiburones, mantas y rayas. Centinelas del océano»	Museo de Historia Natural	Enero 2016
Exposición temporal «La Lucha libre»	Museo del Objeto del Objeto (MODO)	Marzo 2016
Exposición temporal «Las monedas de José María Morelos y Pavón»	Museo Interactivo de Economía	Octubre 2016
Exhibición de bicicletas de rueda alta y taller de tecnología inversa	Museo Franz Mayer	Febrero 2015
Exhibición Muestra de dibujo dinámico en el Programa Jóvenes hacia la investigación en Humanidades, Ciencias Sociales y Arte	Museo de las ciencias. Universum	Marzo 2015

Gran Exhibición de Karate Shotokan	Museo Numismático Nacional	Septiembre 2015
------------------------------------	----------------------------	-----------------

Fuente: Elaboración propia

Bloque E. Espectáculos, ferias-festivales

Espectáculos

Son actividades que conjuntan diversos elementos y donde la vista y el oído son los sentidos con mayor presencia. Se caracterizan por la capacidad de impactar visualmente con formas, colores y movimiento que se amalgaman para presentar en un escenario una representación llamativa. Como experiencia de ocio, la persona enfatiza su apreciación visual y auditiva, obteniendo un grado de satisfacción. Pero además, por su sentido cultural, esta experiencia de ocio es humanista, ya que se puede anclar en valores sensibles como el placer y la alegría (Cuenca y Goytia, 2012:275), lo que unido a la temática del espectáculo podría, a su vez, asentarse en valores morales como la igualdad, la solidaridad o la justicia, como el ejemplo del espectáculo de «Danza butoh: Homenaje a Hiroshima y Nagasaki», lo que fomentaría el desarrollo de la persona desde una sensación lúdica.

Desde esta perspectiva, se consideran los espectáculos como una experiencia de ocio de nivel suficiente de involucramiento y participación.

A continuación, se muestran algunos ejemplos de espectáculos programados en museos de la Ciudad de México:

Tabla 59 Espectáculos programados en museos de la Ciudad de México

Espectáculos	Museo	Periodo
Espectáculo de danza, música y canto flamencos «España peregrina»	Museo de la Ciudad de México.	Enero 2015
Espectáculo «Danza de leones y dragón. Celebración del año nuevo chino»	Museo Nacional de las Culturas	Febrero 2015
Espectáculo «Danza Aérea performance»	Museo de Arte Moderno	Junio 2015
Danza butoh: Homenaje a Hiroshima y Nagasaki	Museo de Arte de la SHCP (Antiguo Palacio del Arzobispado)	Agosto 2015
Danza «Topeng: el arte de la máscara de Indonesia»	Museo Nacional de las Culturas	Octubre 2016
Espectáculo Clown	Museo de Historia Natural	Noviembre 2016

Fuente: Elaboración propia

Ferias-festivales

El carácter y sentido de crear comunidad ha sido entendido por los museos como un servicio cultural estratégico para cumplir con su perfil educativo y de acción social. Las ferias y festivales se caracterizan por ser actividades que convocan a amplios grupos de públicos diversos. En el caso de las ferias, su sentido se orienta a fortalecer rasgos identitarios de los grupos y, por ello, son encuentros de carácter social y cultural donde exponen representantes de la temática desarrollada, con la participación de las personas interesadas en conocer, apreciar o adquirir elementos como, por ejemplo, flores y tamales.

En lo que concierne a los festivales se les identifica con una celebración extraordinaria caracterizada por una participación colectiva y para la colectividad, por lo que también tiene un sentido de convocatoria comunitaria.

Estos entornos fomentan una experiencia de ocio positivo porque favorecen la mejora de la persona y de la comunidad (Cuenca, 2014). Son experiencias de libre elección, satisfactorias y que favorecen la convivencia y sociabilidad.

Estas experiencias de ocio se considerarían con un nivel suficiente de involucramiento y participación.

A continuación se muestran algunos ejemplos de ferias y festivales programados en museos de la Ciudad de México:

Tabla 60 Ferias y festivales programados en museos de la Ciudad de México

Ferias-festivales	Museo	Periodo
XXII Feria del tamal	Museo Nacional de Culturas Populares	Enero 2015
Feria de ciencias UNAM	Museo de Historia Natural	Febrero 2015
Feria de las flores San Ángel	Museo de El Carmen (Templo y Exconvento de Nuestra Señora del Carmen)	Julio 2015
3 ^{er} Festival de chiles, salsas y molcajetes	Centro Comunitario Exconvento de Culhuacán	Mayo 2015
Tercer Festival Universitario <i>Rap y Hip-Hop</i>	Museo Universitario de El Chopo	Agosto 2015
1 ^{er} Festival Día de Muertos	Museo del Juguete Antiguo México	Octubre 2015

Fuente: Elaboración propia

Análisis de las actividades complementarias considerando el modelo de análisis.

1^{er} eje. Ocio humanista.

Este análisis realizado a cada una de las actividades de los museos está dirigido a reconocer los rasgos y el nivel de involucramiento que conllevan para determinar un acercamiento al grado de incidencia que tienen para generar experiencias de ocio humanista.

Las actividades que se programan en museos, en su gran mayoría, podrían ser consideradas oportunidades para experiencias de ocio humanista. Si se parte de un primer rasgo que es la vivencia, las diversas estructuras de actividad promueven vivencias de ocio diversas que se llevan a cabo considerando la dignidad de la persona, y que no habría otra forma de experimentarlas que no fuese por la voluntad de querer estar, hacer y sentir personalmente. Sin embargo, es pertinente señalar que el nivel de vivencia varía según el grado de involucramiento e intensidad, de manera tal que un taller, un curso y un concurso conllevan la aceptación total para ser parte de la experiencia, mientras que actividades como presentaciones de libros, visitas temáticas-dramatizadas, conciertos y seminarios implican una vivencia con un margen de participación más acotado. Sin lugar a dudas, también habrá que tomar en cuenta que la actitud y el estado anímico de la persona en el momento contribuirán en la percepción y grado de significado que le brinde.

De la misma manera, por lo que corresponde a los rasgos de libertad y satisfacción, de inicio se parte del criterio de considerar que, al haber una elección elegida libremente para incorporarse en alguna de las actividades, se implica un estado de emoción, deseo y expectativas latentes que se confirma durante la vivencia, provocando un sentimiento de satisfacción, a menos que algún evento no planificado, desorganizado o desatendido por parte del equipo responsable de la actividad impacte negativamente en el desarrollo de la misma causando malestar y enojo a los participantes. El sentido de satisfacción se acentúa al momento de integrarlo a procesos de aprendizaje que involucran una sensación de logro y realización. Nuevamente, actividades talleres, cursos, concursos y conferencias se definen y diseñan estableciendo objetivos de carácter formativo y educativo para lo que se plantean estructuras pedagógicas sistematizadas y evaluadas en sus resultados y en la aceptación general.

El rasgo de autotelismo no se reconoce en la totalidad de los rubros. Por ejemplo, actividades como recorridos-visitas guiadas, espectáculos y ferias y festivales a pesar

de ser vivencias humanas disfrutables y elegidas voluntariamente, no estimulan una vivencia que suponga un reto de superación y el ámbito de participación no es lo suficientemente valioso por sí mismo como para experimentarlas sin otro propósito que no sea vivir y disfrutar el momento. En este caso, sí se espera y buscan resultados tangibles que contribuyan al nivel de satisfacción.

El segundo grupo de rasgos del modelo de análisis está referido a la experiencia humana, haciendo énfasis en las verdaderas experiencias, como aquellas vivencias extraordinarias que facilitan experiencias de ocio significativas. Todas las actividades son vivencias humanas por sí mismas, pero a efectos del análisis se está haciendo énfasis en aquellas que, por su estructura y condición, son proclives a estimular verdaderas experiencias. En este grupo se identifican a talleres, cursos y concursos porque exigen a los participantes un nivel de involucramiento y compromiso a nivel intelectual, emocional y físico. Son actividades de ocio activo y ocio creativo que estimulan una motivación interna que se hace consciente en la valoración de consecuencias y resultados, pero que al término del esfuerzo se hace notable la satisfacción.

Por el contrario, el análisis evidenció que hay actividades que no estimulan ni presentan condiciones para fomentar verdaderas experiencias. En este grupo se encuentran presentaciones de libros, visitas temáticas-dramatizadas, recorridos-visitas guiadas, obras de teatro-puestas en escena, espectáculos y ferias y festivales. Es pertinente señalar que no por ello dejan de ser vivencias interesantes y que fortalecen las prácticas de ocio culturales.

Por último, se señala que se podrían encontrar en una situación de definición media entre ser o no verdaderas experiencias, actividades como conferencias, conciertos, ciclos de cine, narraciones orales y exposiciones temporales, ya que están en función directa de las condiciones y referentes culturales de las personas que seleccionarán la actividad. Algunas de las variables que podrían influir en la percepción de la experiencia son la formación personal, la actitud, los intereses vigentes, los sucesos personales y familiares.

6.5.3 Análisis de los tipos de actividades complementarias a partir de los rasgos de pedagogía del ocio.

Los programas educativos y de extensión cultural programados por los museos son acciones concretas para alcanzar los fines establecidos de estas instituciones

relacionados con la difusión, la educación y el deleite de los diversos públicos. Estas finalidades presentan un horizonte amplio del museo considerando sus funciones sustantivas, pero también presenta un panorama extendido hacia la proyección que, como institución cultural, implica su actuación en la sociedad.

La presente investigación se ha centrado en el estudio para identificar y reconocer las actividades complementarias las cuales, ya sea de manera independiente o formando parte de programas específicos, cuentan con el perfil para incidir en experiencias de ocio humanista con el inherente potencial de estimular el desarrollo humano y social e, incluso, como ámbitos en los que es viable «la afirmación de un ocio con valores positivos para las personas y las comunidades» (Cuenca, 2014:87).

Modelo pedagógico para el empleo de los ocios

El carácter educativo de los museos se reconoce desde el punto de vista de la educación informal, toda vez que los procesos formativos que se generan en recintos museísticos no forman parte de la estructura institucional oficial de la educación formal.

En su obra *Pedagogía del Ocio*, Manuel Cuenca destaca que los modelos de educación para el ocio pueden ser de dos tipos: de largo plazo y de corto plazo. En el caso de los museos el modelo pedagógico que presenta una afinidad por su diseño, fines y operación es el modelo corto plazo, cuyo referente de temporalidad es la pauta para reconocer que es un modelo basado en la Actividad, por su flexibilidad con una mejor capacidad de respuesta ante las necesidades e inquietudes manifiestas y se adecúan a condiciones, tiempos y perfiles diversos de los participantes.

Por todo ello se concluye que los procesos formativos que se generan en sus recintos se dan en el marco de prácticas de ocio libremente elegidas por gusto, placer o interés personal en los temas.

Desde el punto de vista de pedagogía del ocio, los programas de actividades que son programadas por los museos conforman una alternativa concreta de modelo para la educación y empleo de los ocios ya que, de acuerdo con H. Dimock citado por Manuel Cuenca en su obra (2004:135), se reúnen los cuatro criterios siguientes:

- Continuidad: Las diversas actividades asociadas con la naturaleza de sus contenidos están orientadas a la atención de los diversos públicos que los museos reciben, de tal forma que se fomentan espacios de encuentro, disfrute y formación para todas las edades, sin importar cuál sea la etapa de la vida en que se encuentren los visitantes.

- Globalidad: Los distintos formatos de actividades en los museos estimulan, en diferentes grados de involucramiento y participación, a los visitantes, entremezclando y, al mismo tiempo, privilegiando por separado los ámbitos cognitivo, afectivo, físico y social de las personas que, expresados en la multivariación de actividades, fomentan un tipo de ocio pluridimensional.

- Diversidad de intereses: En la extensa literatura de ocio humanista se ha expresado continuamente, que una vivencia de ocio no puede quedar circunscrita a un ámbito únicamente personal, pues esta vivencia «se refuerza y engrandece con el encuentro y el proyecto compartido con los otros» (Cuenca, 2004:136). En los museos es una constante que la participación en las actividades no es en un sentido netamente individual y aislado sino, por el contrario, se fomenta la interacción entre los participantes.

- Acción positiva y creadora: Se ha expresado que los museos, como espacio cultural, involucran un sentido positivo de participación hacia las comunidades que facilita y promueve «el diálogo entre sociedades, para la promoción cultural, para la formación y consolidación de identidades individuales y colectivas, para la expresión de situaciones y perspectivas, para favorecer el encuentro» (Ochoa, 2008:4) que, en suma, conlleva un sentir y actuar hacia acciones positivas y creadoras.

Con el propósito de identificar el perfil de cada una de las actividades complementarias de los museos para ser consideradas prácticas de ocio capaces de formar a los individuos en experiencias de ocio humanista, a continuación se presentan los resultados del análisis respectivo:

Las actividades que cumplen con los cuatro referentes del modelo son los talleres, los cursos-seminarios, los concursos, los conciertos-eventos musicales, los ciclos de cine-cineclubs, las obras de teatro-puestas en escena y las narraciones orales-cuentacuentos. Estos siete rubros son actividades cuyas temáticas, ámbitos y dinámicas promueven expresiones con potencial incidencia en el desarrollo humano, que atienden y enfatizan los intereses e inquietudes de los públicos de acuerdo a las diversas etapas de la vida en que se encuentran. Asimismo, son actividades que se reflejan en diversas dimensiones del ocio pero que además estimulan e involucran diversas esferas humanas (física, cognitiva y emocional), en las que a partir del tipo de estructura que tienen fomentan la interacción con los demás participantes, con los facilitadores, instructores o expertos, creando ambientes propicios para vivencias de ocio positivas y creadoras.

Este grupo representa siete rubros de actividades que por su perfil estarían en condiciones de estimular prácticas de ocio que faciliten la educación para estimular experiencias de ocio humanista.

Las conferencias-mesas redondas y ferias-festivales son rubros que cumplen con tres de los cuatro rubros. Por lo que respecta a las conferencias-mesas redondas, son actividades donde los participantes atienden con atención y escuchan a los ponentes, lo que limita la posibilidad de estimular de manera integral los ámbitos físicos, emocionales e intelectuales. Y, en el caso de las ferias-festivales, son actividades temáticas con sentido lúdico, e incluso, festivo que no involucran un sentido de formación inicial.

Por otra parte, son tres rubros los que únicamente cumplen con dos rasgos del modelo: las visitas temáticas-dramatizadas-teatralizadas, las exposiciones temporales-exhibiciones y los espectáculos. En el primero de los casos, aun cuando la visita es con la guía de personajes temáticos, esta actividad no fomenta una continuidad formativa, circunscrita al recorrido por las salas en una vivencia lúdica informativa, pero no creativa. Las exposiciones temporales y exhibiciones son actividades tematizadas que son únicas, y por lo general, sin una continuidad de formación que además tienen una inclinación acentuada para atender intereses de públicos adultos en detrimento de otros segmentos y limitan la posibilidad de expresión pluridimensional. Por lo que corresponde a los espectáculos, son vivencias pasivas que acotan la participación de los asistentes a calidad de espectadores, una actividad de carácter lúdico y esparcimiento pero sin una condición de formación a través del tiempo.

Y las actividades que no cumplen con ninguno de los rasgos del modelo, en términos de considerarlas como parte de un programa que apoyase en la educación del ocio, son las presentaciones de libros y los recorridos-visitas guiadas. Ambas actividades no fomentan la interrelación enriquecedora y creativa entre personas, asumen una actitud pasiva que se limita a la escucha por parte de los participantes y no involucran un sentido formativo.

Modelo pedagógico con rasgos constructivistas.

Los programas de actividades de los museos por su carácter educativo también se pueden reconocer como ámbitos propicios para el aprendizaje, que como ha señalado Díaz Barriga (1999:16), «es mediante la realización de aprendizajes significativos que el alumno construye significados que enriquecen su conocimiento del mundo físico y social, potenciando así su crecimiento personal», de ahí que una

experiencia de ocio humanista y valioso se pueda percibir como un ámbito que involucra un proceso de aprendizaje donde el individuo asume una actitud activa y comprometida con la construcción de su conocimiento y, por ende, en su desarrollo personal.

Si se considera que el ocio valioso promueve experiencias satisfactorias con potencial de desarrollo humano y social, que en gran medida se expresa en diversos ámbitos de acuerdo a las tradiciones, mentalidades y entornos culturales, la capacidad personal de percibir estas experiencias encuentra una base en los procesos de aprendizaje individuales y en grupo.

La corriente pedagógica constructivista parte del principio de que el conocimiento se construye de manera significativa. Es un aprendizaje activo que se desarrolla como resultado de la interacción entre factores internos de la persona, preponderantemente cognitivos, influidos por un contexto cultural que parte de un proceso social. Y tres de sus referentes son: el contexto, la mediación y la zona de desarrollo próximo.

El análisis realizado a cada uno de los rubros de las actividades complementarias para identificar aquellas que propiciaran ambientes de aprendizaje significativo se muestran a continuación:

Los talleres, los cursos-seminarios, los ciclos de cine-cineclubs y las narraciones orales-cuentacuentos son actividades que cumplen con los tres rasgos de aprendizaje constructivista. Por una parte, la naturaleza de las temáticas y contenidos están referidas a contextos y entornos culturales que significan marcos referenciales que los participantes asocian a la significación del aprendizaje. Asimismo, son actividades mediadas por un instructor, un narrador, o un expositor que propician la construcción personal de conocimiento y, en última instancia, son actividades que involucran un nivel inicial de desarrollo, pero con el potencial crecimiento personal a partir de la intervención y guía de otra persona.

Por lo que corresponde a las actividades que no facilitan espacios de aprendizaje significativo con rasgos constructivistas, estas son las presentaciones de libros, las visitas temáticas-dramatizadas, los recorridos-visitas guiadas, las obras de teatro-puestas en escena y los espectáculos. Esto se debe a que, en primer lugar, no se expresan como ámbitos con un sentido formativo o educativo y, por ello, no se consideran elementos mediadores para un proceso de aprendizaje.

Es pertinente destacar que hay actividades que si bien es cierto que se desenvuelven considerando marcos referenciales culturales asociados a comunidades y entornos, no se reconocen como ambientes de aprendizaje significativo por no haber

acciones de mediación ni reconocimiento a niveles de desarrollo implícitos de los participantes. En esta condición se encuentran: las presentaciones de libros, las visitas temáticas-dramatizadas, los recorridos-visitas guiadas, las obras de teatro-puestas en escena, y los espectáculos.

Modelo Basado en la Actividad

Este modelo de educación para el ocio de corto plazo es el más adecuado para comprender la dinámica que se da en los museos. Se compone de dos premisas: los aspectos pedagógicos y el grado de compromiso.

Aspectos pedagógicos

Se parte del principio de que una actividad por sí sola y aislada no tiene sentido alguno. Debe estar integrada en un conjunto de intenciones que también considere la manera en que cada individuo haga uso de ella. En gran medida, las actividades responden a las funciones de la vivencia de ocio asociadas al descanso, creatividad, socialización y desarrollo, entre otras.

Los siguientes aspectos orientan a reconocer el grado de pertinencia que una actividad tiene como vivencia de ocio:

- Relación entre persona y actividad: El individuo es un ser integral e indivisible en todas sus esferas. En una actividad las esferas físicas, cognitivas, sociales como emocionales y afectivas se ven entremezcladas, aunque también es cierto que determinadas actividades privilegian la vivencia con mayor intensidad de alguna de ellas. Así, por ejemplo, en una presentación de libros las esferas emocionales y cognitivas pueden tener mayor presencia, a diferencia de un taller o concurso donde se privilegiarán las esferas físicas y sociales.

- Actividades abiertas-cerradas: Se denominan como actividades abiertas a todas aquellas que involucren un «dominio gradual» de la habilidad, capacidad o conocimiento. Este carácter de logros paulatinos es lo que mantiene el interés en la práctica de ocio que produce gozo y satisfacción gracias a los avances y dominios que se van alcanzando.

- Actividades creativas: Son aquellas que fomentan participaciones con mayor nivel de implicación por parte de la persona y que estimulan una complejidad psicológica más profunda. Los museos se destacan por integrar actividades de este tipo como talleres, concursos o cineclubs.

- Actividad y proyecto educativo: El modelo plantea que las actividades se deben corresponder con el perfil y propósitos de la institución, es decir, con los fines y valores que constituyen, en este caso, a cada uno de los museos. Se establece una relación directa entre el programa de actividades para las prácticas de ocio y el proyecto educativo y de participación social que han establecido los museos.

- Actividad y servicios comunitarios: Partiendo del reconocimiento de los museos como espacios públicos orientados al servicio de la sociedad, se considera que los públicos que atienden son ciudadanos y visitantes de la comunidad, por lo que el proyecto educativo reflejado en los programas de actividades debe orientarse al beneficio y desarrollo personal y de la población.

Grado de compromiso

La libre elección de actividades para el disfrute de una vivencia de ocio conlleva, de manera implícita, un cierto grado de reconocimiento, valoración, aceptación y responsabilidad en cuanto a las condiciones y características de participación en las actividades. Esta implicación involucra asumir voluntariamente las consecuencias de la participación.

- Compromiso mínimo: Se relaciona con aquellas actividades en las que la participación se acota al disfrute, gozo o aprendizaje inmediato y puntual. Este rubro se asocia al nivel de involucramiento y participación «suficiente» que ya se ha descrito anteriormente. Como ejemplo de actividades donde se genera este grado mínimo se podrían citar las ferias, festivales y exhibiciones.

- Compromiso máximo: Se caracteriza por el resultado de logro percibido y aceptado por el participante, pues involucra un esfuerzo y manifestación de varias esferas de actuación del individuo. En este grado se reconocen aquellas actividades que fomentan experiencias de ocio intensas y significativas como la participación en talleres, conferencias, cursos, concursos e, incluso, cineclubs. En este rubro se integran los niveles «medio» y «alto» relacionados con el grado de involucramiento y participación.

El modelo pedagógico de ocio para identificar aquellas actividades que podrían reunir la capacidad para incidir en experiencias de ocio humanista e incluso valioso, ha integrado dos referentes: el ocio activo y el ocio creativo.

Ocio activo

El museo, al promover actividades complementarias, es un espacio que estimula la participación activa de los visitantes desde diversos ángulos. Un estímulo cognitivo o intelectual se asocia a la reflexión y comprensión de una proyección de cine, un curso, una conferencia o una narración oral, mientras que un estímulo emocional y afectivo será detonado por una obra de teatro, un evento musical o una vista dramatizada. Talleres, festivales y ferias, por su parte, pueden involucrar un estímulo físico o de habilidad motriz.

Los museos contribuyen de manera significativa a fomentar este tipo de ocio, más aún si se parte de la premisa de considerar que ocio activo es «el ocio que permite tener conciencia de lo que hacemos, incluidas sus consecuencias y emociones. El ocio activo es aquel que no se conforma con la comodidad, con el mínimo esfuerzo, con que me lo den todo hecho» (Cuenca, 2014:118).

De hecho, la práctica de ocio en museos implica para las personas conocer de antemano la ubicación, el tipo de colección o patrimonio que forma parte del museo, sus horarios, la forma de llegar al recinto y, sin duda, la programación y alternativas que el museo brinda al potencial visitante para su disfrute y formación personal. En este sentido, implica para la persona un esfuerzo previo de familiarizarse con el museo y sus propuestas para tomar la decisión de manera libre y voluntaria de acudir al recinto.

Sin duda, todas y cada una de las propuestas de actividad en los museos involucran, en mayor o menor medida, una participación activa de los visitantes, aunque varía el nivel de involucramiento que requiere cada una. De esta manera se reconocen:

Tabla 61 Nivel de involucramiento y participación por cada bloque de actividades

Bloque	Actividades complementarias	Nivel de involucramiento y participación
Bloque A	Talleres, cursos- seminarios-otros, concursos	Alto
Bloque B	Presentaciones de libros, conferencias- mesas redondas, visitas temáticas- dramatizadas-teatralizadas, recorridos-visitas guiadas	Medio
Bloque C	Conciertos-eventos musicales, ciclos cine- cineclubs, obras de teatro-puestas en escena, narraciones orales-cuentacuentos	Medio
Bloque D	Exposiciones temporales-exhibiciones	Suficiente

Bloque E	Espectáculos, ferias-festivales	Suficiente
----------	---------------------------------	------------

Fuente: Elaboración propia

Ahora bien, del análisis realizado a cada uno de los rubros para identificar las actividades que fomentan, en este caso, solo vivencias de ocio activo, destacan las diez siguientes: Talleres, cursos-seminarios, concursos, conferencias-mesas redondas, conciertos-eventos musicales, ciclos de cine-cineclubs, obras de teatro-puestas en escena, narraciones orales-cuentacuentos, exposiciones temporales-exhibiciones, ferias-festivales. Por el contrario, se valoró que actividades como las presentaciones de libros, las visitas temáticas-dramatizadas, los recorridos-visitas guiadas y los espectáculos son prácticas de ocio pero que no involucran una participación comprometida ni implicada.

Ocio creativo

La experiencia creativa se genera en espacios y ambientes propicios y el museo, por su carácter y naturaleza cultural, es un ámbito idóneo para este tipo de vivencias.

El ocio creativo «encuentra su ámbito de realización más cercano en lo cultural, área que se caracteriza por separarse de lo instintivo y lo fácil, introduciéndonos en una visión y un disfrute del mundo más complejo pero, a largo plazo, mucho más enriquecedor, satisfactorio y humano» (Cuenca, 2014:123). En este sentido, Cuenca hace una apreciación dirigida al reconocimiento de que la civilización actual es la suma de un conjunto variado de culturas. Las experiencias de ocio creativo encuentran un elemento formativo y de interés en ámbitos estimulados por alguno de los rasgos que caracterizan a ciertos tipos de culturas, como la cultura antropológica, la cultura erudita, la cultura científica y la cultura humanista. Y elementos como el folclore, las ferias y las fiestas, el grupo de conocimientos y saberes, la ciencia y sus procedimientos científicos o, los grandes cuestionamientos del ser humano y la sociedad son temas abordados, reflexionados y presentados como contenidos de las diversas actividades complementarias de los museos.

Incluso el propio formato de las actividades complementarias puede corresponderse y crear los espacios y ambientes propicios a la naturaleza de los contenidos destacados de estos diversos tipos de cultura. Así, por ejemplo: las ferias,

festivales y obras de teatro son prácticas de ocio cercanas a los rasgos de una cultura antropológica; los cursos, seminarios, conferencias y presentaciones de libros podrían coincidir con los rasgos de una cultura erudita; los talleres, exposiciones temporales, cursos y conferencias pueden contener temas de ciencias; y, por último, narraciones orales, ciclos de cine, seminarios y talleres presentan temáticas relacionadas con los rasgos de una cultura humanista.

El museo, como espacio cultural, dispone de salas, áreas, recursos, personal capacitado y medios de comunicación que crean escenarios, ambientes, atmosferas y oportunidades reales para fomentar experiencias de ocio humanista, en las que la máxima expresada por Manuel Cuenca (2014:124) se cumple «el ocio no es solo condición previa para la creatividad sino que también puede ser un modo de realización de creatividad».

Del análisis realizado se desprende que solo cuatro actividades fomentan y estimulan prácticas de ocio creativo y que son: los talleres, los cursos-seminarios, los concursos y los ciclos de cine-cineclubs. La contraparte es que, aunque se han encontrado quince tipos de actividades que se programan en museos, muchas de ellas no favorecen ámbitos experienciales que impliquen una participación que involucre una significativa activación cognitiva, física o emocional.

Por último, el análisis realizado a las actividades ha permitido identificar que los talleres, los cursos-seminarios, los concursos y los ciclos de cine-cineclubs son actividades con un alto potencial para incidir en experiencias de ocio humanista, ya que son actividades que involucran la participación consciente e implicada en acciones y recursos aunado a la generación de vivencias experienciales que estimulan las esferas física, cognitiva y emocional con resultados observables.

Síntesis

La paulatina, aunque constante, adaptación de los museos a los entornos contemporáneos de las sociedades actuales, han llevado a la reflexión institucional sobre quiénes son, cuál es su papel y participación en las comunidades, cómo se podría acercar a los diversos públicos de interés o cómo sería posible potenciar el valor de los patrimonios y colecciones para el goce y disfrute de los habitantes de un lugar, en resumen, en cómo se posicionarán los museos dentro de un marco cultural vasto, diverso y activo.

Desde la perspectiva de las prácticas de ocio culturales, la tendencia de los museos en diversificar los programas de actividades, se convierte en una clara oferta de espacios y recursos capaces de generar ambientes propicios para fomentar experiencias de ocio humanista significativas, trascendentes y memorables. Programas que pueden convertirse en un modelo de educación para el empleo de los ocios, con un impacto notable en el desarrollo de las personas y su comunidad.

Como resultado del registro de actividades complementarias, se identificaron quince tipos diferentes que son: ciclos de cine-cineclubs, conciertos-eventos musicales, concursos, conferencias-mesas redondas, cursos-seminarios, espectáculos, presentaciones de libros, exhibiciones, exposiciones temporales, ferias-festivales, narraciones orales- cuentacuentos, obras de teatro-puestas en escena, recorridos-visitas guiadas, talleres, visitas temáticas- dramatizada- teatralizadas.

Los quince diferentes tipos de actividades son un abanico de oportunidades para incidir en experiencias de ocio humanista y valioso, sin embargo, destacaron los talleres y los conciertos-eventos musicales como aquellas actividades con mayor número de programaciones en el año, con el 19,6 % y el 14,6 % del total respectivamente para el año 2015, y con el 19,6 % y el 13,7 % del total general para el año 2016.

Los cinco bloques de actividades quedaron definidos de la manera siguiente: el bloque A presenta un nivel alto de participación e involucramiento, los bloques B y C tenían un nivel medio y los bloques D y E contaban con un nivel de suficiente. El bloque C, conformado por conciertos-eventos musicales, ciclos de cine-cineclubs, obras de teatro-puestas en escena y narraciones orales-cuentacuentos, reflejó el mayor número de programaciones con respecto a los demás bloques, copando el 35 % del total en 2015 y un con 31 % en 2016. Le siguió el bloque A, integrado por talleres, cursos-seminarios y concursos, con el 28 % y el 30 % del total para los años 2015 y 2016, respectivamente.

Ya de manera individual, los talleres presentan un nivel alto de participación e involucramiento y, a su vez, son la actividad complementaria más programada de entre las quince, lo que permite inferir que los museos estimulan y favorecen alternativas de desarrollo y crecimiento personal y comunitario.

Por otra parte, se destaca que las actividades complementarias de talleres, cursos y concursos son ámbitos con un fuerte potencial para estimular verdaderas experiencias. Al contrario que actividades que, por su estructura y condición, son vivencias convencionales que no alcanzan el nivel de impacto, involucramiento y compromiso que perduren en el recuerdo de los participantes. Este es el caso de

presentaciones de libros, visitas temáticas-dramatizadas, recorridos-visitas guiadas, obras de teatro-puestas en escena, espectáculos y ferias y festivales.

Las actividades que, desde la perspectiva de prácticas pedagógicas, cumplen con los rasgos de continuidad, globalidad, diversidad de intereses y acción positiva y creadora son talleres, cursos-seminarios, concursos, conciertos-eventos musicales, ciclos de cine-cineclubs, obras de teatro-puestas en escena y narraciones orales-cuentacuentos. Se ha destacado que el sentido formativo y educativo de estas prácticas de ocio expresan su valor en cuanto a que crean espacios para procesos de aprendizaje significativo que inciden en el desarrollo de personas y comunidades. La contraparte del análisis fue identificar las actividades que no favorecen espacios de aprendizaje significativo como son las presentaciones de libros y los recorridos-visitas guiadas.

Partiendo de principios pedagógicos constructivistas talleres, cursos-seminarios, ciclos de cine-cineclubs y narraciones orales-cuentacuentos son actividades que cumplen con los tres rasgos de este tipo de aprendizaje: contexto, mediación y zona de desarrollo próximo.

Y para concluir, se reconocieron a las actividades de talleres, cursos-seminarios, concursos y ciclos de cine-cineclubs como prácticas de ocio que fomentan y estimulan el ocio activo y el ocio creativo

Capítulo 7. Conclusiones, consideraciones finales y y líneas de investigación futuras

El presente trabajo de investigación culmina con la presentación de conclusiones, que se han organizado siguiendo el orden de los objetivos específicos que se establecieron para la realización de este estudio. Asimismo, se presenta un apartado en el que, como resultado de la propia investigación, se definen las posibles líneas de investigación a realizarse en el futuro.

En primera instancia, es pertinente señalar que el objeto de estudio lo conformaron las actividades complementarias que, como parte de los programas educativos y de extensión cultural, se programan en los recintos y espacios públicos de los museos en la Ciudad de México. La razón de ello obedece al reconocimiento que se ha visto en el incremento de distintas actividades, en la frecuencia en que son programadas y en la diversificación de públicos a los que van dirigidas, cambio derivado de la sustantiva transformación en el posicionamiento de los museos como instituciones culturales dentro de las sociedades contemporáneas.

Por otra parte, la inquietud ante el incremento constante y desmesurado de la oferta de prácticas de ocio que son comercializadas y priorizadas, sin ningún filtro valorativo que permita a las personas contar con criterios para ponderar las posibilidades de encontrarse en ámbitos que estimularan experiencias de ocio humanista.

La reflexión académica partió de las preguntas de investigación siguientes:

¿Son las actividades complementarias en museos prácticas de ocio que fomentan el disfrute de experiencias de ocio humanista? Y ¿contribuyen las actividades complementarias a educar en un ocio activo y creativo, impactando así positivamente en el desarrollo de personas y comunidades?

El interés académico, por tanto, se centra en analizar de qué manera los museos, como instituciones que forman parte de la sociedad, se convierten en centros culturales para que las personas fomenten y se involucren en experiencias de ocio humanista que son inducidas por actividades complementarias programadas por los museos, así como reconocer los programas de actividades como un modelo pedagógico que facilita la educación para el empleo de los ocios de las personas.

Los objetivos que se definieron para la investigación son los siguientes:

Objetivo general

Determinar si las diversas actividades complementarias programadas en museos fomentan experiencias de ocio humanista que contribuyan a una educación informal para el empleo de prácticas de ocio sustantivas.

A continuación se presentan las conclusiones de la investigación considerando cada uno de los objetivos específicos planteados para este trabajo:

Objetivo específico N°1. Reconocer el perfil cultural que presenta la Ciudad de México para prácticas de ocio.

- La Ciudad de México es la ciudad capital de México y tiene una población de ocho millones de habitantes.

- La Ciudad de México se caracteriza por una trayectoria histórica vasta, compleja y multifacética que ha permitido que sea depositaria y heredera de un patrimonio cultural tangible e intangible destacado. Esta herencia es el rasgo que le imprime a la ciudad el carácter cultural que se le reconoce.

- La Ciudad de México destaca por su diversidad en las condiciones orográficas y climáticas de su territorio. Presenta zonas 100% urbanizadas, pero también zonas de bosque y tierras de cultivo. Esta diversidad determina prácticas de ocio culturales y al aire libre.

- Las demarcaciones territoriales del sur de la ciudad como Tláhuac, Xochimilco y Milpa Alta son zonas que aún conservan tradiciones y costumbres arraigadas en sus habitantes, por lo que el tipo de prácticas de ocio que se desarrollan en ellas se centran en los rasgos culturales identitarios de los barrios que las componen.

- Las demarcaciones territoriales del centro y poniente de la ciudad como Cuauhtémoc, Miguel Hidalgo y Benito Juárez se consideran los espacios donde se realizaron los primeros asentamientos humanos, para más tarde convertirse en el centro de los poderes de gobierno, de ahí que el bagaje cultural y patrimonial en estas zonas sea relevante para las prácticas de ocio.

- La Ciudad de México brinda diversos recursos, espacios y servicios para las prácticas de ocio, ya sea por parte del gobierno municipal con la programación de actividades que se llevan a cabo en el Zócalo o plaza mayor de la ciudad o con espacios y servicios culturales promovidos por la iniciativa privada, como galerías, salas de conciertos, teatros y museos.

- El patrimonio cultural, tangible e intangible, con que cuenta es legado y herencia de una ciudad que data del siglo XIV, con la presencia de culturas prehispánicas.

Objetivo específico N° 2. Identificar la oferta de museos vigente en la Ciudad de México.

- El inventario de museos registrado por diversas instituciones culturales en la ciudad, solo muestran una parte de los museos, debido a que no necesariamente son responsables de la gestión y dirección de toda la oferta de la ciudad. El portal de la Secretaría de Turismo del Gobierno de la Ciudad de México, por su función de promotor turística, presenta una lista de 174 museos ubicados en las dieciséis demarcaciones territoriales de la ciudad.

- La Ciudad de México cuenta con una oferta de 174 museos, publicada y difundida en el portal de la Secretaría de Turismo local, que se encuentran agrupados en seis categorías de acuerdo con la disciplina o naturaleza de su patrimonio y que son las siguientes: arte (27 museos), arte e historia (34 museos), ciencia e historia (85 museos), interactivos (11 museos), pinacotecas (4 museos) y singulares (13 museos).

- Considerando la temática de sus patrimonios, la oferta de museos se conforma de acuerdo a lo siguiente: el 25,9 % tienen temáticas que centradas en determinados periodos históricos; el 22,3 % están dedicados a movimientos, tendencias y expresiones artísticas; el 11,4 % a movimientos críticos y sociales en periodos determinados; el 10,2 % son museos que ponen su foco en ámbitos de la ciencia y la tecnología; el 8,4 % se centran en manifestaciones de la vida cotidiana o rasgos culturales; el 7,8 % de los museos giran en torno a personajes históricos, sociales y culturales; el 3,6 % museos exponen manifestaciones culturales de alguna religión; y 1,8 % se dedican a un elemento emblemático. Se destaca que cerca del 50 % de los museos expresan periodos históricos y expresiones artísticas.

- La diversidad de los museos en la Ciudad de México también se refleja en los inmuebles o recintos donde se encuentran ubicados y que engloba edificios y casas pertenecientes al periodo virreinal, edificios convencionales y contemporáneos,

edificaciones religiosas como antiguos conventos e iglesias, construcciones monumentales y cementerios históricos. En la Ciudad de México, cerca del 33 % de los museos se encuentran ubicados en inmuebles históricos pertenecientes al periodo virreinal que va de siglo XVI al siglo XVIII, lo que imprime un rasgo diferenciado en la experiencia de ocio en museos.

- La densidad de los museos, en cuanto a su ubicación dentro del territorio de la ciudad, presenta un patrón similar al del patrimonio cultural y demarcaciones como Cuauhtémoc (con el 51 %), Miguel Hidalgo (12 %), Tlalpan (8 %) y Coyoacán (5 %) concentran de manera significativa la oferta vigente de museos. No obstante, cada una de las 16 demarcaciones cuenta con, al menos, un par de museos, incluyendo a los comunitarios.

- Esta densidad y distribución de los museos en la ciudad, vista en el contexto de un mapa, sitúa y destaca el grado de influencia que los museos podrían tener en las comunidades locales.

- La Ciudad de México es considerada la segunda ciudad con mayor cantidad de museos en el mundo después de Londres, Reino Unido.

Objetivo específico N° 3. Identificar las actividades complementarias que son programadas por museos en la Ciudad de México.

Por un periodo de dos años, que correspondieron al 2015 y al 2016, se llevó a cabo el registro de la información de las actividades complementarias que fueran programadas y estuviesen disponibles de manera pública, de un grupo seleccionado de 72 museos.

a- Este objetivo de tipo descriptivo permitió identificar y reconocer quince rubros diferentes de actividades programadas en museos y que son los siguientes: talleres, cursos-seminarios-otros, concursos, presentaciones de libros, conferencias-mesas redondas, visitas temáticas-dramatizadas, recorridos-visitas guiadas, conciertos-eventos musicales, ciclos de cine-cineclub, obras de teatro-puestas en escena, narraciones orales-cuentacuentos, exposiciones temporales, exhibiciones, espectáculos, ferias-festivales.

b- Considerando el nivel de involucramiento y participación de las personas en cada tipo de actividad complementaria, las quince categorías se agruparon en cinco

bloques que, de acuerdo al nivel que presentaban, se clasificaron como de nivel alto, de nivel medio y de nivel suficiente.

- Los resultados fueron los siguientes:

Bloque A. Talleres, cursos-seminarios-otros, concursos. Son actividades que involucran un nivel de participación más activo a nivel de conocimiento, reflexión y contribución, además de una decisión implícita de compromiso, ya que la participación se expresa en el ámbito físico, intelectual y emocional de las personas desde el momento que se involucran. El nivel de involucramiento y participación asignado fue: Alto.

Bloque B. Presentaciones de libros, conferencias-mesas redondas, visitas temáticas-dramatizadas, recorridos-visitas guiadas. Involucran una actitud abierta hacia un tema de interés que podría contribuir al desarrollo personal, quedando la participación restringida a una conducta de receptor y escucha. El asignado fue: Medio.

Bloque C. Conciertos-eventos musicales, ciclos de cine-cineclub, obras de teatro-puestas en escena, narraciones orales-cuentacuentos. Se trata de actividades que involucran la capacidad de estimular la sensibilidad de la persona, dado que son expresiones visuales, auditivas o en algunos casos, corporales. Nivel asignado: Medio.

Bloque D. Exposiciones temporales-exhibiciones. Son actividades que involucran la capacidad de descubrimiento y asombro, diálogo interno y reflexión, o de disfrute y gozo de la persona al entrar en contacto con un acervo determinado que puede ser o no patrimonial. Nivel asignado: Suficiente.

Bloque E. Espectáculos, ferias-festivales. Involucran un sentido festivo y lúdico de participación abierta, en el que el espíritu de la persona se regocija y expresa. Nivel de involucramiento y participación asignado: Suficiente.

Este análisis permite ponderar el grado de impacto que un museo podría tener en su comunidad a partir de conocer el nivel de involucramiento y participación que estimularía en los participantes.

Objetivo específico N° 4. Reconocer la incidencia y frecuencia de las diversas actividades complementarias que son programadas por los museos en la Ciudad de México.

El registro sistematizado de la información de carácter cuantitativo relacionada con las actividades complementarias brindó nuevos datos de análisis referidos a los museos, destacando los puntos siguientes:

- Los museos son entidades culturales con una oferta de actividades que puede variar de un museo a otro por la composición de la misma.
- Los museos pueden desarrollar un perfil específico en función del tipo de actividades que se programen con mayor o menor frecuencia.
- Los museos pueden capitalizar la particularidad de su oferta en función del tipo de recinto y obra patrimonial que les distinga.
- Los museos pueden asumir un perfil activo y creativo seleccionando las actividades de su oferta.
- Los museos pueden convertirse en referentes comunitarios, culturales, artísticos o sociales considerando la mezcla de su oferta de actividades.
- Los museos, por su ubicación geográfica y características de la comunidad que tiene alrededor, podrían conformar pautas de intervención y actuación a partir de la conformación de la oferta de actividades.

La sistematización de la información generó datos que permiten dimensionar el nivel de penetración de los museos en la comunidad y el grado de facilitación en procesos de desarrollo humano y comunitario.

Las cifras destacables se presentan a continuación:

En el año 2015 se llevaron a cabo 2407 actividades en museos de la Ciudad de México, considerando el grupo de estudio de 72 museos representados. En el año 2016 fueron 2562 actividades, lo que representó un incremento del 6% de un año a otro.

A partir de este análisis, se observa que los talleres son las actividades con mayor frecuencia de programación, siendo el 19,6 % en el año 2015 y el 20 % en 2016, que corresponde además a un nivel de involucramiento y participación alto.

Le siguen los conciertos y eventos musicales que, con un nivel medio, en conjunto representan el 35 % de la programación de las actividades en los museos.

Por lo que corresponde a aquellas actividades que tuvieron menor índice de programación durante el año 2015 fueron las siguientes: los concursos, las exhibiciones, y las ferias y festivales con el 0,5 %, 0,9 % y el 1,2 % del total de actividades programadas; en el año 2016 las actividades con menor programación fueron los concursos, las exhibiciones y las visitas temáticas o teatralizadas con el 0,4 %, el 1 % y el 2,1 % respectivamente.

También se reflejaron los datos de acuerdo a la temporalidad en que se realizaron:

Para el año 2015, los meses de marzo, abril y diciembre presentaron un mayor número de actividades, con 15,2 %, 9,6 % y 9,9 % respectivamente. En 2016, en cambio, los meses que registraron mayor volumen de actividad fueron diciembre, marzo y septiembre con el 11,4 %, 11,0 % y 9,9 %, respectivamente.

Esta información lleva a diversas reflexiones como por ejemplo ¿los museos podrían medir su impacto social a partir del tipo de actividad que privilegian en su programación?, o ¿un programa de actividades en los museos podría definirse y diferenciarse de otros por la mezcla en el tipo de actividades que sean consideradas?

Por otra parte, estas cifras podrían ser la base para determinar indicadores no solo anclados al número de personas que participaron, sino desde una mirada innovadora de análisis con los referentes de pedagogía del ocio para determinar el grado de impacto que un museo tendría en la formación para el empleo de los ocios de la comunidad. También se tendría un ámbito de reconocimiento público y objetivo que pudiese determinar el grado de satisfacción que las personas tienen con su propia vida, si se definiesen indicadores en función de los niveles de involucramiento y participación determinados para cada una de las diversas actividades complementarias que reflejasen el grado de satisfacción, goce y disfrute, asociados a los recientes Indicadores de Bienestar Subjetivo.

Objetivo específico N° 5. Determinar los rasgos del ocio humanista y de los modelos de pedagogía del ocio para el análisis de las actividades complementarias en museos.

Para el diseño de un modelo de análisis se debe contemplar el perfil y naturaleza del objeto de estudio, así como los indicadores observables y medibles que permitan reconocer la presencia o ausencia de los rasgos definidos, de manera que en el registro y análisis que se haga sea factible documentar las particularidades de su actuación.

En el caso de los museos, para llevar a cabo este tipo de análisis se debe reconocer las similitudes y diferencias del objeto de estudio. El análisis se centró en las estructuras organizadas que se reconocen como ámbitos para la actuación y participación individual y grupal. De esta forma, el análisis se centraría en el marco estructural y no en la naturaleza de los contenidos. El énfasis del análisis sería reconocer de qué manera estos entornos, espacios o ámbitos creaban un ambiente que incidiera en experiencias de ocio humanista.

Para llevar a cabo el análisis de las unidades representadas por las actividades complementarias se consideró el diseño de un modelo que integrase el enfoque de las actividades desde la teoría del ocio humanista y a las actividades como parte de un programa educativo, haciendo énfasis en su capacidad para fomentar procesos de aprendizaje significativos.

El modelo quedó conformado por dos ejes, el primero de ellos orientado a la experiencia humana y de ocio humanista con los rasgos de la vivencia, la satisfacción, la libertad y el autotelismo. Ya que se estaba buscando reconocer en las actividades su potencial para incidir en experiencias de ocio significativas, se definió que el modelo debía integrar los rasgos de la experiencia humana, en particular los que corresponden a una verdadera experiencia. Así, quedaron como indicadores el carácter procesual, el carácter objetivo, el carácter subjetivo y el concepto de verdadera experiencia.

Para el 2º eje del modelo de análisis, el énfasis se hizo desde el punto de vista de un modelo de intervención pedagógica. Un modelo de análisis para los museos y sus actividades debe asumir una postura pedagógica que le brinde una orientación en la actuación y en los resultados esperados. Por eso, en el caso de este modelo se analizaron e integraron tres rasgos de la corriente pedagógica constructivista: el contexto, la mediación y la zona de desarrollo próximo. El modelo se completó con la integración de dos referentes del ocio: el ocio activo y el ocio creativo, así como de los cuatro rasgos de todo modelo pedagógico de ocio: continuidad, globalidad, diversidad de intereses y acción positiva y creadora.

Para estar en condiciones de identificar en nivel de cada actividad se desarrollaron dos tablas de análisis, una por cada eje del modelo, en las que se

colocaron los rasgos, referentes o principios en las columnas, mientras que en las filas se integraron cada uno de los quince rubros de actividades.

Objetivo específico N° 6. Realizar un análisis de las actividades complementarias identificadas desde el punto de vista de ocio humanista.

La visión integral del análisis de las actividades complementarias contempló dos visiones: una de carácter cuantitativo, y otra de carácter cualitativo.

Para efectos de este objetivo se presentan los resultados obtenidos de la aplicación del modelo de análisis que muestra el carácter cualitativo.

1^{er} eje del modelo- Ocio humanista

Experiencia de ocio humanista

Las actividades que se programan en museos, en su gran mayoría, podrían ser consideradas oportunidades para experiencias de ocio humanista. Si se parte de un primer rasgo que es la vivencia, las diversas estructuras de actividad promueven vivencias de ocio diversas, que se llevan a cabo considerando la dignidad de la persona, y que no habría otra forma de experimentarlas que no fuese por la voluntad de querer estar, hacer y sentir personalmente.

Por lo que corresponde a los rasgos de libertad y satisfacción, de inicio se parte del criterio de considerar que, al haber una elección elegida libremente, incorporarse en alguna de las actividades implica un estado de emoción, deseo y expectativas latente que se confirma durante la vivencia provocando un sentimiento de satisfacción. El sentido de satisfacción se acentúa al momento de integrarlo a procesos de aprendizaje que involucran una sensación de logro y realización. Actividades como talleres, cursos, concursos, y conferencias se definen y diseñan estableciendo objetivos de carácter formativo y educativo que, para estos casos, se plantean estructuras pedagógicas sistematizadas y evaluadas en sus resultados y en la aceptación general.

El rasgo de autotelismo no se reconoce en la totalidad de los rubros. Por ejemplo, en actividades como recorridos-visitas guiadas, espectáculos e, incluso, en ferias y festivales que, siendo vivencias humanas disfrutables y elegidas voluntariamente, no estimulan una vivencia que suponga un reto de superación o presenten un ámbito de participación que sea lo suficientemente valioso por sí mismo como para

experimentarlas sin otro propósito que no sea vivir y disfrutar el momento. En este caso sí se espera y buscan resultados tangibles que contribuyan al nivel de satisfacción.

Las actividades que cumplen con los cuatro referentes del modelo son talleres, cursos-seminarios, concursos, conciertos-eventos musicales, ciclos de cine-cineclubs, obras de teatro-puestas en escena y narraciones orales-cuentacuentos. Estos siete rubros son actividades cuyas temáticas, ámbitos y dinámicas promueven expresiones con potencial incidencia en el desarrollo humano y que atienden y enfatizan en los intereses e inquietudes de los públicos de acuerdo a las diversas etapas de la vida en que se encuentran. Asimismo, son actividades que se reflejan en diversas dimensiones del ocio pero que, además, estimulan e involucran diversas esferas humanas (física, cognitiva y emocional), donde a partir del tipo de estructura que tienen fomentan la interacción con los demás participantes y con los facilitadores, instructores o expertos, creando ambientes propicios para vivencias de ocio positivas y creadoras.

Este grupo representa siete rubros de actividades que, por su perfil, estarían en condiciones de estimular prácticas de ocio que faciliten la educación para estimular experiencias de ocio humanista.

Experiencia humana - verdadera experiencia

El segundo grupo de rasgos del modelo de análisis está referido a la experiencia humana, haciendo énfasis en las verdaderas experiencias entendidas como aquellas vivencias extraordinarias que facilitan experiencias de ocio significativas. En este grupo se identifican a talleres, cursos y concursos porque exigen a los participantes un nivel de involucramiento y compromiso a nivel intelectual, emocional y físico.

Por el contrario, el análisis evidenció que hay actividades que no estimulan ni presentan condiciones para fomentar verdaderas experiencias. En este grupo se encuentran presentaciones de libros, visitas temáticas-dramatizadas, recorridos-visitas guiadas, obras de teatro-puestas en escena, espectáculos y ferias y festivales. Es pertinente señalar que no por ello dejan de ser vivencias interesantes y que fortalecen las prácticas de ocio culturales.

Por último, se señala que se podrían encontrar en una situación de definición media entre ser o no verdaderas experiencias actividades como conferencias, conciertos, ciclos de cine, narraciones orales y exposiciones temporales, ya que están en función directa de las condiciones y referentes culturales de las personas que seleccionarán la actividad, algunas de las variables que podrían influir en la percepción

de la experiencia son la formación personal, la actitud, los intereses vigentes, los sucesos personales y familiares.

2º eje del modelo-Modelo pedagógico

Rasgos del modelo pedagógico

Desde la perspectiva de la pedagogía del ocio para el fomento de los ocios, solo siete actividades presentan los rasgos necesarios para que conformen una propuesta constante que fomente prácticas de ocio que incidan en la formación de individuos y comunidades para tener experiencias de ocio humanista, las cuales son: Talleres, cursos-seminarios, concursos, conciertos-eventos musicales, ciclos de cine-cineclubs, obras de teatro-puestas en escena y narraciones orales-cuentacuentos.

Las conferencias-mesas redondas y ferias-festivales son rubros que cumplen con tres de los cuatro rasgos. Por lo que corresponde a las conferencias-mesas redondas, son actividades en las que los participantes atienden con atención y escuchan a los ponentes, lo que limita la posibilidad de estimular de manera integral los ámbitos físicos, emocionales e intelectuales. En el caso de ferias-festivales, estas son actividades temáticas con sentido lúdico y festivo que no involucran un sentido de formación inicial.

Por otra parte, son tres rubros que únicamente cumplen con dos rasgos del modelo; visitas temáticas-dramatizadas-teatralizadas, exposiciones temporales-exhibiciones y espectáculos. En el primero de los casos, aun cuando la visita es con la guía de personajes temáticos, no fomenta una continuidad formativa, que se circunscribe al recorrido por las salas en una vivencia lúdica informativa, pero no creativa. Las exposiciones temporales y exhibiciones son actividades tematizadas que son únicas, por lo general carecen de una continuidad de formación, tienen una inclinación acentuada a atender intereses de públicos adultos en detrimento de otros segmentos y limitan la posibilidad de expresión pluridimensional. Por lo que corresponde a los espectáculos, son vivencias pasivas que acotan la participación de los asistentes a calidad de espectadores, lo que la convierte en una actividad de carácter lúdico y esparcimiento, pero sin una condición de formación a través del tiempo.

Por último, las actividades que no cumplen con ninguno de los rasgos del modelo, en términos de considerarlas como parte de un programa que apoyase en la educación del ocio, son las presentaciones de libros y los recorridos-visitas guiadas. Ambas actividades no fomentan la interrelación enriquecedora y creativa entre

personas, asumen una actitud pasiva y solo de escucha por parte de los participantes y no involucran un sentido formativo.

Ocio activo y ocio creativo

Por su parte, el modelo de análisis para evaluar a las actividades complementarias integró dos referentes del ocio: el ocio activo y el ocio creativo.

De esta manera, como actividades de museos que fomentan un ocio activo se distinguen: talleres, cursos-seminarios, concursos, conferencias-mesas redondas, conciertos-eventos musicales, ciclos de cine-cineclubs, obras de teatro-puestas en escena, narraciones orales-cuentacuentos, exposiciones temporales-exhibiciones, ferias-festivales.

Por lo que corresponde a actividades orientadas a estimular un ocio creativo se encuentran: talleres, cursos-seminarios, concursos y ciclos de cine-cineclubs

No obstante, se hizo evidente que es factible que haya actividades más completas capaces de fomentar ambos tipos de ocio, el ocio activo y el ocio creativo. Este sería el caso de talleres, cursos-seminarios, concursos y ciclos de cine-cineclubs

Los museos presentan una oferta cultural conformada por quince rubros de actividades, de las cuales tres presentan características que les brinda una capacidad potencial para estimular experiencias de ocio humanista y que son talleres, cursos-seminarios y ciclos de cine-cineclubs.

Corriente constructivista

Partiendo del principio de valorar que el desarrollo humano y social son producto de procesos de aprendizaje activos y significativos, el análisis realizado a las actividades de los museos identifica a talleres, cursos-seminarios, ciclos de cine-cineclubs y narraciones orales-cuentacuentos, como actividades que generan ambientes y procesos de aprendizaje basados en la propia construcción activa del conocimiento considerando la implicación de los contextos culturales.

El análisis realizado a cada uno de los rubros de actividades complementarias para identificar aquellas que propiciaran ambientes de aprendizaje significativo se muestran a continuación:

Los talleres, los cursos-seminarios, los ciclos de cine-cineclubs y las narraciones orales-cuentacuentos son actividades que cumplen con los tres rasgos de aprendizaje constructivista. Por una parte, la naturaleza de las temáticas y contenidos están referidas a contextos y entornos culturales que significan marcos referenciales que los participantes asocian a la significación del aprendizaje. Asimismo, son actividades mediadas por un instructor, un narrador o un expositor que propician la construcción personal de conocimiento. También, en última instancia, son actividades que involucran un nivel inicial de desarrollo, pero con el potencial de crecimiento personal a partir de la intervención y guía de otra persona.

Por lo que corresponde a las actividades que no facilitan espacios de aprendizaje significativo con rasgos constructivistas son las presentaciones de libros, las visitas temáticas-dramatizadas, los recorridos-visitas guiadas, las obras de teatro-puestas en escena y los espectáculos, porque no se expresan como ámbitos con un sentido formativo o educativo y, por ello, no se consideran elementos mediadores para un proceso de aprendizaje.

Es pertinente destacar que hay actividades que, si bien es cierto que se desenvuelven considerando marcos referenciales culturales asociados a comunidades y entornos, no se reconocen como ambientes de aprendizaje significativo por no haber acciones de mediación ni reconocimiento a niveles de desarrollo implícitos de los participantes. En esta condición se encuentran: las presentaciones de libros, las visitas temáticas-dramatizadas, los recorridos-visitas guiadas, las obras de teatro-puestas en escena, y los espectáculos.

Consideraciones finales

La aportación concreta, viable y de aplicación general de este trabajo de investigación se presenta en las siguientes líneas:

El registro de la información de las actividades complementarias en plantillas diseñadas para este propósito, así como el procesamiento de los datos, dio como resultado información cuantitativa que refleja las tendencias con respecto a las frecuencias de programación en un referente temporal expresado en años y meses.

Por otra parte, el diseño del modelo de análisis de las actividades de los museos desde la teoría del ocio, y también desde la perspectiva de los modelos pedagógicos, permitió realizar un análisis cualitativo de cada una de las actividades considerando cada uno de los rasgos, referentes o principios involucrados en el análisis. El resultado

es la viabilidad para elaborar perfiles de cada una de las actividades como práctica de ocio, que permitan reconocer su nivel de incidencia en experiencias de ocio humanista.

Este tipo de información y de datos tienen el potencial para desarrollar análisis más amplios con una amplia posibilidad de escenarios de aplicación e interpretación. Con el propósito de mostrar el tipo de análisis que podrían realizarse a continuación se presenta un ejemplo:

En el año 2015 las actividades programadas por museos que presentaron una mayor participación de la programación anual fueron las siguientes:

Los talleres con el 19,6 % del total, seguidos de los conciertos-eventos musicales con el 14,6 %, y las exposiciones temporales con el 11,6 %.

Las preguntas serían ¿qué implica este nivel de participación?, ¿qué tipo de impactos podría significar?, ¿es bueno?, ¿es malo? Y si lo es ¿con respecto a qué?

El primer paso que habrá que considerar es elaborar los perfiles que como prácticas de ocio tiene cada una de las actividades, y que se presentan a continuación:

I. Talleres

Es una actividad que involucra totalmente los cuatro rasgos del ocio (vivencia, libertad, satisfacción y autotelismo), por lo que es una actividad que tiene un fuerte potencial para incidir en experiencias de ocio humanista, ya que es una vivencia que promueve un ocio activo, cuya elección del taller por su temática y acorde a las condiciones de impartición es una expresión del ejercicio de la libertad personal, aunado al principio de considerar su propio ámbito de actuación de disfrute y satisfacción por el simple hecho de ser parte de la vivencia. También logra fomentar una verdadera experiencia ya que cubre los cuatro rasgos del carácter procesual, objetivo y subjetivo, pero lo más destacable es que el taller puede fomentar vivencias intensas capaces de detonar e involucrar niveles importantes de participación física, emocional e intelectual. Por otra parte, los talleres tienen un carácter formativo capaz de estimular experiencias de aprendizaje significativo. Su estructura fortalece la vivencia de un ocio activo y creativo en la que se involucra una activación interna afín a la motivación de realizar actividades complejas pero lúdicas. Su estructura también estimula espacios para que se den procesos de aprendizaje caracterizados por la actitud individual de construir el conocimiento a partir de los propios recursos de participante, pero valorando la mediación de un experto, con la intención de incidir en el área de desarrollo al lograr

reducir la distancia entre su nivel de desarrollo actual con el nivel de desarrollo potencial, permitiendo el participante la guía de otra persona más conocedor o capaz.

II.- Conciertos y eventos musicales

Los conciertos y eventos musicales son una actividad que también involucra los cuatro rasgos del ocio, lo que significa que es una actividad que promueve el ocio activo en una vivencia experiencial que impacta las diversas esferas de actuación de la persona a nivel emocional, intelectual y físico. Son actividades que con la música de sus componentes instrumentales, vocales o de acompañamiento estimulan la sensibilidad humana, provocando sensaciones y emociones gratificantes, placenteras y satisfactorias que se gozan y disfrutan por el simple acto de estar y sentir la música. Son actividades que, incluso una vez concluido el evento musical, se mantiene vigente la experiencia personal. Es una actividad que involucra motivaciones y deseos y que puede ser expresiva en el momento en que induce a seguir el ritmo musical, a cantar o a imitar los movimientos de un instrumento. Sin embargo, para que sea una verdadera experiencia el participante deberá tener una actitud de apertura que le permita decidir el nivel de significatividad de la actividad. Por otra parte, son actividades sensibles a fomentar experiencias de aprendizaje en todos los niveles de desarrollo de una persona, que estimula la interacción con los otros y con uno mismo. La música es una vía de estímulo sensorial para una vivencia positiva y, en este sentido, si se participa de la actividad como escucha o espectador se restringe el valor creativo que podría tener sin dejar de ser una vivencia activa. Estas actividades no presentan un formato que permita estimular la construcción de conocimiento sobre una base previamente determinada, ni la participación directa de un facilitador o mediador como parte de un ambiente formativo y educativo.

III. Exposiciones temporales

Las exposiciones temporales se consideran vivencias humanas satisfactorias que estimulan el ejercicio de la libertad individual no solo por la elección de la actividad, sino por el ambiente de apertura para expresar pensamientos y emociones ante la obra. Sin embargo, es una actividad que depende de la actitud y estado emocional del visitante para poder fomentar una verdadera experiencia e, incluso, para valorar y asumir si es una vivencia significativa o no. Ahora bien, es una actividad que estimula el gozo estético y artístico lo que mantiene la motivación e interés durante el recorrido por

la obra, con la particularidad de que la participación está sujeta solo a la contemplación y apreciación de la colección. En gran medida, las exposiciones temporales no logran anclar una continuidad en un proceso formativo, ya que la naturaleza y procedencia de la colección son, prácticamente, únicas e irrepetibles. Las exposiciones temporales son una práctica de ocio activo toda vez que involucra las emociones y la capacidad cognitiva. No obstante, tiene una limitación en cuanto a ser una práctica de ocio creativo, ya que la exposición se limita al recorrido por las salas del museo. Por otra parte, este tipo de actividad parcialmente puede fomentar un proceso de aprendizaje considerando que un guía experto puede fungir como mediador.

En el año 2015, las tres actividades con mayor índice de programación fueron los talleres con el 19,2 % del total anual, le siguieron los conciertos-eventos musicales con el 14,6 %, para continuar con las exposiciones temporales representando el 1,6 %.

Estas cifras podrían tener la interpretación siguiente:

- Los museos están incidiendo de manera significativa en el fomento al desarrollo de las personas y comunidades, ya que los talleres son una actividad que como práctica de ocio presenta un perfil muy completo.

- Los museos están comprometidos con el diseño de una oferta cultural complementaria que tenga un alto impacto de formación personal.

- Los museos pueden conformar la oferta de actividades en función de las características específicas de sus públicos, en este caso por integrar talleres, eventos musicales y exposiciones temporales.

- Los museos si quisiesen fomentar la creatividad en los participantes a sus actividades, probablemente la conformación de la oferta consideraría de talleres, cursos y concursos.

Ahora bien, hay que considerar que en el mismo año las actividades con menor índice de programación fueron los concursos con el 0,5 % y las ferias y festivales con el 1,2 %. Esto se interpretaría como que los museos estarían desaprovechando el potencial de los concursos, al ser una de las tres actividades con el mejor perfil integral y completo que incide en experiencias de ocio humanista junto con los cursos y los talleres.

Este tipo de análisis podrían enriquecerse si se complementaran con otro tipo de cifras, por ejemplo, el número de participantes por actividad y por museo.

Líneas de investigación futuras

La información documentada por esta investigación abre nuevos horizontes de reflexión y estudio que, si bien es cierto que no eran el propósito del actual trabajo, se hicieron patentes durante el proceso de análisis:

- ¿Podría haber un perfil de ocio de cada uno de los tipos de actividades que hay en el museo? En referencia a la posibilidad de que, en función de la estructura y dinámica de ejecución de una actividad, se le atribuyese un perfil específico que asegurara que la práctica de ocio en ese tipo de actividad estimulase una experiencia de ocio humanista.

- Considerando que los museos son un referente cultural valorado por sus fines de estudio, formación, disfrute y recreo, la oferta de actividades complementarias tiene un carácter acercado al desarrollo de las personas y, por ello, de las comunidades. Desde esta perspectiva surge la reflexión en torno a la pertinencia para desarrollar indicadores que pudiesen determinar el grado de impacto que las actividades complementarias tienen en la vida y el bienestar de las personas, de tal manera que esta participación contribuyese a la calidad de vida y felicidad de los individuos. Esto permitiría valorar si estos indicadores podrían integrarse a los índices de Bienestar Subjetivo, los cuales se orientan a determinar aquellos elementos que contribuyen a reconocer y medir el grado de satisfacción que las personas perciben de su vida y de su pertenencia en la comunidad, más allá de aquellos que miden el bienestar con indicadores económicos.

- Un análisis de la relación que se establece entre la frecuencia de programación de las actividades con respecto a la ubicación geográfica del museo y la naturaleza de los contenidos de su patrimonio.

- Un análisis centrado en las denominaciones que los museos dan a las diversas actividades para identificarlas y personalizarlas, considerando que estas pueden ser motivadoras o desalentadoras para el público objetivo.

- Un análisis de la incidencia en la variedad y frecuencia de las actividades complementarias relacionadas con fechas y acontecimientos especiales y significativos para los habitantes de la ciudad.

- Un análisis de las actividades complementarias en función de la naturaleza de sus contenidos, correlacionándolas con el perfil y tipo del museo que las genera.

- Un análisis de las actividades complementarias en museos desde la perspectiva de ser oportunidades posibles para un ocio creativo y activo que impacte en los habitantes y visitantes de una ciudad.

- Un análisis de los intereses y motivaciones que llevan a una persona a acudir a una actividad programada, en relación con la exposición permanente del museo.

En resumen, esta investigación ha permitido hacer visible la aportación y participación que los museos, a través de las actividades complementarias, realizan a la sociedad y, de manera particular, a crear un espacio de ocio que estimule y fomente experiencias de ocio humanista y valioso.

Bibliografía

- ABRAHAM JALIL, B.T. (2008). Museos y democracia Los museos como espacios de experiencias comunitarias. *Contribuciones desde Coatepec*. 14, 119-159.
- AGUILAR, E., Y LANDABIDEA (2009). Ociogune 2009. *Los espacios de ocio en el siglo XXI, luces y sombras de una realidad inacabada. Cuadernos de Estudios de Ocio No. 8*. España: Universidad de Deusto.
- ALDEROQUI, S. (2012). Política y Poética Educativa en Museos -entre los visitantes y los objetos-. Museos argentinos. *Investigaciones*, 2, 1-20.
- AMIGO TOURS. (2017). Ciudad de México. Recuperado de:
<http://www.amigotours.com.mx/tours.php?cd=Cd.%20de%20M%C3%A9xico>
- AMIGO, M. L. (2000). *El arte como vivencia del ocio*. Bilbao, España: Universidad de Deusto.
- AMIGO, M. L., Y CUENCA, A. M. (2014). La educación del ocio estético en los museos. El caso del Museo Thyssen Bornemisza de Madrid. *Revista de Ciencias de la Educación*, 240, 399-420.
- AMIGO, M. L., Y CUENCA, M. (2012). Propuesta de líneas de mejora de la experiencia operística desde el ocio creativo. *Arbor. Ciencia, pensamiento y cultura*, 188(754), 427-440.
- ANAYA, G. (2008). *La esencia del cine, teoría de las estructuras*. Compostela, España: Universidad de Santiago de Compostela.
- APAC-ASSOCIATION POFESSIONELLE DES ARTIESTES CONTEURS. (2016). *Cuentacuentos*. Recuperado de:
http://conteurspro.fr/pdf/1_accueil/Def%20conteur%202013es.pdf
- ARPIN R. et al. (2000). *Notre Patrimoine, un présent du passé*. Québec, Canadá : Communications Science-impact.
- ARRIAGA, A. (2010). Problemas y Tendencias de Interpretación de las Obras de Arte en las Actividades Educativas de Museos. *Revista Iberoamericana de Educación*, 52(4), 1-12.
- ARRIAGA, A. (2011). Desarrollo del rol educativo del museo: narrativas y tendencias educativas. *Revista Digital do LAV*, 7(4), 1-23. DOI: 10.5902/19837348
- ASAMBLEA LEGISLATIVA DEL DISTRITO FEDERAL. (2000). Ley de Salvaguarda del Patrimonio Urbanístico Arquitectónico del Distrito Federal. Ciudad de México: Asamblea Legislativa Del Distrito Federal. Recuperado de:
<http://mexico.justia.com/estados/df/leyes/ley-de-salvaguarda-del-patrimonio-urbanistico-arquitectonico-del-distrito-federal/>

- AZTECA TRAVEL TOURS. (2017). City Tours - Tours Ciudad de México. Recuperado de: <https://aztecatraveltoursart.sharepoint.com/Pages/CityToursFToursDF.aspx>
- BARBA, M.N. (2016). *Nuevos enfoques en el estudio de la narración oral*. Las Tunas: Cuba: Universidad de las Tunas. Recuperado de: <http://atlante.eumed.net/wp-content/uploads/narracion-oral.pdf>
- BELCHER, M. (1994). *Organización y diseño de exposiciones*. Gijón, España: Editorial Trea.
- BOSCH, S. (2000). El museo como educador. *Biblios*, 2(6), 1-14.
- BUCETA, N. (2002). *Talleres y actividades para el culto infantil*. EEUU: Editorial Mundo Hispano.
- CÁMARA DE DIPUTADOS. (2017). Recuperado de: www3.diputados.gob.mx/camara/content/download/.../historia_ciudad_mexico.pdf
- CÁMARA DE DIPUTADOS DEL HONORABLE CONGRESO DE LA UNIÓN. (1º de abril de 1970). Ley Federal del Trabajo, México. (Última Reforma DOF 12-06-2015). Recuperado de: http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/125_120615.pdf
- CÁMARA DE DIPUTADOS DEL HONORABLE CONGRESO DE LA UNIÓN (1972). Ley Federal del Trabajo. México: Cámara de Diputados del Honorable Congreso de la Unión. Recuperada de: http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/125_120615.pdf
- CÁMARA DE DIPUTADOS DEL HONORABLE CONGRESO DE LA UNIÓN. (1972). Ley Federal sobre Monumentos y Zonas Arqueológicas, Artísticas e Históricas. México: Cámara de Diputados del Honorable Congreso de la Unión. Recuperado de: http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/131_280115.pdf
- CAPITAL BUS. (2017). Tours. Recuperado de: <https://capitalbus.mx/capitalbus/tours/>
- CARBONELL, C., Y VÉLEZ, M. (2010). Elementos para la puesta en valor y promoción de la localidad de Teusaquillo como destino turístico. *Anuario Turismo y Sociedad*, 11, 51-70.
- CASTILLO HERNÁNDEZ, E.M. (2003). *Propuesta didáctica. Los métodos de la enseñanza problemática como estrategia para el taller integrado I. de la F.I.M.E.* Tesis de Maestría. Universidad Autónoma de Nuevo León, México.
- CDMX TRAVEL. (2017). Museos de la Ciudad de México. Recuperado de: <http://cdmxtravel.com/es/lugares/museos>
- CENIZO, M., DEL MORAL, G., Y VARO, R. (2011). El teatro como medio de sensibilización contra la violencia de género en la adolescencia. *Stichomythia*, 11(12), 255-267.

- CITY EXPLORER TURISMO CULTURAL. (2017). Ciudad de México. Recuperado de:
<http://www.mexicocityexplorer.com.mx/indexciudadmexico.html>
- COMISIÓN NACIONAL DEL AGUA. (2017). Servicio Meteorológico Nacional.
Recuperado de: www.smn1.conagua.gob.mx
- CONSEJO NACIONAL PARA LA CULTURA Y LAS ARTES. (2015). Sistema de Información Cultural. México: Secretaría de Educación Pública-SEP
- CUENCA, M., Y GOYTIA, P. (2012). Ocio experiencial: antecedentes y características. *Arbor. Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 188 (754), 266-281. Recuperado de:
[file:///C:/Users/Ingrid/Downloads/1461-1464-1-PB%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/Ingrid/Downloads/1461-1464-1-PB%20(3).pdf)
- CUENCA, M. (2003). *Ocio Humanista*. Bilbao, España: Universidad de Deusto.
- CUENCA, M. (2004). *Pedagogía del Ocio: Modelos y propuestas*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- CUENCA, M. (2014). *Ocio Valioso*. Bilbao, España: Universidad de Deusto.
- CUENCA, M. (2017). El desarrollo de audiencias jóvenes en el género cultural ópera. Reflexiones en torno a la programación. *Cuadernos de Gestión Vol. 17-No.1*, 125-146.
- DANIELS, H. (2003). *Vygotsky y la pedagogía*. España: Editorial Paidós, Colección Temas de educación No. 60
- DELOCHE, B. (2001). *Le musée virtual*. Paris, France: Presses universitaires de France.
- DESVALLEES, A., Y MAIRESSE, F. (2010). *Conceptos claves de museología*. París, Francia: Armand Colin e ICOM.
- DÍAZ BARRIGA, F. (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: Editorial McGraw Hill.
- DÍAZ DE LA TORRE, J.M., Y PALACIOS AGUIRRE, S.E. (2016). Consumo Simbólico del museo. Iberóforum. *Revista de Ciencias Sociales de la Universidad Iberoamericana*, 11 (21), 168-195.
- DIEZ PUERTAS, E. (2002). El cineclub la barraca (1960-1979). FILMHISTORIA Online. *Revistas Científicas de la Universidad de Barcelona*, 12 (1-2). Recuperado de:
<http://revistes.ub.edu/index.php/filmhistoria/article/view/12436>
- FALASSI, A. (1997). *Folklore, an encyclopaedia of beliefs, customs, tales, music, and art*. Santa Barbara, USA: ABC-CLIO.
- FEO PARRONDO, F. (2011). Turismo cultural: museos en Asturias. *Cuadernos de Turismo*, 27, 341-356.
- FERNÁNDEZ, L. A. (2012). *Nueva Museología*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- FOURASTIÉ, J. (1973). Entrevista en *Ocio y Turismo* de la Biblioteca Salvat de Grandes Temes. Barcelona, España: Salvat.
- FOURASTIÉ, J. (1979). *Ocio y Turismo*. España: Biblioteca Salvat.

- GACETA OFICIAL DEL DISTRITO FEDERAL. (2000). Ley de Salvaguarda del Patrimonio Urbanístico Arquitectónico del Distrito Federal. Recuperado de: <http://sic.cultura.gob.mx/documentos/621.pdf>
- GAMBOA FUENTES, S.R. (2000). Museo, Museología y Museografía. *Biblios*. 2 (5), 1-4.
- GARCÍA, A. (1994). *Didáctica del museo. El descubrimiento de los objetos*. Madrid, España: Ediciones de la Torre.
- GARCÍA, I. (2010). *Diseño de exposiciones. Concepto, instalación y montaje*. Madrid, España: Alianza Forma.
- GOBIERNO DE LA CIUDAD DE MÉXICO. (2011). Plan Integral de Manejo del Centro Histórico de la Ciudad de México 2011-2016. Recuperado de: www.autoridadcentrohistorico.df.gob.mx/noticias/Plan_integral_de_manejo.pdf
- GOBIERNO DELEGACIONAL DE LA CIUDAD DE MÉXICO. (2015a). Delegación Álvaro Obregón. Recuperado de: <http://www.dao.gob.mx/inicio.php>
- GOBIERNO DELEGACIONAL DE LA CIUDAD DE MÉXICO. (2015b). Delegación Magdalena Contreras. Recuperado de: <http://www.dao.gob.mx/inicio.php>
- GOBIERNO DELEGACIONAL DE LA CIUDAD DE MÉXICO. (2015c). Delegación Milpa Alta. Recuperado de: <http://www.milpa-alta.df.gob.mx/>
- GOBIERNO DELEGACIONAL DE LA CIUDAD DE MÉXICO. (2015d). Tlalpan. Recuperado de: <http://www.tlalpan.gob.mx/turismo/templos.php>
- GÓMEZ GARCÍA, M. (1997). *Diccionario del teatro*. Madrid, España: Ediciones Akal.
- GONZÁLEZ, C. (2012). Aplicación del Constructivismo Social en el Aula. Instituto para el Desarrollo y la Innovación Educativa y Organización de Estados Americanos-oficina Guatemala, 10-36.
- GRUPO GERZA. (2012). *Técnicas de grupo*. Consultado en: http://www.gerza.com/tecnicas_grupo/todas_tecnicas/mesa_redonda.html
- GRUPO GERZA. (2017). *Conferencia*. Consultado en: http://www.gerza.com/tecnicas_grupo/todas_tecnicas/conferencia.html
- HERNÁNDEZ CARDONA, F., Y RUBIO CAMPILLO, X. (2015). Aprender con y a través del paisaje cultural. *ÍBER Didáctica de las Ciencias Sociales*, 81, 6-8.
- HERNÁNDEZ, F. (2001). *Manual de Museología*. Madrid: España: Editorial Síntesis.
- IMCO. (2017) ¿Cómo se mide la felicidad?. Recuperado de: http://imco.org.mx/articulo_es/como_se_mide_la_felicidad/
- INAFED (INSTITUTO NACIONAL PARA EL FEDERALISMO Y EL DESARROLLO MUNICIPAL). (2010). *Enciclopedia de las delegaciones y municipios de México*. SEGOB. Consultado en: <http://www.inafed.gob.mx/work/enciclopedia/EMM09DF/index.html>

- INAH. (2017). Paseos Culturales del INAH. Recuperado de:
<http://www.paseosculturales.inah.gob.mx>
- INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA Y GEOGRAFÍA. (2014). Anuario Estadístico y Geográfico del Distrito Federal. Recuperado de:
http://www.datatur.sectur.gob.mx/ITxEF_Docs/CDMX_ANUARIO_PDF15.pdf
- INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA Y GEOGRAFÍA. (2010). Panorama Sociodemográfico de México-Censo de Población y Vivienda. México: Instituto Nacional de Estadística y Geografía.
- INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA Y GEOGRAFÍA. (2010). Panorama Sociodemográfico de México-Censo de Población y Vivienda. D.F., México: INEGI.
- INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA Y GEOGRAFÍA. (2012). Encuesta Nacional de Consumo Cultural en México. México: Instituto Nacional de Estadística y Geografía.
- INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA Y GEOGRAFÍA. (2012). Encuesta Nacional de Consumo Cultural en México. D.F., México: INEGI.
- SANTACANA, J., Y MARTÍN, P. (2011). *Manual de museografía interactiva*. España: Ediciones Trea.
- KIVATINETZ, M., Y LÓPEZ, E. (2006). Estrategias de Pensamiento Visual: ¿Método educativo o efecto placebo para nuestros museos?. *Arte, Individuo y Sociedad*, 18: 209-240.
- KNICH COYOL. (2017) Circuitos Culturales. Recuperado de:
<http://www.kinich.com/circuitos-culturales-mexico/>
- LA FELICIDAD ES UN ESTADO DE FLUJO (FLOW). Entrevista a Mihaly Csikszentmihalyi. Realizada en Noviembre 22, 2005. Recuperado de:
www.disenoyemociones.com
- LEINHARDT, G. (2014). Museos, Conversaciones y Aprendizaje. *Revista Colombiana de Psicología*, 23 (1), 35-56
- LEÓN, A. (2000). *El museo. Teoría, praxis y utopía*. Madrid, España: Editorial Cátedra.
- MANIFIESTO POR UN OCIO COMO FACTOR DE DESARROLLO HUMANO (2013). Recuperado de: www.ocio.deusto.es
- MARTÍNEZ, A. (2016). *Características de una conferencia*. *Lengua Castellana y Comunicación*. Educarchile. Recuperado de:
http://bcnslp.edu.mx/revisado/data/62/Caracteristicas_de_una_conferencia_0.pdf
- MARTÍNEZ, V. (2006). *Ocio y turismo en la sociedad actual*. Madrid, España: MacGrawHill.

- MAYA, A. (2007). *El taller educativo, ¿qué es? Fundamentos, cómo organizarlo y dirigirlo, cómo evaluarlo*. Bogotá, Colombia: Aula abierta. Magisterio.
- MCPHAIL, E. (1999). *El tiempo libre y la autonomía: una propuesta*. *La Ventana*, 9, 83-105. Recuperado de:
<http://148.202.18.157/sitios/publicacionesite/ppperiod/laventan/Ventana9/ventana9-4.pdf>
- MEX_INCA TRAVEL. (2017). Recorridos Ciudad de México. Recuperado de:
http://www.mex-inca.com.mx/paquetes/recorridos_ciudad.html
- MEX_INCA TRAVEL. (2017). Recorridos Peatonales. Recuperado de: http://www.mex-inca.com.mx/paquetes/recorridos_peatonales.html
- MÉXICO DESTINOS. (2017). Ciudad de México. Recuperado de:
<https://www.mexicodestinos.com/ciudad-de-mexico>
- MIESCAPE. (2017). Circuitos, escapadas a la medida. Recuperado de:
<http://www.miescape.mx/miescape/Circuitos>
- MONTANER, J. M., Y OLIVERAS, J. (1990). *Nuevos museos. Espacios para el arte y la cultura*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- MORGAN, M., LUGOSI, P., Y BRENT RITCHIE, J.R. (eds). (2010). *The Tourism and Leisure Experience; Consumer and Managerial Perspectives*. Bristol, United Kingdom: Channel View Publications.
- MUNNÉ, F (1980). *Psicosociología del Tiempo Libre*. México: Trillas.
- NUESTRO MUNDO TOURS. (2017). Tours. Recuperado de:
<http://www.nuestromundotours.com/tours.html>
- OCDE. (2016). Multilingual Summaries How's Life?. 2015. Measuring Well-being. Recuperado de:
http://www.oecdbetterlifeindex.org/media/bli/documents/how_life-2015-sum-es.pdf
- OCDE. (2017). Acerca de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. Recuperado de: <http://www.oecd.org/centrodemexico/laocde/>
- OCHOA, L. M. (2008). Los museos: espacios para la educación de personas jóvenes y adultas. *Revista Decisio*. mayo-agosto 2008 paginas 3-13
- OMEX TOUR. (2017). Tours México. Recuperado de:
<http://omextur.com.mx/site/tourscdmx/>
- ORGANIZACIÓN MUNDIAL DEL TURISMO Y COMISIÓN EUROPEA DE TURISMO. (2014). Manual de desarrollo de productos turísticos. Recuperado de:
<http://www2.unwto.org/publication/manual-de-desarrollo-de-productos-turisticos>.
- ORGANIZACIÓN MUNDIAL DEL TURISMO Y COMISIÓN EUROPEA DE TURISMO. (2014). Manual de desarrollo de productos turísticos. Recuperado de:

- <http://www2.unwto.org/publication/manual-de-desarrollo-de-productos-turisticos>
- OROZCO, G. (2005). Los museos interactivos como mediadores pedagógicos. *Revista Electrónica Sinéctica*, 26, 38-50.
- PÉREZ, J., Y MERINO, M. (2016). *Definición de ruta turística*. Definición.DE. Consultado en: <http://definicion.de/ruta-turistica/>
- POULOT, D. (2011). *Museo y museología*. Madrid, España: Abada Editores.
- REAL ACADEMIA DE LA LENGUA ESPAÑOLA. (2017). Consultado en: <http://dle.rae.es/?id=AAzmLjr>
- REICHENBERGER, K., Y FERNÁNDEZ-MORERA, D. (2005). *Cervantes y su mundo II*. Alemania: Reichenberger.
- RICO, M. L. (2008), El museo en busca de los turistas. *El Periplo Sustentable*, 14, 27-44.
- ROSAS, A. (2005). Usos y desusos del patrimonio cultural: retos para la inclusión social en la ciudad de México. *Anais do Museu Paulista: História e Cultura Material*, 13(2), 235-256.
- SALGADO, M. (2013). *Diseñando un museo abierto. Una exploración sobre la creación y el compartir de contenidos a través de piezas interactivos*. Florida: Wolkowicz.
- SÁNCHEZ M. P. (2010). *Técnicas docentes y sistemas de evaluación en educación superior*. Madrid, España: Narcea.
- SECRETARÍA DE RELACIONES EXTERIORES. (2017). Embajada de México en Cuba. Recuperado de: www.embamex2.sre.gob.mx
- SMITH, L. (2006). *Cultural heritage. Critical concepts in Media and Cultural Studies*. Londres, Reino Unido: Routledge.
- TENA, R., Y GARCÍA, J.A., (2008). *Urbanización sociocultural en México. Formas urbanas del tiempo libre*. México: Habitaria.
- TURIBUS. (2017). Rutas temáticas. Recuperado de: <http://www.turibus.com.mx/index.php?s=RutasTematicas>
- UNESCO, (2003). *Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial*. Conferencia General de la Unesco, París, Francia: Unesco.
- UNIVERSIDAD OBERTA DE CATALUÑA. (2017). *Técnicas de enseñanza*. Consultado en: http://cv.uoc.edu/UOC/a/moduls/90/90_156/programa/main/viu/tecnicas/viu39.htm
- VACAS, G. T. (2000). Los museos madrileños como oferta turístico-cultural. *Cuadernos de Turismo*, 5, 105-111
- VALDÉS, S. (1999). *La difusión cultural en el museo: servicios destinados al gran público*. España: Ediciones Trea.

VELA, M. T. (2014). Teatro y memoria histórica. El caso de la obra Golpe de suerte del grupo La Candelaria. *Educación y Ciudad*, 28, 77-86.

Anexos

Museos de la Ciudad de México

Museos publicados por la Secretaría de Turismo del Gobierno de la Ciudad de México

Museos de arte e historia

Nº	ARTE E HISTORIA	Colección	Recinto	Colonia/CP	Demarcación territorial
1	Centro Cultural Casa del Lago- Juan José Arreola	Arte y cultura general	Edificación, principios siglo XX	Col. Bosque de Chapultepec-11850	Miguel Hidalgo/ Polanco- Chapultepec
2	Centro Cultural Universitario Tlatelolco (CCU Tlatelolco)	Salas del sitio arqueológico Tlatelolco (Mexicas); Memorial del 68; la Stavenhagen	Edificio contemporáneo	Col. Nonoalco Tlatelolco-06995	Cuauhtémoc
3	Centro Nacional de las Artes (CENART)	Arte en diversas expresiones	Edificio contemporáneo	Col. Country Club-04220	Tlalpan
4	Iglesia y Museo Panteón San Fernando	Panteón de Hombres Ilustres	Panteón, siglo XIX	Col. Guerrero-06300	Cuauhtémoc
5	Mundo Chocolate (MUCHO)	Expresiones artísticas, gastronómicas y culturales de diversas épocas en torno al tema del chocolate.	Casa histórica. 1909	Col. Juárez-06000	Cuauhtémoc
6	Museo Anahuacalli	Colección piezas prehispánicas de Diego Rivera	Edificio con rasgos prehispánicos	Col. San Pablo Tepetlapa-04620	Coyoacán
7	Museo Arqueológico de Xochimilco	Piezas de barro y piedra labradas de pueblos precolombinos; colección histórica de mamuts	Edificio contemporáneo	Col. La Planta Santa Cruz Acalpixca-16520	Xochimilco
8	Museo Casa Frida Kahlo (Casa Azul)	Casa y objetos personales de Frida Kahlo	Casa histórica. Virreinal	Col. Coyoacán-04000	Coyoacán
9	Museo de Arte Carrillo Gil (MACG)	arte contemporáneo y experimental; video, pintura, grabado, litografía, serigrafía, collage, dibujo, fotografía, arte objeto	Edificio vanguardista	Col. San Ángel-0100	Álvaro Obregón

10	Museo de Arte Popular (MAP)	Obras de raíces, tradiciones y habilidades artísticas de pueblos y culturas mexicanas	Edificio <i>art déco</i>	Colonia Centro-06010	Cuauhtémoc
11	Museo de Cera	Más de 230 réplicas de personajes famosos y seres mágicos	Casa, 1904	Colonia Juárez-06600	Cuauhtémoc
12	Museo de Geología de la UNAM (Universidad Nacional Autónoma de México)	Rocas y minerales; fósiles de conchas, reptiles y amonitas	Edificio <i>art nouveau</i>	Colonia Santa María la Rivera	Cuauhtémoc
13	Museo de la Colección Jumex	Arte contemporáneo de América Latina	Edificio contemporáneo	Colonia Ampliación Granada	Miguel Hidalgo
14	Museo de las Constituciones	Movimiento criollo de 1808 hasta la Constitución de 1917. Material iconográfico de las Cartas Magnas	Antiguo colegio de San Pedro y San Pablo, siglo XVI	Colonia Centro-06010	Cuauhtémoc-Centro histórico
15	Museo de Memoria y Tolerancia	Masacres II GM, indígenas en Guatemala; discriminación, derechos humanos. Problemas sociales y conflictos	Edificio contemporáneo	Colonia Centro-06000	Cuauhtémoc-Centro histórico
16	Museo de Ripley ¡Aunque Ud. No lo crea!	Casos insólitos y curiosos de pueblos alrededor del mundo	Casa histórica	Col. Juárez-06600	Cuauhtémoc
17	Museo de Zoología-Alfonso Herrera	Muestra la sistemática y biogeografía de aves y mamíferos de Mesoamérica; colecciones tejidos congelados, esqueletos, huellas, vocalizaciones digitalizadas, fotografías.	Edificio convencional	Colonia Ciudad Universitaria-04510	Tlalpan
18	Museo del Caracol	Historia de México a través de maquetas, fotos y pinturas	Construcción junto al Castillo de Chapultepec	Col. Bosque de Chapultepec-11580	Miguel Hidalgo/ Polanco-Chapultepec
19	Museo del Objeto del Objeto (MODO)	Objetos cotidianos que hablan de una sociedad; colecciones de doctos. Históricas, propaganda política y funeraria, empaques y envases, publicidad...	Edificio, principios siglo XX <i>art nouveau</i>	Col. Roma Norte-06700	Cuauhtémoc

20	Museo del Palacio de Bellas Artes	Murales de Rivera; Siqueiros; Tamayo; Orozco; Montenegro; Rodríguez Lozano; González Camarena	Palacio, principios siglo XX, 1934	Col. Centro-06000	Cuauhtémoc/ Centro Histórico
21	Museo Dolores Olmedo	Arte precolombino; pinturas de Diego Rivera y Frida Kahlo; criadero perros Xolotzcuintles	Edificación, siglo XVI	Col. La Noria-16030	Xochimilco
22	Museo el Metro	Referencias históricas sobre el sistema de transporte colectivo Metro. Boletos conmemorativos.	Trasbordo de la línea 12 Mixcoac-Tláhuac del Metro.	Col. San Juan-03730	Benito Juárez
23	Museo Franz Mayer	Artes decorativas periodo virreinal; biblioteca siglos XV-XX		Col. Centro-06000	Cuauhtémoc/ Centro Histórico
24	Museo Nacional de Antropología (MNA)	Arqueología culturas prehispánicas/	Edificio, 1964	Col. Chapultepec	Miguel Hidalgo / Polanco Chapultepec
25	Museo Nacional de Arte (MUNAL- Palacio de Comunicaciones)	Arte mexicano siglos XVI-XX	Palacio, 1911	Col. Centro-06000	Cuauhtémoc/ Centro Histórico
26	Museo Nacional de Historia- Castillo de Chapultepec	Arte; objetos personales y muebles, carruajes del periodo del Emperador Maximiliano de Habsburgo y la Emperatriz Carlota	Palacio, siglo XVIII	Col. Bosque de Chapultepec-11100	Miguel Hidalgo/ Polanco- Chapultepec
27	Museo Nacional de la Acuarela- Alfredo Guati Rojo	Desarrollo histórico de la Acuarela	Casa colonial	Col. Santa Catarina-04010	Coyoacán
28	Museo Nacional de las Culturas (Casa de Moneda)	Formas de vida, valores, costumbres y creencias de otras culturas; internacional, pacífico, mediterráneo, China	Palacio Nacional, siglo XVII	Col. Centro-06010	Cuauhtémoc/ Centro Histórico
29	Museo Soumaya-Plaza Carso	Piezas de Rodin; colecciones de arte europeo y latinoamericano	Edificio vanguardista	Col. Granada-11529	Miguel Hidalgo / Polanco Chapultepec
30	Museo Soumaya-Plaza Loreto	Arte general; Era Rodin; calendarios mexicanos	Edificación contemporánea	Col. Tizapán San Ángel-01090	Álvaro Obregón
31	Museo Tamayo de Arte Contemporáneo	Colección Tamayo	Edificio contemporáneo	Col. Bosque de Chapultepec-11560	Miguel Hidalgo / Polanco Chapultepec

32	Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC)	Arte contemporáneo	Edificio contemporáneo	Col. Ciudad Universitaria-04510	Tlalpan
33	Museo: Ídolos del <i>ESTO</i>	Espacio para recordar competencias; corridas de toros; finales de partidos y espectáculos en hojas impresas del periódico El Esto	Edificio convencional del Periódico El Esto	Col. San Rafael-06470	Cuauhtémoc
34	Templo Mayor - zona arqueológica-museo de sitio	Objetos de cultura Mexica-Templo Mayor	Zona arqueológica-prehispánica	Col. Centro-06000	Cuauhtémoc Centro Histórico

Museos de Arte

Nº	ARTE	Colección	Recinto	Colonia/CP	Demarcación territorial
1	Academia Nacional de San Carlos	Exhibiciones de muestras artísticas de vanguardia. Arquitectura, pintura y escultura	Edificio, siglo XVII	Col. Centro-06060	Cuauhtémoc / centro histórico
2	Arte Mexicano para el mundo	Artesanías y joyas	Edificio convencional	Col. Centro-06010	Cuauhtémoc / centro histórico
3	Casa de Cultura de Tamaulipas	Arte y cultura de autores tamaulipecos	Casona, siglo XVIII	Col. Centro-06070	Cuauhtémoc / alameda
4	Casa Vecina	Arte contemporáneo; vida urbana; coleccionismo de arte	Edificación	Col. Centro-06000	Cuauhtémoc / centro histórico
5	Catedral Metropolitana de la Ciudad de México	Arte religioso virreinal y colonial	Catedral, siglo XVII	Col. Centro-06066	Cuauhtémoc / centro histórico
6	Centro Cultural Estación Indianilla	Arte contemporáneo	Extaller de ensamble, mantenimiento y estacionamiento de tranvías, siglo XIX	Col. Doctores-06720	Cuauhtémoc
7	Centro de la Imagen	Fotografías artistas nacionales e internacionales; Bienal de Fotografía	Edificio convencional	Col. Centro-06000	Cuauhtémoc / alameda

8	Ex Teresa Arte Actual (Templo de Santa Teresa La Antigua)	Exhibición de prácticas artísticas de experimentación sonora, instalación arte acción y video	Edificio, siglo XVII Exconvento de San José y el Templo de Santa Teresa La Antigua	Col. Centro-06060	Cauhtémoc / centro histórico
9	Museo Casa Estudio Diego Rivera	Obra de Diego Rivera, Frida Kahlo y Juan O'Gorman	Casa histórica, años 30	Col. San Ángel Inn-01060	Álvaro Obregón
10	Museo de Arte Moderno (MAM)	Trabajos de Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros, José Clemente Orozco, Frida Kahlo entre otros	Edificio contemporáneo	Col. Bosque de Chapultepec-11580	Miguel / Polanco-Chapultepec
11	Museo de Historia de Tlalpan	Exposiciones temporales; y obra de Alberto Castro Leñero, Isabel Leñero, Javier Anzures...	Inmueble, 1874	Col. Centro Tlalpan-14000	Tlalpan
12	Museo de la Basílica de Guadalupe	Arte religioso y sacro católico. Mayor acervo nacional en temáticas guadalupana y mariana	Basílica de Guadalupe, siglo XVII	Col. Villa de Guadalupe-07050	Gustavo A Madero
13	Museo de la caricatura	Reseña gráfica de la historia de la caricatura en México, a partir del siglo XIX	Edificio del Real Colegio de Cristo, siglo XVI	Col. Centro-06020	Cauhtémoc / centro histórico
14	Museo del Cárcamo de Chapultepec	Mural Diego Rivera cubierto de agua/ sala interactiva del Museo de Historia Natural y Cultura Ambiental	Edificación contemporánea	Bosque de Chapultepec -II sección -11850	Miguel Hidalgo
15	Museo del Escritor	Exposición permanente de la obra de Cortázar, Edmundo Valadés, Faulkner, Joyce, Paz entre muchos	Casa convencional	Col. Observatorio-11860	Miguel Hidalgo
16	Museo Experimental El Eco	Arte moderno y de experimentación	Edificio vanguardista	Col. San Rafael-06470	Cauhtémoc
17	Museo José Luis Cuevas	Colecciones de arte del pintor José Luis Cuevas; y de otros autores latinoamericanos	Exconvento de Santa Inés, siglo XVI	Col. Centro-06000	Cauhtémoc / centro histórico

18	Museo Mexicano del Diseño (Mumedi)	Diseño gráfico e industrial: tipografía, arte objeto, cartel, fotografía, ilustración, industrial, interiores, joyería, juguetes y moda	Edificio, siglo XVIII	Col. Centro-06000	Cuauhtémoc / centro histórico
19	Museo Mural Diego Rivera	Mural Diego Rivera-Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central	Construcción para mural	Col. Centro-06000	Cuauhtémoc / centro histórico
20	Museo Nacional de la Estampa	Obra gráfica de José Guadalupe Posada, Leopoldo Méndez, Adolfo Mexica...; Richard Serra, Bárbara Kruger, Antoni Tàpies, entre otros. Época prehispánica hasta nuevas tecnologías	Edificio, siglo XVII	Col. Centro-06050	Cuauhtémoc/ Alameda
21	Museo Nacional de San Carlos (Palacio del Conde de Buenavista)	Arte europeo de los siglos XIV-XX	Edificación neoclásica	Col. Tabacalera-06030	Cuauhtémoc
22	Museo Regional de Azcapotzalco	Exhibición de trajes de diversos estados de la República Mexicana. Obras sobre lienzo, cerámica, bronce, madera y material reciclado.	Edificio convencional (ex cuartel de policía)	Col. Prados El Rosario-02410	Azcapotzalco
23	Museo Universitario de Ciencia y Arte (MUCA Roma)	Obras que fusionan expresión artística y señalamientos científicos	Edificación convencional	Col. Roma-06700	Cuauhtémoc
24	Palacio de Cultura Banamex (Palacio de Iturbide)	Obras de arte Diego Rivera, J. Clemente Orozco, Frida Kahlo; colección fotografías de Manuel Álvarez Bravo	Palacio, siglo XVII	Col. Centro-06000	Cuauhtémoc / centro histórico
25	Polyfórum Cultural Siqueiros	Obra de David Alfaro Siqueiros	Edificación contemporánea	Col. Nápoles -03810	Benito Juárez
26	Sala de Arte Público-Proyecto Siqueiros	Murales de David Alfaro Siqueiros: restauración, digitalización, arte y discursos actuales relacionados con la obra del autor.	Edificación contemporánea	Col. Polanco-11560	Miguel Hidalgo/ Polanco-Chapultepec

27	Salón de la Plástica Mexicana	Obras de pintores, escultores, grabadores, dibujantes, ceramistas y fotógrafos de diversas corrientes y generaciones	Casa convencional	Col. Roma Norte-06700	Cuauhtémoc
----	-------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------	-----------------------	------------

Museos de Ciencia e Historia

Nº	CIENCIA E HISTORIA	Colección	Recinto	Colonia/ CP	Demarcación territorial
1	Museo Bicentenario	Doctos inéditos de primeros cien años de vida independiente de México. Desde Nueva España hasta la independencia, e inicio de la Revolución. Billetes periodo revolucionario	Torre Latinoamericana. Edificación contemporánea. 1956	Col. Centro-06000	Cuauhtémoc/centro histórico
2	Antiguo Colegio de San Ildefonso	Murales Diego Rivera; José Clemente Orozco; Fermín Revueltas; Fernando Leal; Jean Charlot. Capilla y Anfiteatro	Edificio, siglo XVI	Col. Centro-06020	Cuauhtémoc/centro histórico
3	Archivo General y Público de La Nación (Palacio de Lecumberri)	Acervo bibliográfico de los archivos gubernamentales, actuales e históricos	Edificación, 1900. Expenitenciaria	Col. Penitenciaria-15350	Iztacalco
4	Casa de Cultura de la UAEMex en Tlalpan	Arte y cultura del Estado de México	Casa histórica	Col. Tlalpan Centro-14000	Tlalpan
5	Casa de la Primera Imprenta de América	Primera imprenta del continente americano; piezas arqueológicas	Casona, siglo XVI	Col. Centro-06060	Cuauhtémoc/centro histórico
6	Casa Museo Benita Galeana	Objetos personales, cuadros, premios del personaje como luchadora social y defensora de los derechos humanos en específico de la mujer	Casa habitación	Col. 2ª del Periodista-03630	Benito Juárez
7	Cementerio del Tepeyac	Restos de personajes periodo virreinal; monumentos funerarios estilos neogótico, art nouveau, <i>art decó</i> y romanticismo	Cementerio, siglo XVII	Col. Gustavo A Madero-07050	Gustavo A. Madero
8	Centro Comunitario Culhuacán - Exconvento de	Museo de sitio: claustro alto, celdas monacales, piezas del exconvento	Exconvento, siglo XVII	Col. Culhuacán-09800	Iztapalapa

	San Juan Evangelista				
9	Centro Cultural y Social Hidalguense	Exposiciones de artistas hidalguenses e invitados nacionales y extranjeros	Casa histórica	Col. Tlalpan Centro-14000	Tlalpan
10	Exconvento del Desierto de los Leones	Celdas y oratorios; sistema hidráulico; capilla. Carmelitas Descalzos	Exconvento, siglo XVII	Parque Nacional Desierto de los Leones-05000	Cuajimalpa
11	Fonoteca Nacional (Casa Alvarado)	Archivos sonoros diferentes temáticas y épocas	Casa histórica, siglo XVI	Col. Santa Catarina-04010	Coyoacán
12	Fundación Archivo María y Héctor García	Imágenes, documentos y objetos de Héctor García fotoperiodista del México del siglo XX (1943-2008)	Casa convencional	Col. 2da. del Periodista-03620	Benito Juárez
13	Herbario Medicinal del IMSS (Instituto Mexicano del Seguro Social)	Herbario con cerca de 14 000 ejemplares botánicos	Edificación contemporánea	Col. Doctores-06725	Cuauhtémoc
14	Herbario Nacional de México (MEXU)	Colección más importante de plantas mexicanas, superando 1 300 000 ejemplares	Edificio convencional	Col. Ciudad Universitaria-04510	Tlalpan
15	Mi Museo Indígena (Antigua Aduana de Peralvillo)	Artes y cultura de pueblos indígenas del país	Edificio, siglo XVIII	Col. Morelos-06200	Cuauhtémoc
16	Monumental Casa de Emilio el "Indio" Fernández	Pilas bautismales; estatuas de santos; mosaico talavera. Objetos personales del personaje	Casa histórica	Col. Santa Catarina-04000	Coyoacán
17	Museo Archivo de la Fotografía (Casa de las Ajaracas)	Colección fotográfica de diversos momentos históricos del siglo XX	Edificio, siglo XVI	Col. Centro-06010	Cuauhtémoc-Centro histórico
18	Museo Arqueológico Príncipe Tlaltecatzin	Maniqués ataviados a la usanza mexicana, fotos, carteles y monogramas sobre el México prehispánico	Casa convencional	Col. El Recreo-02070	Azcapotzalco
19	Museo Biblioteca Tomás Medina Villarruel	Piezas arqueológicas Posclásico tardío: soportes zoomorfos, vasijas, tejolotes, núcleos de obsidiana, figurillas, sellos y malacates. Museo de la comunidad	Casa de la comunidad	Col. Barrio La Conchita del Pueblo de San Juan Ixtayopan-13500	

20	Museo Británico Americano	Exposiciones temporales; ciclos de cine; presentación de libros	Antigua Christ Church	Col. Centro-06000	Cuauhtémoc/Alameda
21	Museo Cabeza de Juárez	Arte de pinturas abstractas; exposición de Benito Juárez, colección de banderas	Construcción monumental	Col. U.H. Cabeza de Juárez III-09227	Iztapalapa
22	Museo Caja de Agua	Exhibición de la primera pintura novohispana dentro de una pila de agua	Costado zona arqueológica Tlatelolco	Col. Tlatelolco-06900	Cuauhtémoc
23	Museo Casa de la Bola	Arte siglos XVII y XVIII	Edificio, siglo XVI	Col. Tacubaya-11870	Miguel Hidalgo
24	Museo Casa de la Memoria Indómita	Evidenciar hechos de crisis sociales: feminicidios, desapariciones forzadas, exiliados	Casa histórica, siglo XVIII	Col. Centro-06000	Cuauhtémoc-Centro histórico
25	Museo Casa de León Trotsky	Ambiente, círculos sociales y trayectoria política del personaje	Casa histórica	Col. Del Carmen-04100	Coyoacán
26	Museo Casa de Venustiano Carranza	Objetos y documentos del personaje	Casa histórica, principios siglo XX	Col. Cuauhtémoc-06500	Cuauhtémoc
27	Museo Casa del Poeta Ramón López Velarde	Objetos personales; libros; fotografías de la obra y vida del personaje	Casa histórica, principios siglo XX	Col. Roma Norte-06700	Cuauhtémoc
28	Museo Colegio de las Vizcaínas	Pintura; esculturas, bordados, instrumentos musicales, objetos religiosos y litúrgicos, libros y piezas de farmacia, todo del periodo virreinato	Edificio, siglo XVI	Col. Centro-06080	Cuauhtémoc-Centro histórico
29	Museo de Anatomía	550 modelos destaca el sistema inmunológico, piezas del siglo XIX	Edificio convencional	Col. Ciudad universitaria-04510	Tlalpan
30	Museo de Anatomopatología	Preservación formal de piezas mediante la plastinación: órganos	Edificio convencional	Col. Ciudad Universitaria-04510	Tlalpan
31	Museo de Arte de la SHCP (Antiguo Palacio del Arzobispado)	Arte y cultura. Colecciones del Acervo Patrimonial y Pago en Especie (Secretaría de Hacienda y Crédito Público)	Antiguo Palacio del Arzobispado, siglo XVII	Col. Centro-06060	Cuauhtémoc-Centro histórico
32	Museo de Geofísica	Sismógrafos, instrumentos de geodesia,	Ex Estación Sismológica Tacubaya	Col. Observatorio-11860	Miguel Hidalgo
33	Museo de Geología y Paleontología	Secciones mineralógica, petrográfica y paleontológica;	Edificio convencional	Col. San José Ticomán-07340	Gustavo A Madero

		ejemplares de minerales, ricas, fósiles			
34	Museo de la Autonomía Universitaria	Documentos de la Universidad Nacional Autónoma de México, sala de la Odontología Mexicana, Fonoteca de Radio UNAM	Exconvento de Santa Teresa La Antigua, siglo XVI	Col. Centro-06010	Cuauhtémoc-Centro histórico
35	Museo de la Cancillería	Documentos, libros, objetos, recursos sonoros y gráficos que vinculan la historia de relaciones exteriores con otras disciplinas	Exoratorio de San Felipe Neri, siglo XVII	Col. Centro-06000	Cuauhtémoc-Centro histórico
36	Museo de la Ciudad de México	Casa habitación de quienes fueron los Condes de Calimaya; capilla; sacristía; sala de música	Edificio, siglo XVIII	Col. Centro-06060	Cuauhtémoc-Centro histórico
37	Museo de la Mujer	Hacer visible el papel de la mujer en México: prehispánico hasta moderno	Edificio convencional	Col. Centro-06020	Cuauhtémoc-Centro histórico
38	Museo de la Policía Preventiva de la Ciudad de México	Historia, valores, vestimenta de la policía	Edificio época porfiriana	Col. Centro-06000	Cuauhtémoc-Alameda
39	Museo de la Tortura	Instrumentos de tortura y humillación-Santa Inquisición	Edificio, siglo XVII	Col. Centro-06000	Cuauhtémoc-Centro histórico
40	Museo de los Ferrocarrileros	Historia del gremio ferrocarrilero, sus huelgas, sus luchas.	Estación de La Villa, 1907	Col. Aragón La Villa-07000	Gustavo A Madero
41	Museo de Odontología Dr. Samuel Fastlicht	Instrumental odontológico, de procesos y mecanismos de atención a problemas dentales a lo largo de la historia. Cráneos prehispánicos con evidencias de intervenciones estéticas y médicas en las dentaduras.	Palacio de la Autonomía Universitaria, siglo XVI	Col. Centro-06020	Cuauhtémoc-Centro histórico
42	Museo de Sitio de la SEP (Secretaría de Educación Pública)	Piezas arqueológicas; murales de Diego Rivera	Área donde está la iglesia y convento de Santa María del Divino Verbo de la Encarnación	Col. Centro-06020	Cuauhtémoc-Centro histórico
43	Museo de Sitio de la Universidad del Claustro de Sor Juana	Restos arqueológicos del siglo XVII; espacio que habito Sor Juana	Exconvento de San Jerónimo, siglo XVII	Col. Centro-06080	Cuauhtémoc-Centro histórico

		Inés de la Cruz por 27 años			
44	Museo de Sitio del Recinto de Homenaje a Don Benito Juárez	Objetos personales, y última residencia del presidente Benito Juárez (1872)	Palacio Nacional, siglo XVII	Col. Centro-06000	Cuauhtémoc/ centro histórico
45	Museo de Transportes Eléctricos del Distrito Federal	Fotografías que dan fe de los más de 100 años de servicio; maquinaria, insignias y croquis; trolebuses y tranvías antiguos	Edificación convencional	Col. San Andrés Tetepilco-09440	Iztapalapa
46	Museo del Automóvil	Más de 120 automóviles desde 1904 hasta 2003: marcas americanas y europeas	Edificación convencional	Col. San Pablo Tepetlapa-04620	Coyoacán
47	Museo del Cuartel Zapatista	Lugar donde estuvo el cuartel temporal del personaje-1914.Revolución Mexicana. Exhibición de un facsimil del original Plan de Ayala, fotos y cartas.	Edificación convencional. Museo de Consejo Ciudadano	Col. San Pablo Oztotepec-12400	Milpa Alta
48	Museo del Ejército y Fuerza aérea (MUEFA)	Revolución Mexicana; sala de Héroes; Siglo XXI	Edificación 1906, subestación de energía	Col. Country Club-04220	Tlalpan
49	Museo del Ejército y Fuerza Aérea Mexicanos de Bethlemitas	Batallas de México; vestimenta guerreros mexicas; indumentaria Porfirio Díaz; colección de armas siglo XIX	Edificio, siglo XVII	Col. Centro-06000	Cuauhtémoc/ centro histórico
50	Museo del Estanquillo	Colección de objetos del escritor Carlos Monsiváis; vida económica, cultural y social de México	Edificio siglo XVIII	Col. Centro-06000	Cuauhtémoc/ centro histórico
51	Museo del Juguete Antiguo México (Mujam)	Referente histórico-lúdico de juegos y juguetes artesanales e industriales	Edificio convencional	Col.Doctores-06720	Cuauhtémoc
52	Museo del Juguete Arte-Objeto Frida	Juguetes arte-objeto; producto de cuatro bienales		Col. Doctores-06720	Cuauhtémoc
53	Museo del Telégrafo	Aparatos telegráficos, reproducciones de telegramas, documentos históricos, audiovisuales	Edificio, siglo XVIII. Exhospital de San Andrés (MUNAL)	Col. Centro-06010	Cuauhtémoc/ centro histórico

54	Museo del Tiempo	Reloj: antiguos, mecánicos de principios del siglo XVIII, actuales; objetos de música: fonógrafo; caja musical siglo XIX; gramófonos de principio del siglo XX; rocola de los 30's, y modelos de las primeras radios.	Casa histórica	Col. Tlalpan Centro-14000	Tlalpan
55	Museo EBC (Escuela Bancaria y Comercial)	Documentos, fotografías, libros, publicaciones periódicas y objetos de la Escuela Bancaria y Comercial desde 1929.	Edificio convencional	Col. Juárez-06600	Cuauhtémoc
56	Museo Ferrocarrilero Víctor Flores	Fotografías antiguas, planos de estaciones, maquetas de trenes, recreaciones de talleres y oficinas de ferrocarrileros, pinturas, esculturas, fotomurales y herramientas del oficio	Edificio convencional	Col. Guerrero-06300	Cuauhtémoc
57	Museo Fuego Nuevo	vestigios precolombinos; objetos del desarrollo comunitario épocas prehispánica y colonial	Edificio diseñado histórico moderno	Col. Ampliación veracruzana-09856	Iztapalapa
58	Museo Histórico Judío y del Holocausto Tuvie Maizel	Holocausto judío; creación Estado Israelí	Edificio convencional	Col. Condesa-06170	Cuauhtémoc
59	Museo Homenaje a Cuauhtémoc "Tecpan"	Espacio donde estuvo el palacio donde vivió Cuauhtémoc; donde se arreglaban asuntos de intercambio de mercancías y pago de impuestos de tlatelolcas a tenochtitlán.	Edificación conmemorativa	Col. Nonoalco Tlatelolco-06900	Cuauhtémoc
60	Museo Legislativo Los Sentimientos de la Nación	Acervo legislativo de la Cámara de Diputados: normas, reglas y leyes	Edificio contemporáneo	Col. El Parque-15960	Venustiano Carranza
61	Museo Manuel Tolsá	Obra de Manuel Tolsá	Palacio de Minería	Col. Centro-06000	Cuauhtémoc/ centro histórico
62	Museo Miguel Hidalgo y Costilla	Copias código Techialoyan; copias decretos abolición esclavitud; de pagos de tributos	Edificación, siglo XVIII	Col. Cuajimalpa-05000	Cuajimalpa

63	Museo Nacional de Arquitectura	Historia gráfica y documental sobre un barrio, colonia o ciudad por los planos arquitectónicos, maquetas, pinturas, fotografías, dibujos, croquis en combinación con la tecnología digital	Palacio de Bellas Artes, principios siglo XX	Col. Centro-06050	Cuauhtémoc/Alameda
64	Museo Nacional de Historia, Castillo de Chapultepec	Muebles y objetos personales de Maximiliano de Habsburgo y la Emperatriz Carlota	Palacio, siglo XVII	Bosque de Chapultepec I sección-11100	Miguel Hidalgo / Polanco-Chapultepec
65	Museo Nacional de la Cartografía	Evolución cartográfica del país con su historia. Códices cartográficos, mapas Nueva España y Ciudad de México, cartas, planisferios	Exconvento de San José / San Diego, siglo XVI	Col Tacubaya-11870	Miguel Hidalgo.
66	Museo Nacional de la Charrería	Objetos de Charrería: sillas de montar, lazos, sombreros, trajes de charro, armas de fuego.	Antiguo monasterio benedictino Virgen de Montserrat, siglo XVI	Col. Centro-06080	Cuauhtémoc-Centro histórico
67	Museo Nacional de la Revolución	Estado Mexicano, El Porfiriato, La Revolución democrática, La Revolución política, La Revolución popular, La Guerra Civil, La Constitución.	Edificación monumental, principios siglo XX	Col. Tabacalera-06030	Cuauhtémoc
68	Museo Nacional de las Culturas Populares	Creadores de culturas populares de México, ámbitos rurales y urbanos. Temas recurrentes: el maíz, el artesanado, la cosmovisión, las fiestas	Edificio convencional	Col. Del Carmen-04100	Coyoacán
69	Museo Nacional de las Intervenciones	Historia de México por: libros, folletos, videos, aplicaciones interactivas. Litografías, banderas, armas, mobiliario y accesorios civiles y militares de la época. Invasiones militares del XIX y XX	Exconvento de Churubusco, siglo XVI	Col. San Diego Churubusco-04120	Coyoacán
70	Museo Numismático Nacional	Acervo numismático: medallas y monedas de diversas épocas; instrumentos, punzones, troqueles. Vieja maquinaria para acuñar monedas	Edificio, siglo XVII	Col. Centro-06020	Cuauhtémoc-Centro histórico

71	Museo Olímpico Mexicano	Objetos y artículos de deportistas mexicanos; preseas de Juegos Deportivos Centroamericanos y del Caribe; Juegos Deportivos Panamericanos y Juegos Olímpicos	Edificio convencional	Col. Lomas de Sotelo-11200	Miguel Hidalgo
72	Museo Regional Altepepialcalli	Exposiciones temporales del pueblo de Tláhuac	Edificio convencional	Col. Villa Milpa Alta Centro-12000	Milpa Alta
73	Museo Regional Comunitario Cuitláhuac	Piezas arqueológicas prehispánicas; objetos de la colonia; costumbres y tradiciones. Museo de la comunidad	Casa de la comunidad	Col. De la Magdalena-13070	Tláhuac
74	Museo Regional de Tláhuac	Piezas arqueológicas de la zona del Pueblo de San Juan Ixtayopan	Casa de la comunidad	Col. Barrio San Miguel-13000	Tláhuac
75	Museo Regional San Andrés Mixquic	Festividades del pueblo: Día de Muertos; vestigios precolombinos	Edificio convencional	Col. San Andrés Mixquic-13600	Tláhuac
76	Museo San Miguel Teotongo	Entierro prehispánico con utensilios ceremoniales, pedazos de barro, vasijas y adornos como collares y pulseras, piezas de tepalcate y navajas de obsidiana	Edificación comunitaria	Col. San Miguel Teotongo-09630	Iztapalapa
77	Museo Telefónico Victoria	Evolución tecnológica de la comunicación telefónica en México. Conmutadores, aparatos telefónicos históricos, hechos representativos de la tecnología	Edificio central telefónica	Col. Centro-06000	Cuauhtémoc/ alameda
78	Museo de Zapata	Fotografías de Zapata con frases célebres; colección de rifles de la época. Principios de siglo XX. Revolución Mexicana	Exconvento Carmelita	Col. Lomas del Padre-05020	Cuajimalpa
79	Palacio Postal	Objetos y documentos históricos del servicio postal; filatelia	Edificio 1902. Estilos plateresco e isabelino	Col. Centro-06000	Cuauhtémoc-Centro histórico
80	Palacio y Museo de la Inquisición (Museo de la Medicina Mexicana)	Salas de cirugía reconstructiva; ceras del siglo XIX; histología; herbolaria; Jardín botánico; medicina prehispánica;	Edificio, siglo XVIII	Col. Centro-06000	Cuauhtémoc-Centro histórico

		embriología; botica de siglo XIX			
81	Parque Nacional Cerro de la Estrella	Objetos periodo preclásico mesoamericano, adoratorios aztecas	Parque nacional	Col. Ampliación veracruzana-09856	Iztapalapa
82	Sala de Exposiciones del AICM Terminal 2 (Aeropuerto Internacional de la Ciudad de México)	Exposiciones sobre temas de aviación y su desarrollo en México. Muestras de flora, fauna y ecosistemas de México.	Sala ubicada en el aeropuerto internacional de la CDMX	Col. Aviación Civil-15620	Venustiano Carranza
83	Sinagoga Histórica Justo Sierra	Sinagoga Ashkenazi; objetos religión, arte y ciudadanía	Edificio, 1941 Réplica de Shavel en Lituania	Col. Centro-06000	Cuauhtémoc-Centro histórico
84	Templo y Exconvento de Nuestra Señora del Carmen	Vida conventual expresada en arte, documentos, muebles y objetos litúrgicos	Exconvento, siglo XVII	Col. San Ángel-01000	Álvaro Obregón
85	Zona arqueológica Cuicuilco y museo de sitio	Construcción; basamentos; estelas	Zona arqueológica	Col. Isidro Fabela-14030	Tlalpan

Museos Interactivos

Nº	INTERACTIVOS	Colección	Recinto	Colonia/CP	Demarcación territorial
1	Centro de Difusión de la Ciencia y la Tecnología-Museo Tezozomoc	Ciencia y tecnología; planetario	Edificio contemporáneo, 1999	Col. Exhacienda del Rosario	Azcapotzalco
2	Futura CDMX	Centro interactivo-transformación urbanística de la metrópolis. Mapas, planos, fotografías. Gran Maqueta de la Ciudad de México	Edificio convencional	Col. Centro-06080	Cuauhtémoc/ Centro histórico
3	Museo de la Luz	Naturaleza de la luz; Luz de estrellas; mundo de colores; Luz en las artes; Luz y biósfera	Edificio, siglo XVII	Col. Centro-06020	Cuauhtémoc/ Centro histórico
4	Museo de Historia Natural y Cultura	Universo; evolución de la vida; evolución humana	Conjunto arquitectónico contemporáneo	Bosque de Chapultepec II sección-11800	Miguel Hidalgo / Polanco-Chapultepec

	Ambiental (MHNCA)				
5	Museo Interactivo de Economía (Mide)	Economía, finanzas y desarrollo sustentable	Edificio, siglo XVII	Col. Centro-06000	Cuauhtémoc/ Centro histórico
6	Museo Parque Arqueológico Luis G. Urbina (Parque Hundido)	Reproducciones piezas arqueológicas diversas culturas	Parque público	Col. Extremadura Insurgentes	Benito Juárez
7	Papalote-Museo del Niño	Ciencia y tecnología	Edificio contemporáneo. 1993	Col. Daniel Garza-11830	Miguel Hidalgo / Polanco-Chapultepec
8	Universum-Museo de las Ciencias	Ciencias y planetario	Edificio contemporáneo	Col. Ciudad universitaria-04510	Tlalpan

Pinacotecas

Nº	PINACOTECAS	Colección	Recinto	Colonia/CP	Demarcación territorial
1	Centro Cultural Isidro Fabela - Museo Casa del Risco	Acervo de Isidro Fabela: Revolución Mexicana, Diplomacia y Gobierno en el Estado de México	Casa histórica	Col. San Ángel-01000	Alvaro Obregón
2	Laboratorio Arte Alameda (Pinacoteca Virreinal, Exconvento de San Diego)	Arte-tecnología en prácticas artísticas contemporáneas	Exconvento, siglo XVI	Col. Centro-06000	Cuauhtémoc/ centro histórico
3	Pinacoteca de la Casa Profesa	Obras pictóricas del periodo virreinal. Arte sacro	Iglesia, siglo XVII	Col. Centro-06000	Cuauhtémoc/ centro histórico
4	Pinacoteca del Templo de la Enseñanza	Óleos de autores anónimos del siglo XVIII y finales del XIX	Iglesia, siglo XVII	Col. Centro-06010	Cuauhtémoc/ centro histórico

Museos Singulares

Nº	SINGULARES	Colección	Recinto	Colonia/CP	delegación
----	------------	-----------	---------	------------	------------

1	Centro Cultural Museo Universitario del Chopo (Palacio de Cristal)	Culturas subterráneas de los 80's: artes visuales, escénicas, performance, literatura y rock	Construcción estilo jugendstil	Col. Santa María la Rivera-06400	Cuauhtémoc
2	Instituto de Arte Mexicano del Azúcar	Piezas artísticas elaboradas a base de azúcar; utensilios y materias prima que se utilizan	Casa convencional	Col. Narvarte-03020	Benito Juárez
3	Maná: Museo de las Sagradas Escrituras	Valiosos ejemplares de la Biblia, ediciones europeas siglo XVI y XVII	Edificio convencional	Col. Tlaxpana-11370	Miguel Hidalgo
4	Museo de Caballería	Evolución histórica de la caballería; la participación del Arma de Caballería en el Porfiriato, la Revolución, las intervenciones	Fue parte de la Iglesia de Nuestra Señora de la Merced de las Huertas. Actual edificio del Colegio Militar	Col. Popotla-11411	Miguel Hidalgo
5	Museo de Figuras de Cera	Figuras de cera de personajes históricos y artísticos	Edificación convencional	Col. Tepeyac Insurgentes-07020	Gustavo A. Madero
6	Museo de Instrumentos Musicales	Colección de más de 250 instrumentos musicales de distintas épocas y diversos países.	Edificación convencional	Col. Country Club-04220	Tlalpan
7	Museo de la Historia del Mormonismo en México AC	Historia de la religión y sus prácticas	Edificación convencional	Col. 1ª Sección de San Juan de Aragón-07969	Gustavo A. Madero
8	Museo de las Culturas: Pasión por Iztapalapa	Proceso histórico y cultural de la zona: desde el hombre de Aztahuacan hasta la fundación del pueblo de Culhuacán	Edificio convencional	Col. Barrio San Pablo-09000	Iztapalapa
9	Museo de Sitio y de la Música Mexicana	Música mexicana, su variedad y su formación a partir de raíces negras, europeas e indígenas; instrumentos musicales de diversos materiales, técnicas y regiones de México	Edificio convencional	Col. Morelos-06200	Cuauhtémoc
10	Museo del Calzado	Zapatos de personas famosas; de otros países; personajes históricos; escritores; pintores; deportistas; colección zapatos miniatura	Edificio, siglo XVII	Col. Centro-06000	Cuauhtémoc/ centro histórico

11	Museo del Tatuaje	Trabajos de tatuaje y materiales para el tatuador	Casa, siglo XX	Col. Roma-06700	Cuauhtémoc
12	Museo del Tequila y el Mezcal	Difusión y promoción del patrimonio e identidad cultural: tequila y mezcal (bebidas)	Edificio contemporáneo	Col. Centro-06010	Cuauhtémoc
13	Museo Félix de Jesús	Honor al misionero y padre francés Félix de Jesús Rougier	Casa convencional	Col. Escandón-11800	Miguel Hidalgo
14	Museo Galería Nuestra Cocina Duque de Hérdez	Historia de la cocina en México: prehispánica, colonial, moderna y del futuro	Edificio, siglo XVII	Col. Centro-06060	Cuauhtémoc/ centro histórico
15	Museo Instituto Cultural México Israel	Tradiciones, Israel, Jerusalén, Folclore, En México	Edificio, siglo XVII	Col. Centro-06000	Cuauhtémoc/ centro histórico
16	Museo Interactivo de la Policía Federal	Forma lúdica e interactiva del quehacer de la Policía Federal	Edificación colonial	Col. Belén de las Flores-01100	Álvaro Obregón

Museos que conforman el grupo de estudio para la investigación

Nº	Museos incluidos en el análisis	Tipo-CDMX	Naturaleza de contenidos	Recinto
1	Antiguo Colegio de San Idelfonso	Ciencia e historia	Expresa movimientos, tendencias y expresiones artísticas	Edificio, siglo XVI
2	Archivo General y Público de la Nación (Palacio de Lecumberri)	Ciencia e historia	Expresa periodos históricos	Edificación, principios siglo XX
3	Casa de la Primera Imprenta de América	Ciencia e historia	Expresa periodos históricos	Edificio, siglo XVI
4	Centro Comunitario Culhuacán (Exconvento de San Juan Evangelista)	Ciencia e historia	Expresa movimientos, tendencias y expresiones artísticas	Edificio, siglo XVIII
5	Centro Cultural Casa del Lago "Juan José Arreola"	Arte e historia	Expresa movimientos, tendencias y expresiones artísticas	Edificación, principios siglo XX

6	Centro Cultural Universitario Tlatelolco	Arte e historia	Expresa periodos históricos	Edificio contemporáneo
7	Ex Teresa Arte Actual (Templo de Santa Teresa la Antigua)	Arte	Expresa movimientos, tendencias y expresiones artísticas	Edificio, siglo XVII
8	Laboratorio de Arte Alameda	Pinacoteca	Expresa movimientos, tendencias y expresiones artísticas	Exconvento, siglo XVI
9	Maná, Museo de las Sagradas Escrituras	Singulares	Expresa manifestaciones culturales de una religión	Edificio convencional
10	Museo Anahuacalli (Diego Rivera)	Arte e historia	Expresa periodos históricos	Edificio contemporáneo
11	Museo Casa de la Bola	Ciencia e historia	Expresa movimientos, tendencias y expresiones artísticas	Edificio, siglo XVI
12	Museo Casa de León Trotsky	Ciencia e historia	Expresa y representa a un personaje del acontecer histórico, social y cultural	Casa histórica, siglo XX
13	Museo Casa de Venustiano Carranza	Ciencia e historia	Expresa y representa a un personaje del acontecer histórico, social y cultural	Casa histórica, principios siglo XX
14	Museo Casa del Poeta Ramón López Velarde	Ciencia e historia	Expresa y representa a un personaje del acontecer histórico, social y cultural	Casa histórica, principios siglo XX
15	Museo Casa del Risco (Centro Cultural Isidro Fabela)	Pinacoteca	Expresa periodos históricos	Casa histórica, siglo XVIII
16	Museo Casa Estudio Diego Rivera y Frida Kahlo	Arte	Expresa movimientos, tendencias y expresiones artísticas	Casa histórica, siglo XX
17	Museo Casa Frida Kahlo (Casa Azul)	Arte e historia	Expresa y representa a un personaje del acontecer histórico, social y cultural	Casa histórica, siglo XX

18	Museo de Arte Carrillo Gil (MACG)	Arte e historia	Expresa movimientos, tendencias y expresiones artísticas	Edificio vanguardista
19	Museo de Arte de la SHCP (Antiguo Palacio del Arzobispado)	Ciencia e historia	Expresa movimientos, tendencias y expresiones artísticas	Edificio, siglo XVII
20	Museo de Arte Moderno (MAM)	Arte	Expresa movimientos, tendencias y expresiones artísticas	Edificio contemporáneo
21	Museo de Arte Popular (MAP)	Arte e historia	Expresa movimientos, tendencias y expresiones artísticas	Edificio <i>art decó</i>
22	Museo de El Carmen (Templo y Exconvento de Nuestra Señora del Carmen)		Expresa periodos históricos	Exconvento, siglo XVII
23	Museo de Geología de la UNAM	Ciencia e historia	Expresa ámbitos de la ciencia y la tecnología	Edificio convencional
24	Museo de Historia Natural y Cultura Ambiental (MHNCA)	Interactivos	Expresa ámbitos de la ciencia y la tecnología	Edificio contemporáneo
25	Museo de la Basílica de Guadalupe	Arte	Expresa manifestaciones culturales de una religión	Edificio, siglo XVII
26	Museo de la Caricatura	Arte	Expresa movimientos, tendencias y expresiones artísticas	Edificio, siglo XVI
27	Museo de la Ciudad de México	Ciencia e historia	Expresa periodos históricos	Edificio, siglo XVIII
28	Museo de la Luz	Interactivos	Expresa ámbitos de la ciencia y la tecnología	Edificio, siglo XVII
29	Museo de la Mujer	Ciencia e historia	Expresa movimientos críticos de diversas sociedades, en momentos y espacios históricos determinados	Edificio convencional
30	Museo de la Tortura	Ciencia e historia	Expresa movimientos críticos de diversas sociedades, en momentos y	Edificio, siglo XVII

			espacios históricos determinados	
31	Museo de las Constituciones	Arte e historia	Expresa periodos históricos	Edificio, siglo XVI
32	Museo de los Ferrocarrileros	Ciencia e historia	Expresa movimientos críticos de diversas sociedades, en momentos y espacios históricos determinados	Edificio, principios siglo XX
33	Museo de sitio de la Universidad del Claustro de Sor Juana	Ciencia e historia	Expresa periodos históricos	Exconvento, siglo XVII
34	Museo de sitio del Recinto Homenaje a Don Benito Juárez	Ciencia e historia	Expresa y representa a un personaje del acontecer histórico, social y cultural	Palacio, siglo XVII
35	Museo del Antiguo Palacio de la Inquisición (Museo de Medicina Mexicana)	Ciencia e historia	Expresa ámbitos de la ciencia y la tecnología	Edificio, siglo XVIII
36	Museo del Caracol (Galería de Historia)	Arte e historia	Expresa periodos históricos	Edificio, principios siglo XX
37	Museo del Chocolate	Arte e historia	Expresa rasgos culturales	Casa, principios siglo XX
38	Museo del Estanquillo	Ciencia e historia	Expresa y representa a un personaje del acontecer histórico, social y cultural	Edificio, siglo XVIII
39	Museo del Juguete Antiguo México (MUJAM)	Ciencia e historia	Expresa rasgos culturales	Edificio convencional
40	Museo del Objeto del Objeto (MODO)	Arte e historia	Expresa manifestaciones de la vida cotidiana	Edificio <i>art nouveau</i>
41	Museo del Palacio de Bellas Artes	Arte e historia	Expresa movimientos, tendencias y expresiones artísticas	Edificio, principios siglo XX
42	Museo del Telégrafo	Ciencia e historia	Expresa ámbitos de la ciencia y la tecnología	Edificio, siglo XVIII
43	Museo Dolores Olmedo	Arte e historia	Expresa movimientos, tendencias y expresiones artísticas	Edificio, siglo XVIII
44	Museo Experimental "El Eco"	Arte	Expresa movimientos, tendencias y	Edificio vanguardista

			expresiones artísticas	
45	Museo Franz Mayer	Arte e historia	Expresa periodos históricos	Edificio, siglo XVII
46	Museo Galería Nuestra Cocina Duque de Hérdez	Singulares	Expresa rasgos culturales	Edificio, siglo XVII
47	Museo Indígena (MI) - Antigua Aduana de Peralvillo	Ciencia e historia	Expresa rasgos culturales	Edificio, siglo XVIII
48	Museo Interactivo de Economía (MIDE)	Interactivos	Expresa ámbitos de la ciencia y la tecnología	Edificio, siglo XVII
49	Museo José Luis Cuevas	Arte	Expresa movimientos, tendencias y expresiones artísticas	Edificio, siglo XVI
50	Museo Manuel Tolsa (Palacio de Minería)	Ciencia e historia	Expresa movimientos, tendencias y expresiones artísticas	Edificio, siglo XVIII
51	Museo Memoria y Tolerancia	Arte e historia	Expresa movimientos críticos de diversas sociedades, en momentos y espacios históricos determinados	Edificio contemporáneo
52	Museo Mural Diego Rivera	Arte	Expresa movimientos, tendencias y expresiones artísticas	Edificio monumental, principios siglo XX
53	Museo Nacional de Antropología e Historia (MNA)	Arte e historia	Expresa periodos históricos	Edificio contemporáneo
54	Museo Nacional de Culturas Populares	Ciencia e historia	Expresa rasgos culturales	Edificio convencional
55	Museo Nacional de Historia-Castillo de Chapultepec	Ciencia e historia	Expresa periodos históricos	Palacio, siglo XVIII
56	Museo Nacional de la Acuarela. Alfredo Guati Rojo	Arte e historia	Expresa movimientos, tendencias y expresiones artísticas	Casa, siglo XVIII
57	Museo Nacional de la Estampa (MUNAE)	Arte	Expresa movimientos, tendencias y expresiones artísticas	Edificio, siglo XVII

58	Museo Nacional de la Revolución	Ciencia e historia	Expresa periodos históricos	Edificio monumental, principios siglo XX
59	Museo Nacional de las Culturas (Casa de Moneda)	Arte e historia	Expresa rasgos culturales	Palacio, siglo XVII
60	Museo Nacional de las Intervenciones	Ciencia e historia	Expresa periodos históricos	Exconvento, siglo XVI
61	Museo Nacional del Arte (MUNAL)	Arte e historia	Expresa movimientos, tendencias y expresiones artísticas	Palacio, principios siglo XX
62	Museo Nacional San Carlos	Arte	Expresa movimientos, tendencias y expresiones artísticas	Edificio, siglo XVIII
63	Museo Numismático Nacional	Ciencia e historia	Expresa un elemento emblemático	Edificio, siglo XVII
64	Museo Panteón de San Fernando	Arte e historia	Expresa y representa a un personaje del acontecer histórico, social y cultural	Panteón, siglo XVIII
65	Museo Soumaya Plaza Carso	Arte e historia	Expresa movimientos, tendencias y expresiones artísticas	Edificio vanguardista
66	Museo Tamayo Arte Contemporáneo	Arte e historia	Expresa movimientos, tendencias y expresiones artísticas	Edificio contemporáneo
67	Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC)	Arte e historia	Expresa movimientos, tendencias y expresiones artísticas	Edificio contemporáneo
68	Museo Universitario del Chopo (Palacio de Cristal)	Singulares	Expresa movimientos, tendencias y expresiones artísticas	Edificio vanguardista
69	Palacio de Cultura Banamex-Palacio de Iturbide	Arte	Expresa movimientos, tendencias y expresiones artísticas	Palacio, siglo XVII
70	Palacio Postal	Ciencia e historia	Expresa un elemento emblemático	Edificio, principios siglo XX
71	Sinagoga Histórica Justo Sierra.	Ciencia e historia	Expresa manifestaciones	Edificio, siglo XX

			culturales de una religión	
72	Universum, Museo de las Ciencias	Interactivo	Expresa ámbitos de la ciencia y la tecnología	Edificio contemporáneo

Tabla de análisis de las actividades complementarias en museos. 1º. Eje del modelo Pedagogía del Ocio.

		PRINCIPIOS DE OCIO			
PRINCIPIO	VIVENCIA	LIBERTAD	SATISFACCIÓN	AUTOTELISMO	
DESCRIPCIÓN DEL PRINCIPIO	Principio que promueve un ocio tanto activo como contemplativo en todas sus dimensiones (lúdica, creativa, festiva, ambiental-ecológica y solidaria).	Principio que se desarrolla en ausencia de coacción y que tiene también un sentido positivo de capacidad, es decir de elegir en cada momento el modo de obrar que se considere mejor entre las distintas posibilidades que la situación ofrece.	Principio que no está reñido con el esfuerzo y que se materializa cuando se produce un ajuste entre las expectativas de la persona y su vivencia de ocio real.	Principio contrario al utilitarismo y que caracteriza a la experiencia de ocio como un fin en sí misma.	
LINEAS DE INTERVENCIÓN EDUCATIVAS DERIVADAS DEL PRINCIPIO	Promover experiencias de aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> • Diversas. • Globales (todo se relaciona con todo). • Integradas (relacionadas con el sentido de la vida y los valores de cada uno). 	Promover experiencias de aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> • Sin coacción. • Sin direccionismo ni paternalismo. • Que estimulen y abran caminos de desarrollo personal. 	Promover experiencias de aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> • Gratificantes tanto en el proceso de aprendizaje como en sus resultados. • Que tiendan a ajustar las expectativas de los participantes y la realidad. 	Promover experiencias de aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> • Valiosas en sí misma. • Que supongan un reto de autosuperación respecto experiencias anteriores. 	
	Talleres	<p>SI. Esquemas experienciales que involucran a la persona en sus diversas esferas.</p> <p>SI. Es una estructura activa y participativa donde el tipo y contenido favorecen experiencias satisfactorias por elección propia.</p>	<p>SI. Actividades promovidas en diversos medios, y responden a una amplia variedad de intereses y gustos.</p>	<p>SI. El ejercicio de la libertad para elegir por gusto; involucra un reto de autosuperación.</p>	
Bloque A	<p>SI. Involucra una participación activa que se corresponde con la dimensión creativa, y estimula en conjunto las habilidades y actitudes de la persona.</p> <p>Cursos- seminarios-otros</p>	<p>SI. Los cursos, son valiosos por si mismos, elegidos por motivaciones individuales por el gusto de saber.</p>	<p>SI. Induce a vivencias gratificantes por la elección y el reto que involucran.</p>	<p>SI. Los cursos son elegidos voluntariamente con un valor intrínseco brindado por el participante.</p>	

	Concursos	SI. Es una experiencia con pleno involucramiento por el compromiso para participar.	SI. La decisión para participar en función de sus propias capacidades corresponde a un rasgo de ejercicio de la libertad.	SI. El nivel de expectativa en función de los resultados de la participación anticipa un nivel de satisfacción personal.	Depende. Es una actitud que involucra un nivel de autosuperación, pero se participa buscando un resultado.
	Presentaciones de libros	SI. La asistencia a la lectura de la reseña impacta en la esfera emocional y cognitiva.	SI. La asistencia a una reseña literaria es por decisión propia.	SI. Por el gusto de conocer y estar actualizado en la publicación de obras y temas de interés.	SI. El valor de acudir a la presentación se circunscribe al momento único de estar en contacto con el autor.
	Conferencias- mesas redondas	SI. El interés por la temática y la reflexión cognitiva implican una vivencia y participación decidida.	SI. La información previa a su asistencia es sin coacción	SI. Vivencias que involucran procesos de aprendizaje que son gratificantes.	SI. La experiencia cognitiva que se da ante la exposición y debate de expertos conlleva específicamente a un gozo intelectual en el mismo momento.
B Bloque	Visitas temáticas- dramatizadas- teatralizadas	SI. Es una vivencia que induce a la imaginación en un ambiente cultural y diverso.	SI. La participación en el recorrido es por decisión libre y autónoma.	SI. El rasgo lúdico de la caracterización induce a vivencias gratas y novedosas.	SI. La ambientación del recinto y la caracterización de los guías son apreciadas por el solo contacto del recorrido.
	Recorridos- visitas guiadas	SI. Es una vivencia íntima que se establece al contacto con la obra y colecciones.	SI. Se participa por decisión propia.	NO. Es una vivencia grata en lo general pero limitada en la posibilidad de pleno disfrute y satisfacción.	NO. Es una actividad de conocimiento general para familiarizarse con la obra.
C Bloque	Conciertos- eventos musicales	SI. Son ambientes lúdicos y creativos que estimulan los sentidos a través de la música.	SI. El disfrute visual y auditivo es en un ambiente de libertad.	SI. Eventos con un acentuado nivel de sensibilidad gratamente apreciado.	SI. El disfrute musical es único y situacional.

	Ciclos cine-cineclubs	Sí. Son vivencias con acentuado impacto emocional provocado por las temáticas e imágenes desarrolladas.	Sí. La elección de la película o documental es por decisión propia.	Sí. El estímulo emocional generado por la proyección y la reflexión provocada alrededor del tema y la trama, es satisfactoria.	Sí. El disfrute y conexión con la proyección es personal y valiosa por sí misma.
	Obras de teatro-puestas en escena	Sí. Conllevan una vivencia que detona diversas emociones y sentimientos inducidos por las tramas y actuaciones.	Sí. Involucra que la persona haga la elección de la actividad.	Sí. Se disfruta no solo la puesta en escena sino el desenvolvimiento de los actores, y los mensajes que transmite.	Sí. Vivencia emocionalmente disfrutable por sí misma.
	Narraciones orales-cuentacuentos	Sí. Es una vivencia interactiva con el narrador que estimula la imaginación.	Sí. Involucra que la persona haga la elección de la actividad.	Sí. La narración conduce ámbitos y ambientes imaginados, que se perciben satisfactorios y enriquecedores.	Sí. Las historias contadas estimulan y se gozan en el momento.
	Exposiciones temporales-exhibiciones	Sí. Es una vivencia que involucra el sentido de disfrute y contemplación.	Sí. Por intereses concretos se decide acudir a la exposición.	Sí. Las obras y colecciones invitadas, por lo regular, despiertan un disfrute anticipado y duradero.	Sí. El tema, el autor, la procedencia, la obra en sí misma se aprecian y valoran por el hecho de estar en contacto en el momento.
Bloque E	Espectáculos	Sí. Vivencia lúdica y festiva estimulada por formas, sonidos y colores.	Sí. La elección de asistir a un evento lúdico se hace por decisión personal.	Sí. La vivencia en un entorno lúdico y festivo implica una actitud gozosa.	NO. Vivencia lúdica que relaja y descansa.
	Ferias-festivales	Sí. Vivencia lúdica y festiva.	Sí. La temática y la celebración son motivadores para decidir acudir por propia decisión.	Sí. La actitud positiva y satisfactoria es inherente a la ambientación temática.	NO. Ambientes festivos de convivencia y disfrute general.

Tabla de análisis de las actividades complementarias en museos. 1º. Eje del modelo Pedagogía del Ocio.

RASGOS EXPERIENCIA HUMANA				
CARÁCTER PROCESUAL	CARÁCTER OBJETIVO	CARÁCTER SUBJETIVO	VERDADERA EXPERIENCIA	
Actuación humana referida en un antes, durante y después con impacto emocional.	Capacidad de objetivizar el sentir y pensar interno en actuaciones humanas observables.	Determina grado de involucramiento, deseo y potencial de desarrollo personal. Novedad y motivación.	Vivencias intensas asociadas a situaciones u objetos; de carácter procesual y con recordabilidad.	
Promover experiencias de aprendizaje que: *Impliquen una publicación en programa del museo (temporalidad). *Expresen diversidad de temas e intereses con potencial detonador emocional.	Promover experiencias de aprendizaje: *Que involucren acciones con resultados palpables.	Promover experiencias de aprendizaje: *Que requiera de una participación y actuación activa. *Que se oriente al individuo.	Promover experiencias de aprendizaje: *Que tengan condición de elección previa. Con profundos niveles de involucramiento emocional, físico o intelectual.	
SÍ. La participación implica una búsqueda previa y, por lo regular, un registro preliminar. Abordan temas vastos y diversos con una carga emocional implícita.	SÍ. El gusto e involucramiento personal se reflejan en los productos del taller.	SÍ. El compromiso e involucramiento se expresa la participación.	SÍ. Los talleres estimulan una vivencia integral.	
SÍ. La participación implica una búsqueda previa y, por lo regular, un registro preliminar. Abordan temas vastos y diversos con una carga emocional implícita.	SÍ. El gusto e involucramiento personal se reflejan en los productos del curso.	SÍ. Implica una participación y actuación activa con potencial desarrollo personal.	SÍ. Es una vivencia significativa elegida con libertad e involucramiento personal.	
SÍ. La participación implica una búsqueda previa, y por lo regular, un registro preliminar; abordan temas vastos y diversos con una carga emocional implícita.	SÍ. La emoción, interés y motivación se expresan en el registro al concurso.	SÍ. La intensa motivación conduce a un potencial desarrollo personal.	SÍ. Son vivencias extraordinarias que permanecen en el tiempo.	

<p>NO. Es una actividad programada de manera única e irrepetible.</p>	<p>NO. Vivencia de enriquecimiento individual que se mantiene solo durante la presentación.</p>	<p>NO. El nivel de participación e involucramiento es bajo con respecto al grado de actuación.</p>	<p>NO. Vivencia enriquecedora pero no extraordinaria desde el nivel de participación e involucramiento.</p>
<p>SÍ. La participación implica una selección realizada con antelación; donde se presentan temas diversos de marcado interés colectivo.</p>	<p>NO. Vivencia activa a nivel intelectual que no cuenta con el foro para expresarse.</p>	<p>NO. Es un espacio de aprendizaje por exposición de otros.</p>	<p>DEPENDE. Son vivencias intelectualmente estimulantes, que serían extraordinarias en función del tipo y nivel del ponente.</p>
<p>NO.</p>	<p>NO.</p>	<p>NO.</p>	<p>NO.</p>
<p>NO. Es una actividad que se decide en la visita al recinto museístico.</p>	<p>NO.</p>	<p>NO.</p>	<p>NO.</p>
<p>SÍ. Vivencias sensorialmente apreciadas que impactan en la estructura emocional, elegidas previamente y mantenidas en el tiempo.</p>	<p>SÍ. Son vivencias que pueden estimular aprendizajes utilizando los sentidos de la vista y el oído.</p>	<p>SÍ. Estimulan un deseo y una motivación destacables.</p>	<p>DEPENDE. Vivencias sensoriales con potencial para convertirse en extraordinarias por la peculiaridad de los grupos y la interpretación de las obras musicales.</p>
<p>SÍ. Son vivencias que se eligen con antelación y, por el tipo de estímulos emocionales que se detonan, conllevan un elemento de recordabilidad.</p>	<p>SÍ. Se pueden expresar pensamientos y opiniones en los espacios dedicados a comentar las películas y documentales.</p>	<p>SÍ. Involucran una motivación genuina para asistir y comentar.</p>	<p>DEPENDE. Es una vivencia que posibilita estimular fibras sensibles, que se volvería extraordinaria por un conjunto de variables como el autor, la historia, la producción, la temática.</p>

<p>SÍ. Las tramas e historias emocionales son capaces de mantenerse en los recuerdos individuales.</p>	<p>NO. Se aprecia sin estimular espacios para la expresión pública.</p>	<p>NO.</p>	<p>NO. Vivencia enriquecedora pero no extraordinaria desde el nivel de participación e involucramiento.</p>
<p>SÍ. Las tramas e historias emocionales son capaces de mantenerse en los recuerdos individuales.</p>	<p>SÍ. La estructura de la actividad favorece que el participante tenga oportunidad de involucrarse en la narración.</p>	<p>SÍ. Hay una participación anímica expresada en la actitud de apertura y gozo durante la narración.</p>	<p>DEPENDE. De la habilidad de narrador para establecer un vínculo emocional único y trascendente.</p>
<p>DEPENDE. Vivencia significativa que está en función del nivel y tema abordado por la exposición.</p>	<p>NO.</p>	<p>NO.</p>	<p>DEPENDE. Podrían ser experiencias extraordinarias de acuerdo al grado de significación personal del visitante.</p>
<p>NO.</p>	<p>NO.</p>	<p>NO.</p>	<p>NO.</p>
<p>NO.</p>	<p>NO.</p>	<p>NO.</p>	<p>NO.</p>

Tabla de análisis de las actividades complementarias en museos. 2º. Eje del modelo Pedagogía del Ocio.

PRINCIPIOS DE PEDAGOGIA DEL OCIO				
PRINCIPIO	CONTINUIDAD	GLOBALIDAD	DIVERSIDAD DE INTERESES	ACCIÓN POSITIVA Y CREADORA
DESCRIPCIÓN DEL PRINCIPIO	El ocio en referencia con la línea de vida en sus diversas etapas.	Sentido pluridimensional del ocio (lúdico, creativo, festivo, ambiental-ecológico y solidario).	Expresión del ocio proyectado a horizontes compartidos con los otros, no en uno mismo.	Énfasis en el ocio como vivencia positiva y creadora en oposición al espectáculo pasivo.
LINEAS DE INTERVENCIÓN EDUCATIVAS DERIVADAS DEL PRINCIPIO	Promover experiencias de aprendizaje: *Que den continuidad a la formación inicial. *Que proyecten ámbitos de desarrollo vital.	Promover experiencias de aprendizaje: *Multifacéticas en cuanto a diversos ámbitos de actuación. *Capaces de estimular esferas físicas, cognitivas y emocionales.	Promover experiencias de aprendizaje: *Estimulantes para la interacción y proyección con y hacia los otros.	Promover experiencias de aprendizaje: *Con énfasis en un involucramiento activo orientado a una vivencia satisfactoria.
	Talleres	Sí. Estructuras que favorecen las distintas esferas de la persona. Contenidos e intereses múltiples.	Sí. Involucran la participación de los talleristas en la actividad, y en el compartir con los otros.	Sí. Se requiere de compromiso y participación activa en función de intereses y gustos.
	Bloque A Cursos-seminarios-otros	Sí. Las temáticas son vigentes acordes a las inquietudes e intereses de diversos públicos.	Sí. Estimulan diversas esferas de la persona. Contenidos diversos.	Sí. Los cursos fomentan la interacción con otros en el acto de compartir intereses. En el caso de seminarios, la asistencia y atención brindada a ponentes son expresión de compartir intereses en grupo.
Concursos	Sí. Dinámica de establecer continuaciones anuales. Atienden diversos segmentos de edad.	Sí. Temáticas de intereses amplios y diversos. Estimulan diversos ámbitos de la persona.	Sí. La estructura de participación involucra compromiso con otros participantes, o bien en aportar creaciones con una mirada de bien común.	Sí. Implica un involucramiento completo que estimula el sentido creativo.

Bloque B	Presentaciones de libros	NO. Son actividades únicas con interés para públicos específicos con autores determinados.	NO. La participación es de escucha.	NO. La participación es de escucha.	NO. Es una actividad pasiva aun cuando haya una sesión de preguntas y respuestas.
	Conferencias- mesas redondas	SÍ. Las temáticas son específicas a públicos interesados, con potencial continuidad en los temas.	NO. Las personas atienden con atención y escucha a los ponentes.	SÍ. La expresión e interacción con otros, reflejo de un ámbito interno, se manifiesta en las temáticas que se abordan.	SÍ. Por el nivel de interés asociado a la temática expuesta, provoca una experiencia satisfactoria.
	Visitas temáticas- dramatizadas- teatralizadas	NO. Aun cuando son personajes temáticos, es un contacto único anclado a colecciones.	SÍ. El ámbito emocional podría ser estimulado por los personajes. Es lúdico.	SÍ. La interacción con los personajes expresan el ámbito externo de la relación con otros.	NO. Es satisfactoria en función de la vivencia lúdica informativa, sin embargo se limita al recorrido por espacios y colecciones.
	Recorridos- visitas guiadas	NO. Se limitan a conocer las colecciones en recorridos por salas.	NO. Visitas con una relación unipersonal con el guía.	NO. Es una relación individual con la interacción con el guía y sujeta a las áreas de exposición.	NO.
Bloque C	Conciertos- eventos musicales	SÍ. En caso de presentar explicaciones de músicos, directores musicales, críticos o expertos. Atienden diversos segmentos de edad.	SÍ. Los diversos géneros musicales estimulan ámbitos físicos y emocionales.	SÍ. Favorece un ambiente compartido y disfrutado en colectivo.	SÍ. La vivencia satisfactoria se detona por el involucramiento sensorial y de contexto que se genera.
	Ciclos cine- cineclubs	SÍ. Temas que abordan, expresan y reflejan diferentes manifestaciones y etapas de la vida. Ciclos con secuencia temática.	SÍ. Los diversos géneros y temas de las películas y documentales estimulan los diversos ámbitos de la persona.	SÍ. Involucran una expresión colectiva compartida con otros.	SÍ. La vivencia es positiva por el estímulo visual, cognitivo y emocional que se estimula.

	Obras de teatro-puestas en escena	SÍ. Con temas u obras literarias que expresan ambientes y particularidades de la vida. Atienden a edades distintas.	SÍ. Genera emociones y pensamientos asociados a la trama y ambientes creados, con sentido lúdico, festivo o solidario.	SÍ. Las temáticas diversas estimulan la confluencia de grupos con intereses afines.	SÍ. En función del estímulo intelectual y emocional que se provoca consiguiendo una vivencia satisfactoria.
	Narraciones orales-cuentacuentos	SÍ. Estimulan tramas, moralejas o historias que reflejan personajes y situaciones vitales. Atienden a distintas edades.	SÍ. Genera emociones y expresiones ligadas a la trama y a los ambientes creados, con sentido lúdico, festivo o solidario.	SÍ. Se provoca un involucramiento colectivo guiado por el narrador en una interacción y expresión de grupo.	SÍ. El narrador involucra con sonidos y movimientos a los participantes, estimulando la imaginación.
Bloque D	Exposiciones temporales-exhibiciones	NO. Son temáticas de artistas o autores que corresponden a temáticas de la colección permanente o a guiones narrativos invitados.	NO. La participación se sujeta a la contemplación y apreciación de colecciones; estimulando el ámbito emocional y estético.	SÍ. Son vivencias que atienden la diversidad de intereses expresadas en la variedad de temáticas expuestas.	SÍ. El disfrute estético y de gozo se provoca por el interés positivo de la vivencia.
Bloque E	Espectáculos	NO. Son actividades de esparcimiento lúdico.	SÍ. La diversidad expresada en música, actuación, iluminación y temática detonan emociones, y expresan ámbitos distintos.	SÍ. Son vivencias que crean ambientes colectivos lúdicos y gozosos.	NO. La participación es pasiva.
	Ferias-festivales	NO. Actividades temáticas con sentido lúdico e incluso festivo.	SÍ. El sentido lúdico y festivo acompañado de las temáticas científicas o culturales detonan emociones, y expresan ámbitos distintos.	SÍ. Las temáticas expresan rasgos culturales y de grupos sociales.	SÍ. Vivencias participativas y de compartir con otros.

Tabla de análisis de las actividades complementarias en museos. 2º. Eje del modelo Pedagogía del Ocio.

		REFERENTES - OCIO HUMANISTA			RASGOS CONSTRUCTIVISTAS		
PRINCIPIO	OCIO ACTIVO	OCIO CREATIVO	CONTEXTO DEL INDIVIDUO	MEDIACION	ZONA DESARROLLO PROXIMO		
DESCRIPCIÓN DEL PRINCIPIO	Involucra actitud e interés comprometidos e implicados, consciencia sobre consecuencias y emociones.	Sentido experiencial en referencia a una actividad compleja, activa y lúdica.	Marco referencial asociado a comunidad y entorno. Ámbito de interrelación.	Participación directa de una persona para que otra aprenda en un ambiente propicio a realizarlo con independencia y autonomía.	Distancia entre el nivel actual de desarrollo expresado en una determinada actuación individual, y el nivel potencial de desarrollo para actuar bajo la guía de otro más capaz.		
LÍNEAS DE INTERVENCIÓN EDUCATIVAS DERIVADAS DEL PRINCIPIO	Promover experiencias de aprendizaje: *Que involucren participación consciente e implicada en acciones y recursos.	Promover experiencias de aprendizaje: *Que involucren activación física, cognitiva y emocional con resultados observables.	Promover experiencias de aprendizaje: *Enmarcadas con referentes de comunidad y entorno.	Promover experiencias de aprendizaje: *Que involucren a facilitadores de aprendizajes específicos.	Promover experiencias de aprendizaje: *Con sentido de niveles de desarrollo. *Participativas y activas.		
	Talleres	¡sí. Involucra la actitud de compromiso e involucramiento.	¡sí. La participación conlleva involucrar el ámbito creativo reflejo de las expresiones internas.	¡sí. Las temáticas son parte de referentes culturales comunitarios.	¡sí. El desarrollo de las habilidades y aptitudes requiere de un facilitador conocedor en la materia.		
Bloque A	Cursos- seminarios- otros	¡sí. Los cursos involucran una participación activa.	¡sí. Estimulan habilidades y conocimientos capaces de crear. Los seminarios enriquecen la base de conocimiento que provoca reflexión y aprendizaje.	¡sí. Los contenidos son de interés colectivo y comunitario.	¡sí. Vivencia de aprendizaje que involucra el apoyo y estímulo del instructor.		
					¡sí. Involucran un contexto de niveles de dominio, capaces de ser escalados		

	Concursos	SÍ. Involucra una participación integral de la persona con expectativas claras.	SÍ. Involucra la participación vivencial que ejercita creatividad en un proceso cognitivo y físico.	SÍ. Las temáticas y creaciones culturales producidas se corresponden a los contextos sociales y de la comunidad.	NO. La participación le corresponde al individuo que pone a prueba el nivel de su capacidad.	SÍ. El nivel de participación podría corresponder a niveles de básico, medio y avanzado. En cada participación se va optimizando la distancia de conocimiento y aprendizaje.	
	Presentaciones de libros	NO. Es una actividad enriquecedora por la temática que se presenta pero limitada en el nivel de involucramiento.	NO. La participación se sujeta a ser receptor de la reseña literaria.	NO. La diversidad de temáticas y géneros literarios.	NO. No hay un aprendizaje guiado.	NO. No conlleva un aprendizaje individual sostenido.	
Bloque B	Conferencias- mesas redondas	SÍ. Participación y actitud activa de conocer y apreciar la exposición del ponente.	NO. El enriquecimiento de la persona es a partir de la exposición de ponentes.	SÍ. Se establece una relación entre las temáticas presentadas y el marco de referencia del contexto del participante.	NO. El aprendizaje es un proceso personal e individual en función del tema expuesto.	NO. Los conocimientos expuestos son independientes que no necesariamente involucran margen de desarrollo.	
	Visitas temáticas- dramatizadas- teatralizadas	NO. La visita se sujeta al guía caracterizado en una participación parcial.	NO. No estimula a una actividad compleja o retadora.	NO. Se sujeta al ámbito tematizado del espacio y de la obra del museo.	NO. La información que se brinda es selectiva a una cierta temática.	No aplica.	
	Recorridos- visitas guiadas	NO. La visita se sujeta al guía en una participación parcial.	NO.	NO. Se sujeta al ámbito tematizado del espacio y de la obra del museo.	NO. La información que se brinda es selectiva a una cierta temática.	No aplica.	

Bloque C	Conciertos- eventos musicales	Sí. El estímulo musical detona emociones y participación emocional activa.	NO. La vivencia es solo sensorialmente gozosa.	Sí. Los géneros musicales son expresión de manifestaciones y rasgos culturales.	NO. No se genera un ambiente planeado de aprendizaje.	NO. Es una vivencia de gozo y no de educación musical.
	Ciclos cine- cineclubs	Sí. Involucra una participación emocional y cognitiva activa y abierta.	Sí. La temática que conforma los ciclos de cine implica análisis y comentarios.	Sí. Las historias contemplan referentes contextuales y de grupos sociales.	Sí. Las proyecciones se acompañan de la guía y análisis de un experto con sesión de preguntas y respuestas.	Sí. El análisis se puede guiar a través de preguntas detonadoras, lo que reduce la distancia entre el inicio y el aprendizaje potencial a lograr.
	Obras de teatro-puestas en escena	Sí. Estimula una participación e involucramiento emocional, intelectual y sensorial.	NO. Es una vivencia con una participación receptiva.	NO. Las tramas de las obras literarias son entornos y ambientes no necesariamente conocidos por participantes.	NO. Son vivencias con una participación unidireccional.	NO.
Bloque D	Narraciones orales- cuentacuentos	Sí. Estimula una participación e involucramiento emocional, intelectual y sensorial.	NO. La participación se sujeta a la narración aun cuando se estimula una actitud activa.	Sí. La selección de la historia puede estar referida a contextos conocidos.	Sí. El narrador estimula la imaginación y guía el aprendizaje con interacciones activas con los participantes.	Sí. La conducta y participación del narrador puede estimular la propia búsqueda de conocimiento.
	Exposiciones temporales- exhibiciones	Sí. El disfrute y aprendizaje se da con el involucramiento activo.	NO. Porque se mantiene una participación y actitud receptiva.	Sí. Las exposiciones por lo general tienen un referente contextual y cultural.	Sí. Con la participación de expertos se conduce a un disfrute y aprendizaje.	NO. Son vivencias únicas no ancladas a procesos de aprendizaje continuo.

Bloque E	Espectáculos	NO. La participación es pasiva.	NO. El disfrute y gozo es receptivo.	NO. Son vivencias de goce lúdico y sensorial.	NO. La participación es pasiva.	NO. No hay implícito un sentido educativo.
	Ferias- festivales	SÍ. Estimulan el acercamiento a temas, objetos y vivencias específicas.	NO. La participación es activa pero sin involucramiento.	SÍ. Son vivencias que se expresan a través de contextos culturales específicos.	NO. Vivencia activa sin mediador.	NO. No hay implícito un sentido educativo.