



## **ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**

Facultad de Ciencias Sociales y Humanísticas

### **PROYECTO PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE UN MODELO DE GESTIÓN EDUCATIVO PARA EL MUSEO CARLOS ZEVALLOS MENÉNDEZ DE LA CASA DE LA CULTURA, NÚCLEO DEL GUAYAS PARA AUMENTAR EL VÍNCULO CON LA COMUNIDAD**

#### **INFORME DE PROYECTO INTEGRADOR**

Previo a la obtención del Título de:

**Licenciado en Turismo**

**Presentador por:**

Rivas Márquez Cristina Sofía

Rosales Cedeño María José

**GUAYAQUIL-ECUADOR**

**Año: 2018**

## **DEDICATORIA**

Dedico el esfuerzo empleado en este proyecto a Jorge y Ricardo, quienes son mi mayor apoyo, mi felicidad y mis ganas de continuar cada día.

Cristina Sofía Rivas Márquez

## DEDICATORIA

El siguiente trabajo investigativo lo dedico a Dios, quien fue el propulsor de cada uno de mis pasos y mi guía durante este largo trayecto de enseñanzas, el mismo que me brindó la fuerza para no desfallecer y continuar. A mis padres, quienes en todo momento me apoyaron con su amor incondicional y cuyo sacrificio se ve reflejado hoy en mi esfuerzo y perseverancia. A mis maestros, quienes me transmitieron su aprendizaje y apostaron desde el principio que seguiría con mis metas y llegaría hasta el final. A todas las personas que me han respaldado e hicieron que el éxito de este trabajo sea posible.

María José Rosales Cedeño

# **AGRADECIMIENTO**

A Jorge, Ricardo, a los otros miembros de mi familia, amigos y a mis profesores a los largo de la carrera.

Cristina Sofía Rivas Márquez

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero expresar mi gratitud a Dios por acompañarme durante este proceso que puso a prueba mi fe en reiteradas ocasiones. A mis tutores que a lo largo de la carrera forjaron en mí carácter y voluntad, los mismo que me prepararían para la vida. A mis compañeros de clase que fueron testigos de cada una de mis caídas y lo ávidas que fueron mis victorias. Finalmente quiero agradecer a mis padres quienes con su sacrificio y esfuerzo me respaldaron para que hoy pueda recibirme como profesional.

María José Rosales Cedeño

## DECLARACIÓN EXPRESA

“Los derechos de titularidad y explotación, nos corresponde conforme al reglamento de propiedad intelectual de la institución; Rivas Márquez Cristina Sofía y Rosales Cedeño María José damos nuestro consentimiento para que la ESPOC realice la comunicación pública de la obra por cualquier medio con el fin de promover la consulta, difusión y uso público de la producción intelectual”



---

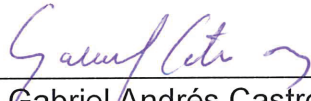
Rivas Márquez Cristina Sofía



---

Rosales Cedeño María José

# EVALUADOR



---

MSc. Gabriel Andrés Castro Mejía

## **RESUMEN**

El proyecto desarrolla un modelo de Gestión educativa para el Museo “Carlos Zevallos Menéndez”, de la Casa de la Cultura Ecuatoriana - Núcleo del Guayas (CCNG), con el objetivo de fortalecer el vínculo con el público. Este proyecto se plantea ante la necesidad que tiene la administración del Museo de poner en valor el patrimonio cultural ancestral ecuatoriano y los problemas que enfrenta por tener una gestión y alcance social limitado debido a que usa modelos tradicionales anclados en las viejas tradiciones museísticas, sin proyectarse a nuevos públicos.

Por medio de herramientas de medición, vinculadas a las teorías y recomendaciones del ICOM, se ha evaluado la actual gestión del museo en el área de educación.

El proyecto se basa en teorías y conceptos sobre gestión y museos, en recomendaciones del Consejo Internacional de Museos (ICOM, por sus siglas en Inglés), y en revisión de casos, que apunten al vínculo entre la educación en museos, el turismo y comunidad. La propuesta final, desarrolla un modelo basado en tres pilares: capacitación, Modelo de acción extramuros y folletería didáctica y amigable que, aunque basados en imágenes del pasado, logren el aumento del vínculo y el empoderamiento de la comunidad sobre su patrimonio.

### **Palabras Clave**

Gestión; turismo cultural; museo; arqueología; patrimonio cultura; modelo de gestión.



## **ABSTRACT**

*The project develops a model of Educational Management for the Museum "Carlos Zevallos Menéndez", of the Casa de la Cultura Ecuatoriana - Núcleo del Guayas (CCNG), with the objective of strengthening the bond with the public. This project arises in view of the need for the Museum's administration to value the Ecuadorian ancestral cultural heritage and the problems it faces due to limited management and social reach due to the fact that it uses traditional models anchored in the old museum traditions, without projecting to new audiences.*

*By means of measurement tools, linked to the theories and recommendations of ICOM, the current management of the museum in the area of education has been evaluated.*

*The project is based on theories and concepts on management and museums, on recommendations of the International Council of Museums (ICOM, for its acronym in English), and review of cases, which point to the link between education in museums, tourism and community. The final proposal develops a model based on three pillars: training, extramural action model and friendly and didactic brochures that, although based on images of the past, achieve the increase of the connection and the empowerment of the community over its heritage.*

# ÍNDICE GENERAL

|   |     |
|---|-----|
| RESUMEN.....  | I   |
| ABSTRACT .....  | II  |
| ÍNDICE GENERAL .....  | III |
| ABREVIATURAS.....   | V   |
| ÍNDICE DE GRÁFICOS.....   | VI  |
| ÍNDICE DE TABLAS.....   | VI  |
| CAPÍTULO 1.....   | 1   |
| 1. INTRODUCCIÓN .....   | 1   |
| 1.1. Generalidades: .....   | 1   |
| 1.2. Definición del problema .....  | 3   |
| 1.3. Justificación del problema .....   | 4   |
| 1.4. Objetivos .....  | 4   |
| 1.4.1. Objetivo general.....  | 5   |
| 1.4.2. Objetivos específicos .....  | 5   |
| 1.5. Marco teórico.....   | 5   |
| 1.5.1. Concepto de Museo .....  | 5   |
| 1.5.2. Técnicas de gestión de museos y su relación con la economía del<br>Patrimonio y educación..... | 6   |
| 1.5.3. La administración educativa en los museos .....  | 6   |
| CAPÍTULO 2.....   | 8   |
| 2. METODOLOGÍA .....  | 8   |
| 2.1. ANÁLISIS CUALITATIVO .....   | 9   |
| 2.1.1. ENTREVISTAS .....  | 9   |
| 2.1.2. OBSERVACIÓN.....   | 10  |
| 2.1.3. F.O.D.A.....   | 12  |

|  |    |
|--|----|
| 2.2. Análisis Cuantitativo .....             | 12 |
| 2.2.1. Población .....                       | 12 |
| 2.2.2. Análisis de las encuestas.....        | 13 |
| 2.3. PROPUESTA .....                         | 15 |
| 2.3.1. Redacción de material didáctico ..... | 17 |
| 2.3.2. CAPACITACIONES: .....                 | 17 |
| 2.3.3. MUSEO EXTRAMURO.....                  | 18 |
| CAPÍTULO 3.....                              | 21 |
| 3. RESULTADOS.....                           | 21 |
| CAPÍTULO 4.....                              | 25 |
| 4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....      | 25 |
| 4.1. Conclusiones.....                       | 25 |
| 4.2. Recomendaciones.....                    | 25 |
| Bibliografía.....                            | 27 |
| Anexos .....                                 | 28 |
| 1. Encuesta.....                             | 28 |
| 2. Resultados de las encuestas .....         | 30 |
| 3. Fotos del museo .....                     | 34 |

## **ABREVIATURAS**

ICOM Consejo Internacional de Museos

CCNG Casa de la Cultura Ecuatoriana, Núcleo del Guayas

MAAC Museo Antropológico y de Arte contemporáneo

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

|   |    |
|---|----|
| Gráfico 1. Distribución de visitantes anuales a museos (Patrimonio M. d., 2017) ..... | 22 |
|---|----|

## ÍNDICE DE TABLAS

|   |    |
|---|----|
| Tabla 1. FODA.....                              | 12 |
| Tabla 2. Cronograma de capacitaciones .....     | 18 |
| Tabla 3. Cronograma de funciones teatrales..... | 20 |
| Tabla 4. Presupuesto .....                      | 23 |

# CAPÍTULO 1

## 1. INTRODUCCIÓN

### 1.1. Generalidades:

La incorporación del tema cultural en la sociedad debe asumirse como asunto de interés público, por tanto, le corresponde ser incluido en las políticas públicas estatales y, derivadas a los hoy conocidos como gobiernos seccionales. Su ejecución se posibilita fundamentalmente cuando pasa a formar parte de los planes educativos, pensums o currículos de estudios de todos los niveles, desde el preescolar, hasta el universitario. Cada uno en su nivel, sin duda aportará significativamente al desarrollo del individuo o cultura receptora, siendo la visita a los museos uno de los principales recursos para la inclusión y valoración de la cultura. Su proyección es múltiple, ya que no sólo aporta al crecimiento personal de los beneficiarios, sino que además se ha convertido en un pilar importante de la actividad turística, que entrega una producción paralela, como libros, revistas, videos, impresos, etc. que reinventan los paisajes culturales. Expresado de otra forma, la cultura genera, además de turismo cultural, activos y recursos que pueden contribuir a la economía de las comunidades o individuos que generan productos de apoyo a la educación.

Un punto de partida fundamental para la construcción de lo que llamamos turismo cultural, es el hecho de que la cultura, independientemente de cómo se interprete, subyace al proceso de desarrollo, es anterior a las estructuras económicas o políticas (Throsby, 2001).

Así, hacia finales del s. XX se inicia una reflexión en los medios académicos y sociales en Latinoamérica sobre las funciones, la gestión y el compromiso que debe ejercer el patrimonio histórico y cultural material o inmaterial, enfocado al bienestar social en los estados nacionales. Este enfoque dio como resultado, en el caso del Ecuador, la promulgación de estatutos y disposiciones legales que señalan al patrimonio “como un factor decisivo para mejorar la calidad de vida y, a su gestión, como una oportunidad innovadora para contribuir al ordenamiento territorial de cantones y regiones del Ecuador” (Patrimonio M. C., 2010).

Si bien la ciudad de Quito, capital del país, goza de gran difusión de su acervo colonial, arquitectónico y religioso, en Guayaquil se desconoce la existencia de reservas y

exposiciones de arqueología- Por citar un ejemplo: el Museo Antropológico y de Arte contemporáneo (MAAC) posee más de 50.000 piezas de las culturas de la costa del Ecuador, sin embargo, desde hace más de una década que se inauguró, no se han realizado estrategias educativas novedosas que, como producto, permitan apreciar su valor y mejorar el vínculo con la comunidad.

En la actualidad, toda gestión incluye el entorno, y los museos han ingresado en la era de los circuitos culturales, donde es uno de los puntos que el turista visita, llevándose una experiencia diferente al relacionarse al mismo tiempo con la naturaleza, la cultura y la comunidad local.

El Museo de arte precolombino “Carlos Zevallos Menéndez”, de la Casa de la Cultura, Núcleo del Guayas (CCNG) posee gran potencial turístico, por hallarse ubicado en uno de los lugares centrales de Guayaquil: la avenida Nueve de Octubre, frente a la plaza del Centenario y muy cercano a grandes, medianos y pequeños hoteles, el Parque Lineal sobre el Estero Salado, otros museos y espacios de entretenimiento en la ciudad, como pequeñas salas de teatro y el centro múltiple conocido como La bota. Cuenta en su acervo con una importante cantidad de piezas de las antiguas culturas del Ecuador, específicamente de las que se desarrollaron en el litoral ecuatoriano; colección adquirida por los fundadores de la CCNG, científicos y arqueólogos con gran interés en la investigación; las piezas del museo corresponden al periodo precolombino del litoral ecuatoriano desde los años 4200 A.C. hasta el 500 D.C. Como antecedente, vale señalar que la Casa de la Cultura, núcleo del Guayas (CCNG) es una institución cultural pública del Ecuador, cuya actual directiva se encuentra en funciones desde el pasado 15 de agosto de 2017.

Por todo ello, y ante su situación actual, de poca difusión local entre la comunidad educativa y el flujo turístico, consideramos que el Museo de arte precolombino “Carlos Zevallos Menéndez” amerita un nuevo modelo de gestión, que proyecte y cristalice sus propias potencialidades.

## Árbol de problemas



### 1.2. Definición del problema

El problema central de su programa educativo es que tiene un modelo de gestión deficiente, alejado a las directrices propuestas por el ICOM, lo que provoca la poca participación del público en las actividades del Museo.

El Museo de arte precolombino “Carlos Zevallos Menéndez” de la Casa de la Cultura Ecuatoriana, Núcleo del Guayas, recientemente reinaugurado, cuya colección es de tipo arqueológico-etnográfico, carece de un modelo de gestión educativa enfocado a su posicionamiento dentro del circuito turístico de la ciudad, debido a que el espacio estuvo más de cuatro años cerrado al público. Su reinauguración demanda la presencia de público, y un reconocimiento de la industria turística como espacio primordial dentro de los planes e intereses por parte del Estado y la comunidad.

La debilidad más visible es la falta de un modelo educativo que permite aumentar el vínculo con la comunidad, y a partir de esto, se desprenden obstáculos como la poca vinculación con la comunidad.

Actualmente, la CCNG posee un modelo de gestión obsoleto, lo que deriva en que el museo de la institución no esté acorde con los actuales modelos de gestión educativa, que implican la implementación de herramientas didácticas novedosas.



Estas falencias, han sido detalladas tras la elaboración de un diagnóstico y plan de mejoras, enfocado a revalorizar su oferta educativa como parte de una propuesta de turismo cultural para la ciudad, que permita aumentar el vínculo con la comunidad.

La metodología planteada es la utilización de un proceso de investigación y proposición. En el caso específico del Museo de la CCNG, se trabaja junto con el personal, en especial con quienes tienen a cargo el museo, para realizar un diagnóstico, estudiar su historia y analizar ventajas y desventajas del actual modelo de gestión educativa de la CCNG, que involucra al museo.

### **1.3. Justificación del problema**

Con los conocimientos adquiridos en materias como: Historia del Arte, Patrimonio Cultural Ecuatoriano, Cultura de Servicio, Comunicación y Metodología de la Investigación, procederemos con la realización del presente proyecto, siendo este el resultado de los aprendizajes a lo largo de la carrera de Licenciatura en Turismo.

La cultura y la educación son pilares fundamentales del desarrollo del ser humano, por lo que se considera indispensable la exploración y aprovechamiento de estos recursos. El museo es un lugar de enriquecimiento, que debe ser fomentado desde temprana edad y el cual, a su vez, debe invitar a la comunidad y visitantes en general, a su espacio.

Desde el punto de vista turístico, es primordial para la identidad y autoestima de un pueblo dar a conocer sus tesoros ancestrales y, con estos, poder contar su historia a todo quien esté presto a conocerla, disponiendo de material de gran interés.

Nuestro proyecto aporta con el desarrollo del turismo cultural, enfocándolo además en el ámbito educativo, lo cual permite generar ingresos, ya que el museo y la ciudad darán paso al realce como punto de interés turístico, actividad que contribuye a mejorar la economía sus habitantes, quienes son importantes beneficiarios de esta propuesta.

### **1.4. Objetivos**

A partir del análisis de la problemática, se decidió trabajar sobre el patrimonio como parte de la oferta turística y crear un modelo de gestión educativa para el museo, que permita aumentar su vínculo con el público visitante, los mismos que son en su mayoría turistas y estudiantes de primaria y secundaria, de la ciudad.

#### **1.4.1. Objetivo general**

Implementar un nuevo modelo de gestión educativa para el museo Carlos Zevallos Menéndez, de la CCNG, acorde a las recomendaciones propuestas por el ICOM, que permita incrementar la participación del público en las actividades del Museo.

#### **1.4.2. Objetivos específicos**

- a. Diagnosticar el programa educativo de la CCNG, a través del análisis de las recomendaciones propuestas por el ICOM.
- b. Diagnosticar la percepción que existe sobre el programa educativo del Museo de la CCNG.
- c. Diseñar estrategias para la implementación de un modelo de gestión educativo para el Museo de la CCNG que fusione cultura y educación.

### **1.5. Marco teórico**

Desde la actividad académica, el museo como institución ha sido abordado desde diversas disciplinas y por ende, considerando diversos aspectos, lo que ha propiciado un incremento exponencial en el número de publicaciones que, desde diversos enfoques, versan sobre museos.

#### **1.5.1. Concepto de Museo**

Según los estatutos del Consejo Internacional de Museos, ICOM: “El museo adquiere, conserva, investiga, comunica y expone el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y su medio ambiente con fines de educación, estudio y recreo; no tiene fines lucrativos y se encuentra al servicio de la sociedad y abierta al público” (Patrick J. Boylan, 2006)

De acuerdo con el ICOM, los museos se ocupan de los bienes culturales de la humanidad y los interpretan para el público. La legislación internacional les confiere un estatuto particular y las leyes internacionales garantizan su protección. Forman parte del patrimonio mundial, natural y cultural, mueble o inmueble. Testimonios de múltiples disciplinas, como la arqueología o las ciencias naturales, representan una importante

contribución al saber y son elementos significativos para definir la identidad cultural (Peña, 2013).

Por otro lado, según Mireya Salgado “Los museos son instituciones de pertenencia cultural, elementos esenciales para la comunidad pero no solo meros conservadores del pasado sino suscitadores del futuro. Es necesario propiciar una reflexión del pasado a partir de problemas del presente, y con ello ayudar a aclarar un futuro cada vez más incierto” (Salgado, 2004).

Los estudios e investigaciones teóricas sugieren que se deben considerar a las instituciones culturales como híbridos, a las cuales se tienen que incorporar, para su funcionamiento, una dimensión pública y otra privada. Es decir, concebir la administración del museo sobre la base de la participación conjunta de los ciudadanos, el sector público y el privado.

### **1.5.2. Técnicas de gestión de museos y su relación con la economía del Patrimonio y educación**

De acuerdo con el ICOM, museos que se interesan por la comunidad, es importante que trabajen por el conocimiento de las tradiciones locales y la cultura regional, en la elaboración de una política que proponga actividades de conservación y educativas, que relieve el patrimonio de la diversidad y refleje los valores nacionales o universales. Se trata de que ante los estímulos que produce una época caracterizada por crecientes conmociones, las personas pueden olvidar o de pasar por alto su historia y sus tradiciones culturales. Por ello, constituye de primordial importancia la generación, por parte de los museos y sus especialistas de las estrategias educativas que prevean una constante y diversa mirada al pasado remoto, a la historia y al presente (Patrick J. Boylan, 2006).

### **1.5.3. La administración educativa en los museos**

Acorde al ICOM, la administración educativa implica una serie de estrategias:

- a. Contratar servicios educativos ajenos al Museo.
- b. La creación de redes con instituciones clave para el incremento de visitantes.

El Consejo indica que las estrategias, guiones pedagógicos, capacitaciones, etc. creados dentro del museo, pero también en el exterior, son muy necesarios para el trabajo del

educador. Ayudan a orientar al público y a establecer nuevas alianzas para incrementar el servicio y facilitar la solución de problemas.

En la implementación de talleres educativos, es fundamental contratar especialistas adicionales para guiar, enseñar y animar las actividades pedagógicas. Los encargados de esta tarea deben ser formados por el responsable de educación para garantizar la calidad del servicio.

La formación abarca la psicología y la teoría del aprendizaje, la información sobre las nuevas investigaciones, así como la comunicación, la valorización y todos los aspectos pertinentes de esta actividad, como son las técnicas y los oficios tradicionales.

Asimismo, la selección de métodos didácticos y pedagógicos, el ICOM señala que también se pueden utilizar métodos diversos dirigidos a destinatarios pasivos, donde el proceso de aprendizaje pasa por el pensamiento, la percepción, el estudio y el reconocimiento. Diferentes son las prácticas activas en el estudio de una colección, una presentación o un objeto cultural mediante la investigación o una actividad de orden social, técnica o estética (Patrick J. Boylan, 2006).

# CAPÍTULO 2

## 2. METODOLOGÍA

Se entiende por metodología el conjunto de mecanismos o procedimientos racionales que sirven para lograr un objetivo. Por tanto, para el tema que nos ocupa, y para la formulación de alternativas de solución, se plantea el siguiente proceso metodológico:

a) Diagnóstico del programa del Museo “Carlos Zevallos Menéndez” de la CCNG, basado en las recomendaciones del ICOM.

b) Elaboración de un modelo de gestión educativo para el Museo de la CCNG, acorde a las líneas de acción propuestas por el ICOM.

El enfoque metodológico es de carácter mixto, es decir, cualitativo y cuantitativo. El tipo de investigación es exploratorio, descriptivo-interpretativo, explicativo, evaluativo; según estrategia de investigación, que se nutre de fuentes primarias (entrevistas y encuestas) y secundarias (bibliográficas).

Secuencialmente, se trabajó en todos los aspectos previos que se requerían para forjar nuestra propuesta; instancias que se desarrollaron según el siguiente orden:

- Apertura con autoridades: reunión con el Director de la CCNG, arquitecto Fernando Naranjo Espinoza: a quien se le expone el motivo de nuestra visita, se le extiende la solicitud de autorización para la investigación, realización de entrevistas con empleados y usuarios de los espacios de la institución; registro de las estrategias de comunicación que se emprenden; análisis de señalética; etc. A todo lo cual accede con muy buena predisposición.

- Investigación de los antecedentes de la Casa de la Cultura, Núcleo del Guayas (CCNG), referente a su fundación, su historia; se toma conocimiento mediante investigación histórica de la revista de la institución, denominada “Cuadernos del Guayas”, y de la publicación de “Cuadernos de Arqueología”, ambas fueron muy prestigiosas en sus inicios y hasta hace pocos años que aún se editaban (actualmente están fuera de circulación); y otras publicaciones varias que ha realizado la Casa, en sus siete décadas de vida institucional; y, con más detalle, ahondar en la investigación histórica sobre el Museo de arte precolombino “Carlos Zevallos Menéndez”, de la CCNG.

- Se tomó conocimiento directo de las condiciones actuales en el área de comunicación, difusión y relaciones públicas, y guiones educativos del museo.
- Se realizaron encuestas con preguntas dirigidas a conocer en qué medida este museo es conocido entre la población local.
- Se preparó un nuevo modelo de gestión educativa, que coadyuve a la creación de nuevos públicos para el museo.

## **2.1. ANÁLISIS CUALITATIVO**

La investigación cualitativa ha permitido elaborar una descripción e interpretación de los datos obtenidos, en relación a la comunicación y captación de visitantes del museo de la CCNG, institución cultural pública del Ecuador, cuya actual directiva se encuentra en funciones desde el pasado 15 de agosto de 2017.

La investigación, por ser humanística-interpretativa, permite entender el sentido que da forma y contenido a los procesos sociales, entre ellos los culturales, directamente relacionados con museos.

Por tanto, se desarrolla en dos fases:

- Se procede a realizar entrevistas dentro de la institución.
- Se procede a realizar la observación, mediante el análisis de los diversos aspectos que intervienen en el actual status de funcionamiento del museo.

### **2.1.1. ENTREVISTAS**

Para la elaboración de un diagnóstico, mediante entrevistas, se realizó un análisis de gestión actual en temas de educación, lo que reveló que las debilidades del museo son mayores que sus fortalezas. Las entrevistas se realizaron al director de la CCNG, arquitecto Fernando Naranjo Espinoza, y a la responsable del museo, licenciada en turismo, Gisella Peña Jarrín (complementariamente, se evaluaron los registros de visitas).

Acorde a los datos proporcionados por los directivos del Museo, en el 2016 la Casa de la Cultura sufrió una disminución de su presupuesto anual -de casi un millón de dólares- a 797.000 dólares, para toda la institución, museo incluido. El museo reabrió sus puertas el mes de julio de 2017, tras cuatro años de estar cerrado al público, tiempo durante el

cual, se sometió a una remodelación de dos salas, a las que se hizo una intervención integral, con trabajos de impermeabilización, habilitación del aire acondicionado y mejoras en la oferta expositiva.

Para llegar a las conclusiones derivadas de las entrevistas, se tomó en cuenta la situación de los bienes patrimoniales que tiene a su cargo la institución, su conservación, investigación y difusión, principalmente los programas educativos que ponen en valor este patrimonio, el aspecto educativo que el público requiere para comprender e interpretar los hallazgos arqueológicos y su contexto histórico.

Durante la entrevista, el Director comunicó que están trabajando para atraer público al Museo, a través de teatralizaciones y que están trabajando en capacitaciones. Sin embargo las cifras de visitas aún no se han logrado incrementar y las capacitaciones son internas, pero aún no se contactó a expertos fuera del Museo.

### **2.1.2. OBSERVACIÓN**

Otro apoyo fundamental de la metodología, es la observación de elementos puntuales de la actividad diaria en el museo.

La observación permite la inserción dentro del espacio para conocer los guiones museológico, museográfico y educativo; la construcción y el fortalecimiento de relaciones entre/con los especialistas de los que dispone la institución: gestores; guías, que trabajan allí regularmente; el flujo de visitantes y las estrategias de comunicación que se desarrollan con la comunidad circundante y/o flotante.

Se participó en actividades diarias, conversaciones informales, acompañamiento en charlas, etc. De esa manera se pudo destacar las situaciones en que se expresan y generan los universos culturales y sociales, en su compleja articulación y variedad cotidiana; conocer de primera mano el ámbito y los modos en que se desarrolla la limitada actividad educativa con la que cuenta el museo, en la actualidad.

Se planificó una etapa previa exploratoria, en la que se analizaron las funciones administrativas, técnicas y los recursos humanos, los componentes financieros, y el equipo de comunicación y publicidad de los que dispone el museo. De esta manera, con las autoridades y empleados del museo se definieron y analizaron los problemas que

impiden que el museo se inscriba en los circuitos de destino turístico y, a su vez, educativo de la ciudad.

En total se llevaron a cabo siete reuniones: dos reuniones con el director de la CCNG; tres con el equipo de comunicación; dos con la Responsable del museo. Una reunión estuvo conformada por todos los integrantes de la organización del museo (cuatro personas); y en las siguientes, la conformaron tres integrantes, quienes son los que se encuentran más directamente relacionados con las actividades del museo.

En la primera y segunda reunión con el Director de la CCNG, arquitecto Fernando Naranjo, se presentó el proyecto, con el objetivo de exponer sus objetivos y la disposición de presentar una propuesta de carácter educativo, que sirviera a la institución en su necesidad de contemporizar el museo y su relación con la comunidad local, nacional. La respuesta, por parte del directivo principal de la CCNG, fue positiva y favorable, ya que reconoció la necesidad que tienen como institución cultural pública, de contar con un modelo de gestión a seguir, para implementar propuestas educativas y culturales, particularmente para su museo, de modo de atraer una mayor cantidad de asistentes, que puedan apreciar en su justa medida el valor del patrimonio que albergan.

El siguiente encuentro fue con los integrantes del departamento de comunicación, con quienes se habló sobre aspectos generales y específicos del museo, con el fin de conocer su historia, qué tipo de colecciones alberga, sus recursos económicos, la organización interna, si existe uso de redes sociales, la frecuencia y medición de su impacto, todo lo cual se evidencia fácilmente en el seguimiento por Facebook y Twitter, redes que son usadas discretamente, con una cierta continuidad, pero cuyo uso aún falta intensificar.

En las demás reuniones, se fueron planteando diferentes temáticas para abordar el proceso de análisis y posterior propuesta. Al mismo tiempo, se pudieron realizar visitas de observación al museo buscando obtener información de los visitantes, en cuanto al discurso y mensaje que transmiten y de qué manera lo hacen. En todas las reuniones se nos informó que el museo no cuenta con un modelo ni material educativo novedoso.

El diseño del proyecto se sirvió de la información levantada, y la propuesta de nuevas estrategias educativas basadas en la guía de la ICOM, que acerquen nuevos públicos a los espacios culturales de museos.



### 2.1.3. F.O.D.A.

Realizamos el análisis F.O.D.A. como se ilustra en la tabla 1 a continuación:

| <b>FORTALEZAS</b>  | <b>DEBILIDADES</b>   |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Nombre de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas posicionado en el país.</li><li>• Los medios difunden la programación.</li><li>• El museo conserva, comunica y expone el patrimonio de país.</li><li>• Trabajen por el conocimiento de las tradiciones locales y la cultura regional</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Bajo presupuesto para difusión</li><li>• Equipo de comunicación deficiente, sin recursos tecnológicos para diseño.</li><li>• Bajos niveles de interrelación entre áreas</li><li>• Comunicación deficiente entre departamentos</li><li>• No existe autogestión.</li><li>• Modelo educativo deficiente</li></ul> |
| <b>OPORTUNIDADES</b>   | <b>AMENAZAS</b>  |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Posibilidad de alianza estratégica con instituciones, a través de la implementación de proyectos generados por estudiantes.</li><li>• Diseño educativo que pone en valor la cultura nacional.</li><li>• Capacidad del patrimonio de ponerse en valor por sus propias características.</li></ul>  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Inestabilidad de los ingresos públicos.</li><li>• Competencia posicionada del mercado (MAAC, Museo Municipal)</li></ul>  |

Tabla 1. FODA

## 2.2. Análisis Cuantitativo

### 2.2.1. Población

La población de referencia para llevar a cabo el presente proyecto, considera el enfoque de derecho cultural establecido en la Constitución de la República, el mismo que está dirigido a todos sin excepción, y está representada por la población en donde incidirá el presente proyecto

Provincia del Guayas:

Hombres 1.999.627

Mujeres 2.025.302

Turistas extranjeros: 2.111.556

Total: 6.136.485

(Censo, 2001)

Debido a la complejidad y el costo que representa encuestar a toda la población de la ciudad de Guayaquil y sus visitantes, se hizo uso de la fórmula de muestreo aleatorio

simple con dato desconocido de población, lo que nos permitió tomar una muestra considerable para nuestro estudio, como mostramos a continuación:

$$m = z^2 * 2e^2$$

Donde:

m: Corresponde al número de muestras

z: Nivel de confianza del 95% (1.96)

$\alpha$ = equivale a 0.5 ya que no contamos con estudios anteriores de este tipo

e= Margen de error de 0.05

$$z^2 = (1.96)^2 = 3.8416$$

$$\alpha = (0.5)^2 = 0.25$$

$$e^2 = (0.05)^2 = 0.0025$$

$$m = 3.8416 * 0.25 * 0.0025 = 0.9604 * 0.0025 = 384.16 = 384$$

Se realizaron trescientos ochenta y cuatro encuestas en total.

### **2.2.2. Análisis de las encuestas**

Las encuestas fueron realizadas en distintos sectores de la ciudad de Guayaquil, en la que se incluyó sectores turísticos, para poder estimar una percepción de los visitantes extranjeros sobre el conocimiento del museo y su propuesta.

Se encuestó a personas de todas las edades entre los rangos de 10 y 65 años, teniendo un porcentaje de participación del 48.4% de personas entre los 15 y 25 años.

Un 85,7% de los encuestados fueron nacionales, mientras que el 14,3% fueron turistas extranjeros. Respecto al nivel de educación, se identificó que el 57,8% son personas con un nivel de educación superior, mientras que el 34,6% no escolares y bachilleres.

Respecto a las actividades de los encuestados, los datos arrojaron que el 67,4% son estudiantes, el 20,1% se dedica a varias actividades y el 8,3% son trabajadores del sector privado.

Al ser el Carlos Zevallos Menéndez un museo arqueológico, se consultó el nivel de familiarización con el término. Al respecto, el 93,5% sí dijeron conocer su significado, mientras que el 6,5% no están familiarizados.

Sobre la asistencia de las personas a museos en general, el 49,5% han visitado el Museo Municipal de Guayaquil, el 46,9% dijo haber asistido al Museo Antropológico y de Arte Contemporáneo (MAAC), un 40,1% visitaron nuestro museo objeto de estudio, el Museo Nahím Isaías recibió un 26,3%, el Presley Norton un 21,4% y finalmente un 6% no han visitado un museo.

Consultamos si las personas conocían el Museo Carlos Zevallos Menéndez, el 59,6% mencionó que sí, mientras que el 40,4%, no.

Como el Museo fue inaugurado hace muchos años, se consultó cuándo fue la última vez que lo visitaron, el 44,5% respondió que hace más de un año, el 32,9% hace más de 5 años y el 22,6% lo ha visitado recientemente, menos de un año.

Sobre la motivación de las personas para asistir a un museo, el 41,9% asegura que asisten para tener una oportunidad de aprender; mientras que el 21,3% asiste para experimentar algo nuevo o distinto; el 17,4% para apoyar el arte y la cultura local y, el 15,5% por interacción social.

Respecto a los intereses de la visita, el 45,2% dijo que le la información expuesta; el 23,9% los contenidos; de fondo, el 18,7% la atención recibida y el 12,3% la infraestructura.

El medio por el que las personas se enteraron del Museo, un 41,3% por medio de las redes sociales; 27,7% por medio de otras personas que les informaron; el 17,4% por periódicos; y el 13,5%, por revistas.

De la opinión sobre la exposición arqueológica, al 64,5% le pareció muy interesante, y al 30,3% medianamente interesante.

Sobre la asistencia a alguna otra actividad del museo además de la exposición, el 91% dijo que no y el 9% aseguró que sí.

Finalmente, se consultó si recomendarían la visita al Museo y el 98,1% aseguró que sí lo recomendarían.

Basados en esta información, obtenida de diversas fuentes, se llega a la conclusión que el modelo de gestión a aplicar, debe priorizar el enfoque educativo, para estudiantes de distintos niveles, ya que es el grueso de la población local, que es la que debe establecer el vínculo con un museo que refleja las raíces de identidad de su zona, la costa ecuatoriana.

### **2.3. PROPUESTA**

El Museo de arte precolombino Carlos Zevallos Menéndez, de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas, cuya colección es de tipo arqueológico-etnográfico, carece de un proyecto interno educativo. Su reinauguración demanda la presencia de nuevos públicos, y un reconocimiento de la industria turística como espacio primordial dentro de los planes e intereses por parte del Estado y la comunidad.

Este déficit en el desarrollo de actividades, que atraigan turistas nacionales y extranjeros a los museos, se aplica al Museo de arte precolombino de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas que, aunque tiene un valor representativo para los guayaquileños por su historia y trayectoria, no es identificado como un sitio de interés educativo, a pesar de contar con un gran potencial.

Las instalaciones que ofrecen servicios, en este caso culturales, y turísticos, deben contar con una buena estructura museográfica y educativa, pues en estos espacios es donde se expone la historia que nos precede, la misma que no podría mostrarse eficazmente si el sistema de la organización no tiene bases firmes y sólidas.

La propuesta se orienta a la aplicación y mejoramiento de su modelo de gestión educativa que permita un mejor desenvolvimiento del museo, aprovechando todo su potencial para que se pueda incrementar su atractivo y el número de visitas.

#### **Tratamiento de la información**

Una vez establecido el diagnóstico de la situación del museo Carlos Zevallos Menéndez, y aplicada la metodología que permite configurar una propuesta acorde a las necesidades y posibilidades de la Casa de la Cultura, Núcleo del Guayas y; acorde al análisis realizado con el principal directivo de la institución, se llega a la conclusión de que una de las necesidades a solventar para la aplicación de un nuevo modelo de gestión del museo, es la capacitación de su personal, tanto en el conocimiento histórico-arqueológico profundo de cada uno de los bienes patrimoniales de la colección y su

respectivo contexto histórico-cultural; como en el servicio de atención a usuarios del museo.

Junto a esa conclusión, y analizando el registro de visitas que lleva el museo, se desprende claramente que la población visitante más asidua, y que representaría una de las prioridades como grupo objetivo de este proyecto, el primer lugar le corresponde a niños y adolescentes, de los niveles de educación -básico y media- de la ciudad de Guayaquil. Esto no excluye -más bien, integra- la participación de adultos, adultos mayores, discapacitados y público ecuatoriano y extranjero, que visitan el museo (turistas nacionales e internacionales) en búsqueda de una visión plural de las prácticas culturales, históricas y ancestrales, que se resumen en un museo.

Finalmente, luego del análisis de las teorías propuestas por el ICOM sobre la estrategia educativa de los Museos, en conjunto con el F.O.D.A. y del árbol de problemas, se llega a la siguiente conclusión:

1.- En la actualidad, el museo cuenta con guiones básicos en su formato de exhibición al público, por tanto, es se recomienda la contratación de especialistas en educación que desarrollen guiones educativos enfocados en el área de arqueología y sus fases de desarrollo, considerando el material.

2.-Es necesaria la implementación de capacitaciones constantes al personal: los directivos mantienen charlas permanentes impartidas por las autoridades o personal de la misma institución; sin embargo, no existe capacitación técnica con respecto a aspectos pedagógicos de la información para el público general y para los distintos públicos que visitan el museo; inducciones sobre arqueología, difusión masiva, creación de nuevos públicos, etc.

3.- Es necesaria la implementación de modelos didácticos novedosos, y un buen recurso sería el Museo Extramuros, que permitan aumentar el vínculo con la comunidad y la comprensión clara de los contenidos, para todo tipo de público.

### **Alternativas de solución**

Acorde a estas conclusiones, se exponen las siguientes alternativas de solución:

- Redacción de material didáctico
- Capacitaciones
- Museo Extramuros

El proyecto beneficiará de manera interna y externa: al museo, porque renovará y ampliará su potencial proyección educativa hacia la comunidad y, por ende; externamente, contribuirá al desarrollo socioeconómico y sociocultural de la ciudad, debido a que el mejoramiento del museo atraerá turismo local e internacional, lo que fomentará la microempresa local. Su ejecución repotenciará al museo de la CCNG primero y, por rebote, a otros repositorios de memoria o museos, como espacios de destino turístico.

A continuación las alternativas de solución:

### **2.3.1. Redacción de material didáctico**

Se plantea reemplazar la actual folletería tradicional, con el diseño y la redacción de nuevo material gráfico, que contenga cómics educativos referidos a los bienes de la colección del museo.

Este cómic, implica la creación de personajes para la presentación del guion educativo, como un producto que se convierta en un representante del museo, que tiene la intención de atraer a público infantil y adolescente. Dichos personajes serán utilizados para folletería y, de ser posible, también para animaciones en el interior del Museo. El personaje central será “La Valdivita”, como lo hemos denominado y que tiene su base referencial en la figura de la Venus de Valdivia, una de las más difundidas de la arqueología ecuatoriana. Ella puede conducir también el recorrido educativo y divertido de la exposición, así tomará vida del material gráfico y los trípticos educativos, que serán entregados a los estudiantes y asistentes en general.

Se recomienda también elaborar material bilingüe español/inglés, para turistas extranjeros, que además puede servir como ejercicio educativo para alumnos de planteles bilingües.

### **2.3.2. CAPACITACIONES:**

Las capacitaciones consistirán en impartir clases de contenidos históricos y arqueológicos a guías del museo (y personas que eventualmente cumplen este rol) de una manera científica pero sencilla, lúdica y creativa, que permitan relacionar el contenido de una cultura precolombina, con otro de otra cultura, y que así vaya configurando un pensamiento educativo útil y de fácil asimilación. Clases que abordan desde lo básico hasta lo elaborado, de modo que los guías (o quienes hagan sus veces)

puedan interesar a todo tipo de público, y sean capaces de responder a interrogantes sorprendentes, o de planteamientos más elevados, aún a sabiendas que una visita a un museo, generalmente es limitada en su tiempo, con tendencia más a la brevedad que a la larga estadía.

Estas capacitaciones estarían a cargo de arqueólogos y gestores culturales que aporten cada uno, el conocimiento y el abordaje creativo de cada uno de los temas.

Complementaria a esta capacitación, el personal del museo requiere una de atención a los usuarios. Esta capacitación consiste en incentivar, estimular a las personas que reciben el público (tanto en la planta baja de ingreso a la institución, como en la planta alta de ingreso al museo propiamente dicho) a que adopten maneras cordiales para que aprendan a sentirse anfitriones del museo. Esto permitirá que se constituyan en la primera buena impresión del visitante, a quien deberán invitar a conocer el museo, como un tesoro digno de ser descubierto y apreciado.

Para fortalecer el desempeño de los colaboradores y así poder lograr una mejor experiencia para el visitante, se realizará un programa de capacitación. Luego de socializar con el Director de la Casa de la Cultura, las capacitaciones propuestas se muestran en la tabla 2 a continuación:

| Capacitaciones | FECHAS TENTATIVAS PARA LAS CAPACITACIONES |                    |           |               |
|----------------|---|--------------------|-----------|---------------|
|                | AÑO 2019                                  |                    |           |               |
| Agenda         | Nombre de la capacitación                 | Dirigido a         | Duración  | Participantes |
| Febrero        | Arqueología                               | Personal del museo | 160 horas | 5             |
| abril          | Atención al público                       | Guias              | 32 horas  | 3             |
| mayo           | Diseño Gráfico                            | Colaboradores      | 90 horas  | 1             |

*Tabla 2. Cronograma de capacitaciones*

### **2.3.3. MUSEO EXTRAMURO**

El concepto de Museo Extramuros, es una exposición de actividades que realiza el Museo para todo público que son realizadas fuera del mismo, o en alguna institución, y las cuales son organizadas por el mismo Museo. El objetivo de este proyecto educativo cultural es el de poder llegar al público que no tiene posibilidad de asistir al museo por distintas circunstancias. Se plantea las siguientes actividades:

- Una exposición itinerante representativa de los contenidos del museo (con réplicas y textos didácticos),

- Talleres en escuelas y colegios, sobre elaboración de objetos en cerámica, acorde a las técnicas tradicionales.
- Museo Vivo, que es una teatralización sobre los contenidos del Museo. Si la CCNG cuenta en la actualidad con una propuesta, sirve para reforzar la estrategia del Museo Extramuros.

Este tipo de soluciones no es nueva. Hay varios ejemplos en el plano internacional. La Casa de la Cultura de Benque en Belice, organiza actividades invitando a estudiantes para que aprendan sobre jeroglíficos mayas, excavaciones y huellas (ICOM, 2018)

Otro ejemplo es el Museo Vivo del Títere en Maldonado, Uruguay, que realiza funciones en instituciones de educación primaria, ya que lo consideran una manera dinámica de captar la atención de los jóvenes estudiantes y que estos tengan la oportunidad y deseo de aprender sobre este antiguo arte (Uruguay, 2013)

Siguiendo esta tendencia y la recomendación del ICOM, EXTRAMUROS MUSEO VIVO, ofrece productos educativos que salen del museo, con el propósito de aumentar el vínculo con el público y construir identidad y pertenencia social, para que las personas, jóvenes en especial, tomen contacto con el patrimonio cultural de la ciudad y valoren su significación.

En el caso del Museo Vivo ya implementado en el museo Carlos Zevallos Menéndez, mediante representación teatral, se visualizan las formas de vida de los antiguos pobladores de la región costa del antiguo Ecuador y, busca promover el aprendizaje, de manera que el observador disfrute y reciba conocimiento. Actores representan el tema en sus distintas fases de desarrollo de las culturas, sus ritos y simbologías; que transportados a universidades, colegios, escuelas y espacios comunitarios, invitan a visitar la exposición original. De esta manera, ya se incorporaría un producto ya existente, cuyos alcances aún no se han explorado a cabalidad.

Tentativamente, se plantean dos visitas mensuales, durante el año lectivo, a unidades educativas de primer, segundo y tercer nivel. La función tiene una duración aproximada de 30 minutos, en su modalidad de EXTRAMUROS. En la tabla 3 se muestran los espacios de presentación:



| Función Museo Vivo<br>Extramuros | FECHAS TENTATIVAS DE LAS FUNCIONES |      |       |       |        |            |         |           |           |       |
|----------------------------------|------------------------------------|------|-------|-------|--------|------------|---------|-----------|-----------|-------|
|                                  | VISITAS AÑO LECTIVO 2019 - 2020    |      |       |       |        |            |         |           |           |       |
| Instituciones                    | Abril                              | Mayo | Junio | Julio | Agosto | Septiembre | Octubre | Noviembre | Diciembre | Enero |
| Escuelas                         | 1                                  | 1    | 1     | 1     | 0      | 1          | 1       | 1         | 1         | 1     |
| Colegios                         | 0                                  | 1    | 0     | 1     | 1      | 1          |         | 1         | 1         | 1     |
| Universidades                    | 1                                  | 0    | 1     | 0     | 1      | 0          | 1       | 0         | 1         | 0     |
|                                  |                                    |      |       |       |        |            |         |           | Total     | 21    |

*Tabla 3. Cronograma de funciones teatrales*

Implementando estas recomendaciones, se alcanza el objetivo del proyecto, debido a la cantidad de visitas a escuelas, colegios, universidades y grupos comunitarios, con buena cantidad promedio de estudiantes, logrando incrementar el número de personas beneficiadas con este conocimiento del patrimonio local.

# CAPÍTULO 3

## 3. RESULTADOS

Finalmente, siguiendo las recomendaciones del Manual Práctico de la ICOM y siguiendo la metodología propuesta por DESIGN THINKING, la propuesta ha contemplado trabajar en tres soluciones: redacción de material didáctico amigable, capacitaciones para el personal del Museo, y el Museo Vivo Extramuros, como los posibles modelos de solución más viables.

El diseño de una folletería amigable, es imprescindible en tiempos actuales, cuando la cultura de lo visual se impone en todos los ámbitos. La creación de un cómic, con un personaje característico como “La Valdivita”, que encarnará a una matriz femenina dadora de vida en todo sentido, le otorgará fuerza al material y permitirá captar la atención de personas de toda edad, especialmente estudiantes, material que estará disponible en el museo para sus visitantes, y que tomará vida en el Museo vivo y extramuros. Se plantea la impresión de una cantidad inicial de 25.000 folletos, que circularían entre el público visitante al museo y las difusiones del museo vivo extramuros. Una vez que el uso de este material vaya afianzándose -y cercano a agotarse- debe considerarse una nueva edición, de ser posible, mejorada. Por tanto, los contenidos deben ser revisados constantemente, para dar la posibilidad de renovar las historias e incluso, más adelante, crear nuevos personajes emblemáticos que interactúen en protagonismo con “La Valdivita”. El universo del cómic es inmenso, y ofrece múltiples posibilidades creativas. Por lo pronto, para empezar, se plantea la historia propuesta.

La capacitación del personal tiene el doble propósito: proporcionar información científica sencilla y de fácil acceso, respecto del fondo arqueológico del museo, a las personas que guían al público, de modo que puedan entregar con solvencia dicha información y; capacitar en servicio cordial a los usuarios del museo, de modo que se sientan anfitriones de una casa que resguarda un patrimonio común de gran valor.

El personal no ha recibido capacitaciones externas desde hace más de 20 años, lo que ha dificultado el desarrollo de los programas educativos. La capacitación de los colaboradores del museo es fundamental desde la perspectiva de la CCNG y es acorde a las recomendaciones del ICOM, ya que esto mejora el desempeño, al mismo tiempo que los prepara para asistir al visitante de una manera actualizada y óptima,

permitiéndole desenvolverse en el ambiente del museo de una forma más eficiente. Dichas capacitaciones se impartirán a todos los colaboradores del museo, el cual cuenta con cinco personas que ejercen las funciones asignadas.

El Proyecto de Museo Vivo Extramuros, es uno de los más atractivos y eficaces para cerrar la brecha de desvinculación con la comunidad. Permite una conexión inmediata con el espectador y genera una alta recordación de los contenidos, por el tratamiento lúdico y activo que maneja en su ejecución. Los resultados saltan a la vista y permiten medir el grado de reacción inmediata del público. Favorece la llegada eficaz del mensaje y suele incrementar la demanda de su presencia.

La investigación realizada arrojó cifras alarmantes en cuanto a visitas de diverso público al Museo Carlos Zevallos Menéndez: desde su última reapertura, en julio del 2017, a diciembre del mismo año, tuvo un flujo de visitantes de 1.141, de los cuales 483 fueron visitantes nacionales, 505 extranjeros y 153 estudiantes de distintos niveles educativos. Desde enero del 2018, hasta el mes de junio, cerrado su primer semestre, el número de visitantes aumentó a 1.696, siendo 864 visitas de personas nacionales, 180 de extranjeros y 652 de estudiantes, la cual constituye una cifra irrisoria en comparación con otros museos públicos, tal como lo muestra el gráfico 1 a continuación:

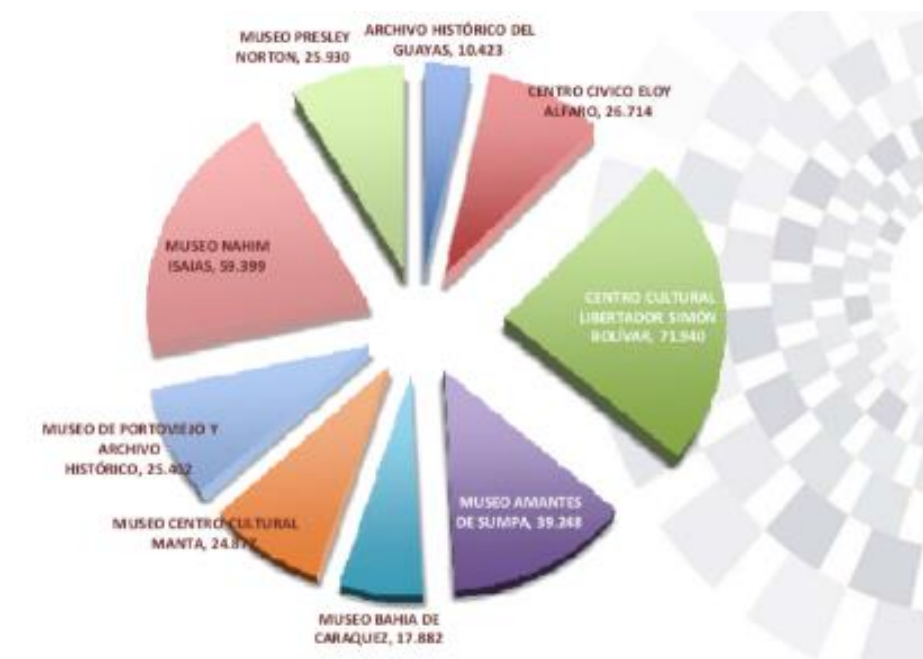


Gráfico 1. Distribución de visitantes anuales a museos (Patrimonio M. d., 2017)

La implementación del modelo propuesto permite llegar a aproximadamente 18.000 estudiantes de primaria, 21.000 estudiantes de secundaria y a 11.000 alumnos universitarios y de grupos comunitarios, logrando de esta manera alcanzar 50.000 nuevos públicos, con la posibilidad de ir aumentando esa cifra, a medida que se vayan dando las presentaciones periódicas. El Proyecto de Museo Vivo Extramuros, permite un incremento del 2848.11% de personas beneficiadas.

La ventaja que tiene a su favor la CCNG, es que ya cuenta con su propio personal artístico, que representa el Museo Vivo, por lo que los costos de honorarios de participación de artistas ya se encuentran considerados dentro de su presupuesto actual, lo cual constituye un alivio que favorece la continuidad del proyecto.

En conjunto, esta propuesta, que incluye inversión en capacitación al personal, llevar el Museo Vivo a manera de Extramuros y la elaboración de material educativo didáctico como folletería en formato de comic. La tabla 4 muestra el presupuesto requerido:

| RECURSOS   | CANTIDAD | COSTO UNIDAD | TOTAL               |
|--|----------|--------------|---------------------|
| Capacitación en Arqueología  | 5        | \$ 360       | \$ 1,800            |
| Materiales para le capacitación en Arqueología                         | 5        | \$ 250       | \$ 1,250            |
| Capacitación en Atención y Servicios                                   | 3        | \$ 125       | \$ 375              |
| Capacitación en Diseño Grafico   | 1        | \$ 680       | \$ 680              |
| Redacción y diagramación de folletería                                 | 1        | \$ 1600      | \$ 1,600            |
| Impresión de folletería con contenido educativo                        | 25000    | \$ 0,30      | \$ 7,500            |
| Cápsulas de acrílico con base de madera                                | 15       | \$ 200       | \$ 3,000            |
| Réplicas   | 30       | \$ 20        | \$ 600              |
| Función de Museo Vivo Extramuros para instituciones educativas en 2019 | 21       | \$ 150       | \$ 3,150            |
| Transportación de elenco y sus herramientas de trabajo                 | 21       | \$ 15        | \$ 315              |
| <b>TOTAL INVERSIÓN</b>   |          |              | <b>\$ 20,270.00</b> |

Tabla 4. Presupuesto

Si observamos el costo total de la inversión, para llegar a un universo tan amplio, encontraremos que el costo/beneficio es muy conveniente, pues está al alcance presupuestario de la institución, y la retribución que recibirá, en materia de incremento de visitas y de afianzamiento y crecimiento del prestigio institucional, estará plenamente justificado.

Al final de la ejecución de la propuesta planteada, tendremos un museo potenciado y reconocido por su alta calidad expositiva, con un prestigio renovado y acrecentado; una comunidad educativa y turística bien atendida en la transmisión moderna de contenidos

culturales ancestrales; y una administración estatal prestigiada por su manejo eficiente y eficaz de los recursos públicos asignados a su institución. Por lo tanto, se logran todos los objetivos propuestos.

# CAPÍTULO 4

## 4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 4.1. Conclusiones

La administración de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas, a través del Museo Carlos Zevallos Menéndez han manifestado el interés en aportar a sus visitantes con información completa y confiable de su patrimonio arqueológico, invitando también a participar activamente con su propuesta de recreación teatral Museo Vivo. Sin embargo, su bajo presupuesto, la falta de capacitación del personal y la ausencia de un material educativo novedoso, dificultan su alcance al público.

Parte de la información que pudimos adquirir muestra que los ecuatorianos no son ajenos a los museos y que el deseo de aprender sobre nuestro origen y patrimonio es algo que se infunde desde la escolaridad. Sin embargo, los avances tecnológicos exigen un mayor desarrollo de estrategias de información para poder alcanzar a los diversos públicos y, para esto, se necesita implementar material atractivo e innovador, que concite el interés y atraiga la atención, con contenidos culturales relevantes, en este caso, las colecciones del fondo del museo.

Finalmente, la aplicación de este modelo permitiría la puesta en valor del patrimonio cultural y al mismo tiempo aumentar en 2848.11% el vínculo con la comunidad.

### 4.2. Recomendaciones

- El levantamiento de la línea base, se obtuvo información acerca de cómo autoridades y colaboradores del Museo de arte precolombino Carlos Zevallos Menéndez de la CCNG, aprovechan el potencial del patrimonio que poseen y los recursos para poner en escena su instrumento más creativo, como es el Museo Vivo, que a través de la representación de las probables formas de vida, mitos y creencias del Antiguo Ecuador, se proponen educar al público, de un modo más interactivo. Sin embargo, el guion de museo, enfocado a los bienes que se usaron en un tiempo prehistórico, su evolución a través de los siglos y el uso que hicieron de ellos las distintas culturas de la región, en la medida de las limitadas posibilidades económicas, debería ser presentado con elementos que se alineen

a la tecnología y al diseño contemporáneo, enfocados en atractivos materiales relacionados a conceptos visuales educativos.

- Capacitaciones periódicas anuales las cuales contarán con Evaluaciones formativas no sumatorias para continuar con el proceso de mejora en el servicio brindado.
- Una vez implementado el proyecto, se recomienda una campaña comunicacional sobre el modelo educativo planteado por el Museo Carlos Zevallos Menéndez de la Casa de la Cultura Ecuatoriana, Núcleo del Guayas.
- La implementación de tiendas de souvenirs para generar autogestión.
- La internacionalización del Museo, a través de convenios que permitan la ejecución de proyectos sobre turismo científico.

## Bibliografía

### Libros

Patrick J. Boylan, J. T. (2006). *Como administrar un Museo*. Paris: UNESCO.

Patrimonio, M. C. (2010). *Introducción a la gestión del Patrimonio Cultural en ciudades del Ecuador*. Quito: Ministerio de Patrimonio.

Peña, J. M. (2013). *El patrimonio cultural, bibliográfico y documental de la humanidad. Revisiones conceptuales, legislativas e informativas para una educación sobre patrimonio*. Distrito Federal: Cuicuilco.

Throsby, D. (2001). *Economía y Cultura*. Cambridge: The press syndicate of the university of Cambridge.

### Artículos de revista tomados de Internet

ICOM. (2018). Día Internacional de los Museos: Museos hiperconectados, enfoques nuevos, públicos nuevos. *ICOM*, 8.

Salgado, M. (2004). Museos y Patrimonio: fracturando la estabilidad y la clausura. *Iconos, Revista de Ciencias Sociales*, 73-81.

### Libro en línea

Patrimonio, M. d. (04 de Mayo de 2017). *Cultura y Patrimonio*. Obtenido de <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Direcci%C3%B3n-Cultural-Guayaquil.pdf>

### Páginas web

Uruguay, P. d. (27 de Agosto de 2013). *museos.uy*. Obtenido de Portal de Museos del Uruguay:  
[http://museos.uy/index.php?option=com\\_k2&view=item&id=625:museo-vivo-del-t%C3%ADtere-promueve-el-uso-de-t%C3%ADteres-como-herramienta-educativa&Itemid=22](http://museos.uy/index.php?option=com_k2&view=item&id=625:museo-vivo-del-t%C3%ADtere-promueve-el-uso-de-t%C3%ADteres-como-herramienta-educativa&Itemid=22)

Censo, I.N. (25 de Noviembre de 2001). *Ecuador en cifras*. Obtenido de [http://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Bibliotecas/Fasciculos\\_Censales/Fasc\\_Cantoniales/Guayas/Fasciculo\\_Guayaquil.pdf](http://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Bibliotecas/Fasciculos_Censales/Fasc_Cantoniales/Guayas/Fasciculo_Guayaquil.pdf)



# Anexos

## 1. Encuesta

Conocer la cantidad aproximada de visitantes que recibe el Museo Casa de la Cultura Núcleo del Guayas y su interés en el mismo.

Fecha: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_ años      Género: F ( ) M ( )      Procedencia: NACIONAL ( )      Ciudad/Provincia \_\_\_\_\_

EXTRANJERO ( )      Ciudad/ País: \_\_\_\_\_

Ocupación: \_\_\_\_\_

Estudiante ( )    Trabajador público ( )    Trabajador privado ( )    Sin empleo ( )    ( ) Otros \_\_\_\_\_

Nivel de educación: Primaria \_\_\_\_\_ Secundaria \_\_\_\_\_ Universidad \_\_\_\_\_ Postgrado \_\_\_\_\_

**Instrucciones: Llenar con una X donde corresponda.**

**1. ¿Conoce usted el significado del término “arqueología”?**

Sí \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_

**2. ¿Ha visitado alguna vez uno de los museos de la ciudad? Señale cuál.**

Museo Municipal de Guayaquil \_\_\_\_\_

Museo Nahim Isaías \_\_\_\_\_

Museo Carlos Zevallos Menéndez (Casa de la Cultura) \_\_\_\_\_

Museo Presley Norton \_\_\_\_\_

Museo Antropológico y de Arte Contemporáneo MAAC \_\_\_\_\_

Ninguno \_\_\_\_\_

**3. ¿Conoce usted el museo Museo Carlos Zevallos Menéndez?**

Sí \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_

**4. ¿Cuándo realizó su última visita al museo?**

Hace más de 5 años \_\_\_\_\_

Hace más de 1 año \_\_\_\_\_

Hace menos de 1 año \_\_\_\_\_

**5. ¿Cuál es su principal motivación para visitar un museo?**

Interacción social \_\_\_\_\_

Experimentar al nuevo/distinto \_\_\_\_\_

Tener la oportunidad de aprender \_\_\_\_\_

Participar activamente \_\_\_\_\_

Apoyar el arte y cultura local \_\_\_\_\_

**6. ¿Al visitar el museo que fue lo que más le interesó?**

Información \_\_\_\_\_ infraestructura \_\_\_\_\_

Atención \_\_\_\_\_ Contenidos \_\_\_\_\_

**7. ¿Por qué medio se enteró usted acerca del museo?**

Periódicos \_\_\_\_\_ Redes sociales \_\_\_\_\_

Revistas \_\_\_\_\_ Otras personas \_\_\_\_\_

**8. ¿Cuál es su opinión sobre la exposición arqueológica?**

Muy interesante \_\_\_\_\_

Más o menos interesante \_\_\_\_\_

Poco interesante \_\_\_\_\_

**9. ¿Usted ha asistido a alguna actividad del museo además de la exposición?**

Sí \_\_\_\_\_ ¿cuál? \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_

**10. ¿Recomendaría usted la visita al museo?**

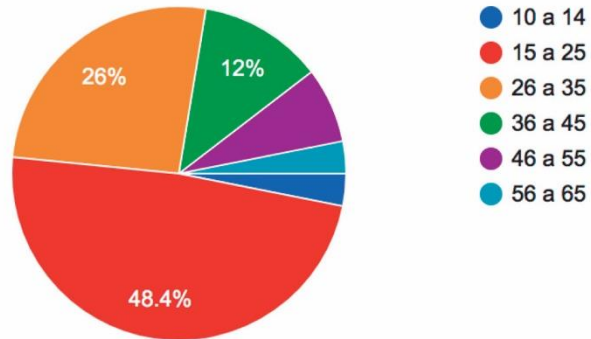
Sí \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_

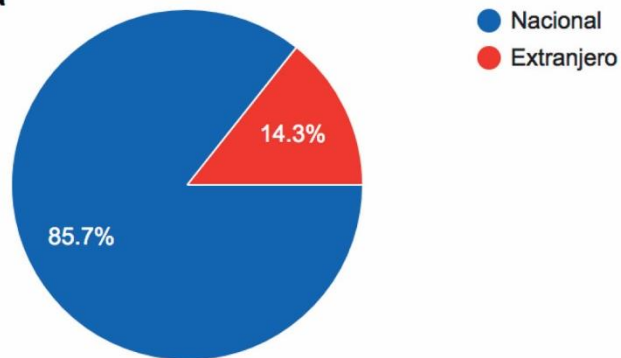
**Gracias por su colaboración.**

## 2. Resultados de las encuestas

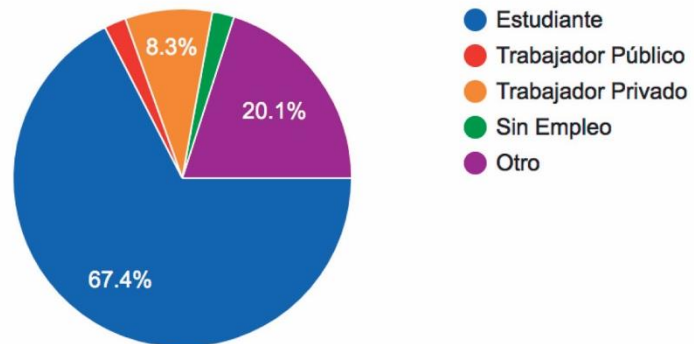
### Edad



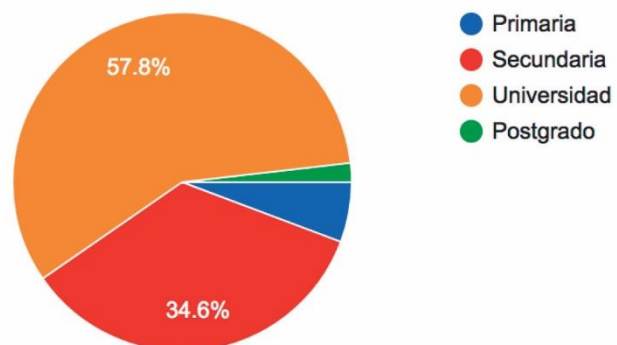
### Procedencia



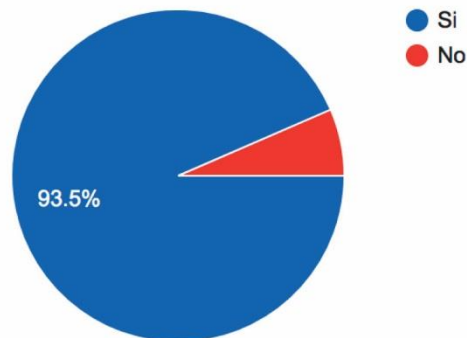
### Ocupación



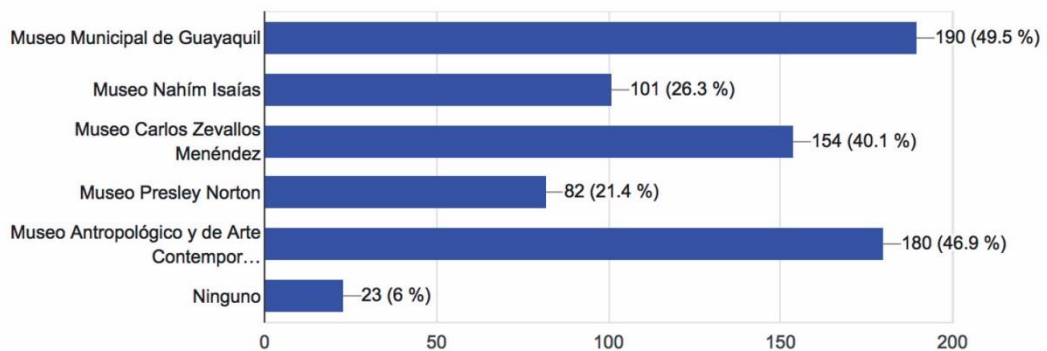
### Nivel de Educación



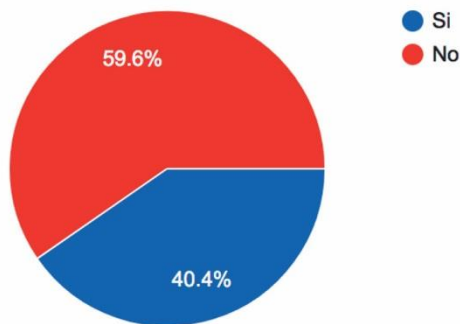
¿Conoce usted el significado del término "arqueología"? \*



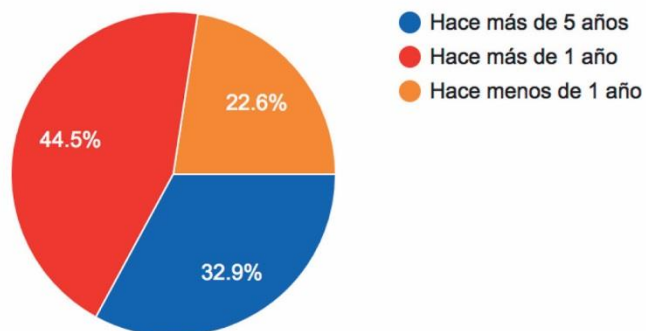
¿Ha visitado alguna vez uno de los museos de la ciudad? Señale cuál.



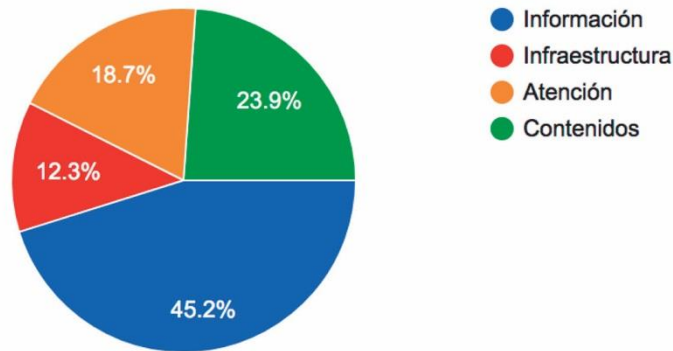
¿Conoce usted el museo Museo Carlos Zevallos Menéndez? Si su respuesta es "no" aquí termina el formulario.



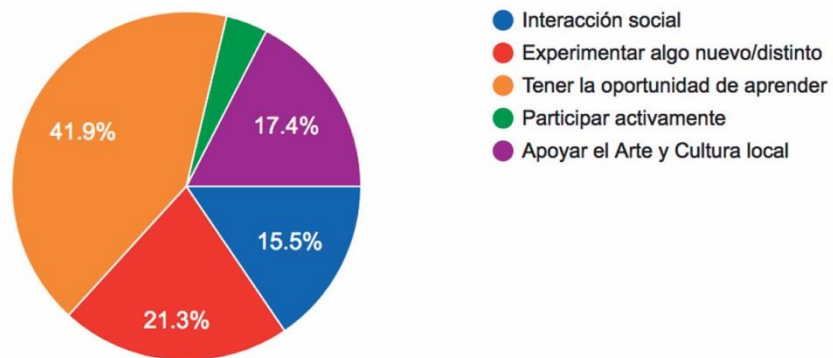
¿Cuándo realizó su última visita al museo?



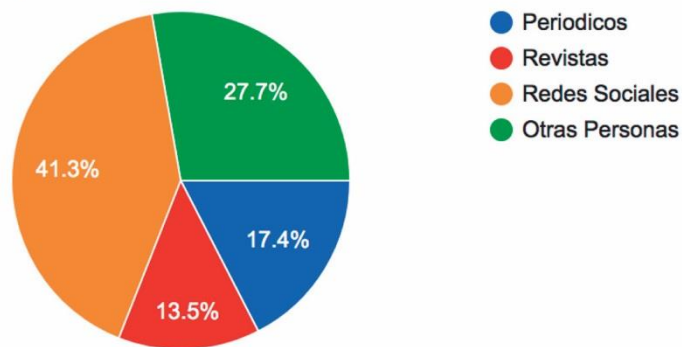
¿Al visitar el museo que fue lo que más le interesó?



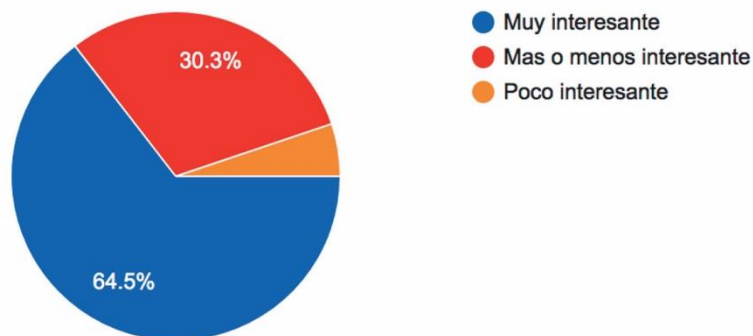
¿Cuál es su principal motivación para visitar un museo?



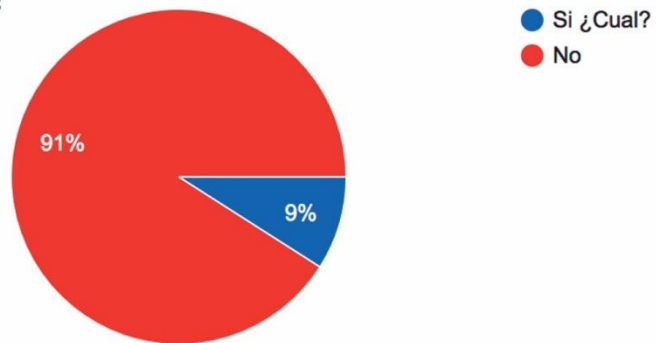
¿Por qué medio se enteró usted acerca del museo?



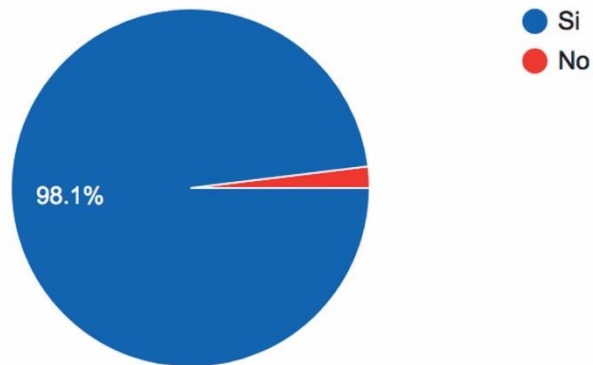
¿Cuál es su opinión sobre la exposición arqueológica?



¿Usted ha asistido a alguna actividad del museo además de la exposición?



¿Recomendaría usted la visita al museo?



### 3. Fotos del museo









