



Revista EDUCATECONCIENCIA.  
Volumen 4, No. 4.  
ISSN: 2007-6347  
Julio-Diciembre 2014  
Tepic, Nayarit. México  
Pp.48-63

**Animación sociocultural para los museos y la inclusión de los adultos mayores.**

**Sociocultural Animation for Museums and the Inclusion of Seniors.**

**Autores:**

Bertha Alicia Arvizu López  
María Lourdes Nares González  
Roberto López Sánchez  
Universidad Autónoma de Nayarit

## **Título**

### **Animación sociocultural para los museos y la inclusión de los adultos mayores. Sociocultural Animation for Museums and the Inclusion of Seniors.**

**Bertha Alicia Arvizu López**

Profesora de la Unidad Académica de Turismo

[betty\\_arvizu1@hotmail.com](mailto:betty_arvizu1@hotmail.com)

**María Lourdes Nares González**

Profesora de la Unidad Académica de Contaduría y Administración

[lourdesnares@gmail.com](mailto:lourdesnares@gmail.com)

**Roberto López Sánchez**

Profesor de la Unidad Académica de Turismo

[rzentury@hotmail.com](mailto:rzentury@hotmail.com)

## **Resumen**

El estado de Nayarit en el aspecto cultural se nutre de las tradiciones de sus etnias, creando una identidad resultado del cimiento colectivo de sus comunidades. Esta investigación por tanto se orienta al mejoramiento del proceso de rescate, conservación y difusión del Patrimonio Cultural de los museos de la ciudad de Tepic, así como el de producir el interés de la familia en visitar museos y la inclusión de los adultos mayores, lo cual permitirá que la vida cultural de la localidad se fortalezca.

El objetivo es lograr que no solo las actividades de animación socio-cultural se realicen como una recreación, sino que la localidad fortalezca el sentido de identidad, y que aprendan a valorar cada vez más su patrimonio a conservarlo y difundirlo, lo cual contribuirá al desarrollo de su cultura.

## **Abstract**

The state of Nayarit in the cultural aspect draws on the traditions of their ethnic groups, creating a result of collective identity foundation of their communities. This research therefore aims at improving the process of rescue, preservation and promotion of cultural heritage museums in the city of Tepic but also produces the family interest in visiting museums and the inclusion of elderly people, which will permit that the cultural life of the town be strengthened.

The objective is not only in completing its activities of socio-cultural animation as a recreation, but also the town will strengthen the sense of identity, and learn to increasingly value their heritage to preserve and spread, which will contribute to the development of their culture.

Keywords: cultural heritage, elderly people, museum, community

El estado de Nayarit de manera general se nutre de la cultura, su identidad como el cimiento colectivo de sus comunidades. Esta investigación por tanto se orienta al mejoramiento del proceso de rescate, conservación y difusión del Patrimonio Cultural de los museos de la ciudad de Tepic, así como el de producir el interés de la familia en visitar museos y la inclusión de los adultos mayores, lo cual permitirá que la vida cultural de la localidad se fortalezca.

El fin es lograr que no solo las actividades de animación socio-cultural se realicen como una recreación, sino que la localidad fortalezca el sentido de identidad, que aprendan a querer cada vez más su patrimonio a conservarlo y difundirlo, lo cual contribuirá al desarrollo de su cultura.

**Palabras clave:** patrimonio cultural, adulto mayor, museo, Tepic, familia, comunidad

## **Capítulo 1: Introducción**

### **Problema de Investigación**

Los museos son una de las distintas formas de expresión cultural que forman parte de nuestro patrimonio, en ellos no únicamente se encuentra historia, sino también distintas formas de pensar, puesto que los museos poseen esa característica peculiar, ofrecen distintas formas de expresión a la sociedad.

La problemática de esta investigación se identificó partiendo desde la poca afluencia que tiene los museos por parte de los visitantes de Tepic, principalmente por familias, sin dejar de lado al público en general, debido a las opiniones que tienen acerca de los museos que son lugares pasivos y de aburrimiento lo cual provoca el desinterés por

visitarlos, aunado a esto, la falta de difusión y programas que cautiven la atención del público a interesarse por recorrer nuestro patrimonio.

### **Antecedentes y justificación**

Un museo es una institución de carácter permanente y no lucrativo al servicio de la sociedad y su desarrollo, abierta al público que exhibe, conserva, investiga, comunica y adquiere, con fines de estudio, educación y disfrute, la evidencia material de la gente y su medio ambiente.(México, 2014)

Es por ello que el presente trabajo tiene como primordial intención, el mejoramiento del proceso de rescate, conservación y difusión del Patrimonio Cultural de los museos de la ciudad de Tepic, lo cual permitirá que la vida cultural de la localidad se fortalezca y estimule a producir el interés de la familia nayarita del municipio de Tepic en visitar museos a través de una invitación a eventos de animación socio-cultural para la captación de los segmentos nuevos de la población, tales como niños y adolescentes para que lleven a sus padres, abuelos y así integrar a toda la familia, a incluirse y aprender un poco acerca de su cultura. Así como la inclusión de personas mayores en acciones de voluntariado ciudadano capacitándolos para que transmitan los contenidos relacionados con el Patrimonio y la animación socio-cultural y así la localidad fortalezca el sentido de identidad y pueda conservarlo y difundirlo.

### **Contexto**

Lo anterior ha sido desarrollado en un contexto conformado por cinco actores fundamentales tales como museo, familia y adultos mayores, animación sociocultural y patrimonio cultural, lo cual permitirá que la vida cultural de la localidad se fortalezca y estimule a producir el interés de la familia nayarita del municipio de Tepic en visitar museos a través de una invitación a eventos de animación socio-cultural y la inclusión de personas mayores en acciones de voluntariado en la transmisión de contenidos relacionados con el patrimonio cultural e identidad.

### **Definición de Términos o variables**

Para el presente estudio se han definido los siguientes términos relevantes en la investigación:

El 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 (museos, 2007)

Así la familia según la Declaración Universal de los Derechos Humanos, es el elemento natural, universal y fundamental de la sociedad, tiene derecho a la protección de la sociedad y del Estado. (wikipedia)

Ahora bien los Adultos mayores es la población de personas mayores o ancianas. En esta etapa el cuerpo se va deteriorando y, por consiguiente, es sinónimo de vejez y de ancianidad. Se trata de un grupo de la población que tiene 65 años de edad o más. (wikipedia, Tercera edad)

Así también la animación sociocultural es un *método de intervención* con acciones de práctica social dirigidas a animar, dar vida, poner en relación a los individuos y a la sociedad en general, con una adecuada tecnología y mediante la utilización de instrumentos que potencien el esfuerzo y la participación social y cultural. (Wikipedia)

Por último el patrimonio cultural es la herencia cultural propia del pasado de una comunidad, con la que ésta vive en la actualidad y que transmite a las generaciones presentes y futuras. (Wikipedia, Patrimonio cultural)

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Diseñar un programa de atracción de actividades de animación sociocultural para los museos, en el afán de fomentar las visitas de las familias nayaritas del municipio de Tepic y propiciar la inclusión del adulto mayor para la difusión del patrimonio cultural de la localidad.

### **Objetivos específicos**

Fomentar la visita a los museos de la familia nayarita del municipio de Tepic  
Propiciar la inclusión del adulto mayor para la difusión del patrimonio cultural de la localidad de Tepic

## Capítulo 2: Revisión de Literatura

### Marco Teórico

Al iniciar la revisión de la literatura se observó que el Turismo cultural y museos, juega un rol importante, los beneficios que genera, así como también la importancia que es, la cooperación de la comunidad como medio de difusión y participación para el desarrollo del turismo cultural. Sin embargo, a pesar de que es una propuesta interesante y prometedora, existen factores que impiden el desarrollo de un turismo cultural de calidad en la localidad ya que a pesar de poseer un gran acervo cultural han pasado a ser inutilizable, debido a la falta de información sobre los *patrimonios culturales* el desconocimiento de la localidad hacia los recursos culturales existentes, independientemente de lo abundantes que sean, atrasa en cierto grado la posibilidad de desarrollar el turismo cultural en la región. Por ende se tiene la escasa existencia de servicios o productos culturales verdaderamente representativos de la cultura y tradición local, por lo tanto los pocos servicios o productos que existen en torno a este ámbito son escasamente conocidos ya que tienen una deficiente promoción y mercadeo.

Por tales motivos, al no concientizar y sensibilizar a una comunidad acerca de la importancia que tienen estos recursos culturales y las ofertas que estos mismos generan, lamentablemente hace que las instancias gubernamentales o algún promotor de servicios turísticos no utilicen estos recursos para la integración de una propuesta atractiva para el turista, dentro de las cual podría ser un recorrido cultural, donde se integre la visita de patrimonios históricos y naturales, así como el disfrute artístico y gastronómico de cierta región.

Es necesario, que las entidades aprovechen y puedan ejercer su derecho, de verse beneficiadas por los patrimonios culturales, que son bien de todos, siendo parte de los servicios o productos ofrecidos al turismo cultural, sin embargo como primer paso, es necesario mediante un proceso de facilitación de acciones de concientización, capacitación, organización, difusión, entre otras opciones, faciliten que las mismas entidades tengan la cultura y la responsabilidad de darle un uso adecuado a todos los bienes que han sido patrimonio de generación en generación.

Los museos son precisamente las instituciones indicadas para acompañar a las entidades al desarrollo de estos procesos pero son un medio el cual está al servicio incesante de la comunidad y tienen la finalidad de promover e instruir el desarrollo cultural mediante la investigación, difusión y exhibición del patrimonio tangible e intangible de la humanidad y su ambiente, con el propósito de brindar educación, estudio y disfrute a los habitantes.

Sin embargo la razón principal, es que hoy en día los museos reconocen que su responsabilidad prioritaria es la preservación del patrimonio por tal motivo se sabe que esto solo será posible si se involucra a los miembros de una entidad en acciones de preservación conjunta, esto, incentivándolos mediante un proceso de apropiación hacia estos recintos.

### **¿Qué es Patrimonio cultural?**

Los museos guardan dentro de ellos una gran herencia histórica cultural, la cual es necesario conocer y divagar un poco más en el tema acerca de estos grandes y misteriosos recintos. Los museos, al igual de lo que se encuentra dentro de ellos es un patrimonio cultural, no es otra cosa que los bienes culturales que la historia ha legado a una nación, o de igual manera se puede interpretar como una herencia que los antepasados han dejado y que hoy en día viene hacer testimonio de su existencia, de su visión del mundo o formas de vida, dejando así un legado a las generaciones futuras.

### **Clasificación de patrimonio cultural**

Dentro de un patrimonio cultural existe una clasificación de patrimonio los cuales engloban ciertas características de los bienes, el patrimonio cultural se divide en patrimonio cultural tangible e intangible.

El patrimonio cultural tangible es toda aquella expresión de las culturas a través de grandes realizaciones materiales que a su vez este tipo de patrimonio se clasifica en mueve e inmueble.

Patrimonio cultural tangible mueble: El patrimonio tangible mueble comprende los objetos arqueológicos, históricos, artísticos, etnográficos, tecnológicos, religiosos y aquellos de origen artesanal o folklórico que constituyen colecciones importantes para

las ciencias, la historia del arte y la conservación de la diversidad cultural del país. Entre ellos cabe mencionar las obras de arte, libros manuscritos, documentos, artefactos históricos, grabaciones, fotografías, películas, documentos audiovisuales, artesanías y otros objetos de carácter arqueológico, histórico, científico y artístico.

Patrimonio cultural tangible inmueble: El patrimonio tangible inmueble está constituido por los lugares, sitios, edificaciones, obras de ingeniería, centros industriales, conjuntos arquitectónicos, zonas típicas y monumentos de interés o valor relevante desde el punto de vista arquitectónico, arqueológico, histórico, artístico o científico, reconocidos y registrados como tales. Estos bienes culturales inmuebles son obras o producciones humanas que no pueden ser trasladadas de un lugar a otro, ya sea porque son estructuras (por ejemplo, un edificio), o porque están en inseparable relación con el terreno (por ejemplo, un sitio arqueológico).

<http://www.mav.cl/patrimonio/contenidos/tipos.htm>

Mientras tanto el patrimonio cultural intangible es todo aquello que no se puede tocar o apreciar, ya que únicamente reside en el espíritu mismo de las culturas. El patrimonio cultural va más allá de un legado material. Patrimonio cultural intangible puede asociársele por ejemplo con todos los rasgos espirituales, intelectuales que caracterizan a una sociedad lo cual engloba, estilos de vida, creencias, tradiciones o algún sistema de valores.

### **Tipología de museos**

Es así como los museos forman parte de un patrimonio tangible relativamente hablando, ya que debido a su clasificación a simple vista puede denominárseles como un patrimonio tangible, sin embargo cada museo relata la historia, creencias y estilos de vida que nuestros antepasados vivieron y que en la actualidad relatan temáticas distintas que van acorde a su clasificación he aquí su tipología:

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

**Arqueológico:** contiene objetos, portadores de valores históricos y/o artísticos, procedentes de excavaciones. Se incluyen las especialidades de numismática, glíptica, epigrafía y otras.



**Arte Contemporáneo:** contiene obras de arte realizadas en su mayor parte a partir del siglo XX. Se incluye la fotografía, el cine...

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

**Bellas Artes:** contiene obras de arte realizadas fundamentalmente desde la Antigüedad al siglo XIX, (arquitectura, escultura, pintura, grabado...).

**Ciencia y Tecnología:** contiene objetos representativos de la evolución de la historia de la ciencia y de la técnica, y además se ocupa de la difusión de sus principios generales.

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

**Especializado:** profundiza en una parcela del Patrimonio Cultural y no cubierta en otra categoría.

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

**Historia:** Se incluyen en esta categoría los museos que ilustran acontecimientos o periodos históricos, personalidades, los museos militares...

**De Sitio:** creados al musealizar determinados bienes históricos (yacimientos arqueológicos, monumentos, ejemplos in situ del pasado industrial...) en el lugar para el que fueron concebidos originariamente.

### **Animación Sociocultural**

Para definir bien la Animación Sociocultural (ASC) en particular, conviene primero definir la Animación en general. Animación del latín *anima* (alma, vida, principio vital, aliento) se entiende ésta como una acción de estimular y dinamizar algún proceso humano que, sin esta intervención, vegetaría en la pasividad. Esto se puede y conviene aplicarlo en muchos ámbitos; cuando se aplica a la realidad sociocultural de la sociedad tenemos la Animación Sociocultural. Pero para que ésta sea aceptable y positiva ha de tener lugar según ciertas condiciones. Cabe decir que la Animación sociocultural es la acción de impeler a grupos comunitarios a que espontáneamente participen en la cultura social ambiental, a fin de hacer que ésta, y con ella los individuos, se oriente a la consecución de los verdaderos intereses de la comunidad.

## **Dimensiones de la animación sociocultural**

**La dimensión ideológica.-** Un constitutivo esencial de la animación sociocultural es la ideología. Queremos decir con esto que en toda acción de Animación hay una opción ideológica, normalmente expresa o, muchas veces, tácita. Generalmente es una opción progresista, en el sentido de que la animación sociocultural ha surgido como un movimiento reivindicativo frente a pretendidos abusos inspirados en una ideología liberal o neoliberal. En todo caso no tiene sentido una animación sociocultural neutra. Y cuando lo sea, será por constituir especialidades de Animación bastante lejanas de lo que hemos llamado animación sociocultural en un sentido propio y tradicional, es decir, socialmente comprometida. Dice (H. Ingberg 1979, p. 132) que «de hecho la ideología y los valores que subyacen a la formación se hallan estrechamente imbricados en las concepciones que se tiene de la animación sociocultural. Si ésta no es un concepto instrumental neutro, tampoco las iniciativas de formación de animadores podrán refugiarse en la neutralidad».

**La dimensión social.-** La animación sociocultural ha de ser vista, ante todo, como una praxis social. Tiene un origen social (ciertas necesidades sociales), una finalidad social (un cambio social positivo) y un medio social (los ambientes comunitarios). Ya en su mismo nombre está aludida esta dimensión social. La animación sociocultural supone una superación de todo individualismo y una posesión del mejor espíritu comunitario. Cuando se habla de la dimensión educativa de la animación sociocultural se está pensando en que es un factor de educación social y cívica.

**La dimensión popular.-** La animación sociocultural es una praxis popular. Hemos dicho ya que nació en el seno de la Educación Popular y que su ideal es la democracia cultural, es decir, el acceso del pueblo no sólo a la posesión de la cultura sino también a la creación y al control de la misma. El objetivo último de la animación sociocultural es la obtención de una sociedad más equilibrada y justa.

**La dimensión participativa.-** En el movimiento cultural descendente (como puede darse, por ej., en la Promoción Cultural y en la Gestión Cultural) hay el peligro de que el individuo, destinatario de la cultura, permanezca pasivo, siendo mero sujeto receptivo. No es éste el caso de la animación sociocultural, en que es esencial que la cultura sea promovida y creada (según suele decirse, aunque nosotros preferiríamos

rebajar un poco la fuerza de esta expresión) por el propio pueblo. En todo caso es imprescindible una actitud activa por parte de los individuos y esto es lo que significa su participación

***Una dimensión transformadora.-*** La Animación se ha puesto no como diletantismo cultural, sino como factor de cambio social. En el fondo el objetivo no es la cultura, sino una sociedad mejor que la presente, en que se supriman injusticias sociales. Por eso la función de animador responde a una «vocación» personal. Puede constituir una profesión, y profesión remunerada, pero esto no invalida lo anterior. Por lo demás, gran parte de los animadores son voluntarios y, tanto en este caso como en el otro, la animación sociocultural constituye una actividad en sí misma desinteresada.

***Una dimensión tecnológica.-*** La animación sociocultural se hace por ideales sociales y culturales, mas no por esto es una praxis abandonada al albur de la improvisación. Lejos de esto, para asegurar su eficacia se pertrecha de la mejor técnica operatoria. Los responsables de la animación sociocultural han de ser personas formadas que sepan planificarla, dirigirla y evaluarla; la gestión de programas de Animación conlleva la solución de unos problemas que exigen notables conocimientos y experiencia. Esto es lo que se ha ido viendo con el tiempo y ha llevado a organizar una formación muy seria para los animadores, en sus diversos niveles profesionales y tecnológicos.

### **Propósitos de la animación sociocultural**

Los propósitos de la Animación Sociocultural necesariamente se encuentran unidos a los términos determinados por su raíz etimológica como son los de: *vitalizar*, *dinamizar* y *estimular*. El significado evidentemente encierra este concepto como finalidad última la mejora permanente de la calidad de vida de las personas, grupos y comunidades. Dicha mejora encierra, esencialmente, la promoción de la persona y de los colectivos, para lo cual es imprescindible estimular la iniciativa y el compromiso activo del individuo como persona y como miembro de grupo para superar las necesidades, alteraciones y problemas existentes. En síntesis, podría decirse que la Animación Sociocultural persigue de forma intencional y por medio de la participación, dinamizar y vitalizar las potencialidades de los individuos y de los grupos, a fin de que logren la creación de su propia cultura y la construcción crítica de su realidad.

Son numerosas las finalidades atribuidas a este campo; entre las más citadas se encuentran: fomentar la actitud democrática y la participación, facilitar la adhesión a objetivos libremente elaborados, de acuerdo con las aspiraciones y necesidades de cada miembro y grupo social, impulsar el asociacionismo y el fortalecimiento del tejido social, promover la innovación y la creación cultural, desarrollar la conciencia cívica y el sentido crítico, propiciar la integración, el cambio social y el vivir en relación con otras personas, en la aceptación y el respeto a cada uno. Siendo todas ellas importantes, a nuestro entender, los propósitos de la Animación Sociocultural para conseguir la mejora permanente de la calidad de vida son, especialmente:

- ✓ *La participación*
- ✓ *La democracia cultural*
- ✓ *El cambio y la transformación social*

### **Animación sociocultural: Promotora de valores**

La transmisión y el desarrollo de valores no son tareas ajenas a la Animación Sociocultural. Por el contrario, uno de los rasgos propios de la misma es su condición de promotora de valores (Barrado1982), pues ha de definir claramente el concepto de cultura y de proyecto social en que se enmarcan sus acciones. Debe abordar la labor de incorporar los valores culturales del pueblo a la cultura universal, al nuevo humanismo, como alternativa a la cultura tradicional.

Entre algunos valores particularmente relevantes se encuentran:

• ***El pluralismo.*** Implica la sana tolerancia de multiplicidad de opiniones. Propugna que en la sociedad coexistan sin subordinarse unos a otros, distintos grupos sociales (pluralismo social), distintas culturas (interculturalismo), distintas fuerzas políticas (pluralismo político), distintas convicciones (pluralismo ideológico), al tiempo que reciban el mismo reconocimiento y consideración. La condición y consecuencia del pluralismo es la libertad pues, aunque no se identifiquen ambos se hacen, en cierta manera, inseparables.

• ***La concientización.*** Es el fundamento de la Educación Popular. Se sustenta en el presupuesto de que no se trata sólo de un conocimiento crítico de la realidad, sino de la construcción colectiva de las ideas base que le dan sentido, tanto a la crítica del orden social vigente como a la disposición del pueblo para transformarlo. Nadie educa a nadie,

diría Freire, y nadie se educa a sí mismo, los hombres se educan en comunión y el mundo es el mediador, esto es, los hombres se educan entre sí transformando el mundo.

• **La democracia.** La Animación Sociocultural fomenta sobre todo la democracia, pues considera que un individuo no encuentra su verdadera talla humana hasta que no se implica directamente en las funciones y tareas de la comunidad a la que pertenece.

Estimula, igualmente, la participación y, en la medida que esto constituye un objetivo político, no puede ser apolítica, sin embargo, lo es en el sentido de que no se encuentra ligada a ningún programa político. La Animación trabaja por conseguir una sociedad verdaderamente democrática.

• **Fe en la persona y en el grupo.** Conlleva asumir que todo sujeto es capaz de crear y desarrollar su propia personalidad. No podrían producirse procesos de Animación sin confiar en el ser humano y, por extensión, en el grupo, ya que la relación dialógica nos enriquece y potencia como personas. La Animación Sociocultural parte de la base de que todos pueden iniciar un proceso de cambio que les haga más conscientes de la realidad en la que viven y de lo que quieren para el futuro.

### **Animación sociocultural y museos**

La animación sociocultural dentro de los museos toma gran relevancia al momento de realizar una propuesta, la cual tenga como finalidad no únicamente mejorar la asistencia del público a los museos, sino también cumplir con la noble labor de involucrar a la sociedad a empaparse de cultura mediante diversos métodos dinámicos que logren dar vida a estos recintos, como consecuente motivar y fomentar valores éticos y culturales a una sociedad de esta forma se puede decir que la animación sociocultural influye de una manera directa y positiva en una sociedad dado que esta no únicamente debe cumplir el papel de visitante receptor sino que también debe ser participativo y verse involucrado dentro de las actividades que en los museos promuevan teniendo como resultado una mejor calidad de vida y aún mejor una calidad humana.

Los museos son una puerta al turismo cultural, las obras y la historia presentadas dentro de ellos forma parte de la expresión cultural que distingue la identidad de una comunidad siendo así un patrimonio de la humanidad, como tal la preservación del mismo

localidad recae principalmente en la comunidad y que al paso del tiempo trascienden para convertirse en un tesoro para las nuevas generaciones.

Una vez presentadas las cuestiones referentes a la animación sociocultural y a la gran jerarquía que este representa dentro de esta propuesta es necesario acercarse al planteamiento de esta investigación.

Uno de los problemas que enfrentan los museos de Tepic es la poca difusión y promoción por parte de los encargados de estos sitios culturales, teniendo como resultado el desconocimiento de estos por parte de la sociedad, aunado a esto, el desinterés y poca cultura de los habitantes por visitar los museos. El propósito principal a esta investigación es el plantear a manera de propuesta un grupo de animación sociocultural que sea un elemento motivador a la sociedad y turistas que visitan este museo y que de igual manera les permita desarrollar un proceso de apreciación de la historia y el arte que este museo alberga mediante actividades lúdicas que permita a los visitantes conocer la función educativa e histórica que provee el museo. Así como incorporar la participación de personas mayores en acciones de voluntariado ciudadano capacitándolos en contenidos relacionados con el Patrimonio y la animación socio-cultural y así la localidad fortalezca el sentido de identidad para que aprendan a querer cada vez más su patrimonio, conservarlo y difundirlo, lo cual contribuirá al desarrollo de su cultura. Para que de esta manera la visita a este recinto se convierta en una experiencia de diversión, conocimiento y aprendizaje.

### **Preguntas de Investigación**

¿Cómo fomentar la visita a los museos de la familia nayarita del municipio de Tepic?

¿Cómo incluir al adulto mayor para la difusión del patrimonio cultural de la de Tepic?

## **Capítulo 3: Metodología**

### **Participantes**

La presente investigación es de tipo documental, descriptivo ya que se consultó a diferentes fuentes bibliográficas relacionadas con los temas en libros, revistas documentos importantes de la propia universidad.

En torno el cómo producir el interés de la familia nayarita del municipio de Tepic en visitar museos y la participación de personas mayores en acciones de

voluntariado ciudadano capacitándolos en contenidos relacionados con el Patrimonio y la animación socio-cultural y así la localidad fortalezca el sentido de identidad para que aprendan a querer cada vez más su patrimonio, conservarlo y difundirlo, lo cual contribuirá al desarrollo de su cultura.

#### **Capítulo 4: Resultados**

Es fundamental el involucramiento de los adultos mayores en la divulgación, conservación y administración adecuada de los valores del patrimonio natural y cultural. En nuestros días han elevado los sentimientos de pertenencia e identidad de nuestro estado, siendo portadores de toda la herencia sociocultural atesorada hasta hoy por ellos. Así también es relevante formar un grupo de estudio en el que converjan promotores culturales y naturales especialista del museo, interesados en la conservación y difusión de la animación sociocultural y del patrimonio cultural donde desempeñen correctamente su papel como facilitador en el proceso de rescate, conservación y difusión del Patrimonio Cultural. (Iturriagagoitia, 2009), con un programa de atracción de actividades de animación sociocultural, en el afán de fomentar las visitas de las familias nayaritas del municipio de Tepic, como: invitación de familias y público en general, caracterización de personajes históricos dentro del museo, actividades teatrales adheridas, taller creativo “Reproduzco una obra”

## Referencias

- antropología, U. A.-I. (1989). Guía para la clasificación de los datos culturales. México, D.F.
- Bupunary, R. O. (12 de Septiembre de 2012). Antecedentes y servicios del Museo Emilia Ortiz. (H. A. Bautista, Entrevistador)  
Clasificación de patrimonio cultural  
<http://www.mav.cl/patrimonio/contenidos/tipos.htm> consultada 3 marzo 2014
- Galicia, J. L. (28 de Octubre de 2011). *SECTUR*. Recuperado el 2 de Agosto de 2012, de Turismo Cultural:  
[http://www.sectur.gob.mx/es/sectur/sect\\_Turismo\\_Cultural\\_y\\_de\\_Salud](http://www.sectur.gob.mx/es/sectur/sect_Turismo_Cultural_y_de_Salud)
- García, M. d. (2007). De la animación sociocultural al desarrollo comunitario. Barcelona, España.
- Iturriagoitia, T. T. (2009). Tesis Estrategia de Animación Socio Cultural para el proceso de rescate, conservación y difusión del Patrimonio Cultural. Pinar del Río, La Habana.
- Izaguirre, M. L. (2001). *El Museo Regional de Nayarit*. Tepic.
- Luisa, M. (7 de Junio de 2010). *Animacion Sociocultural*. Recuperado el 9 de Agosto de 2012, de [http://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n\\_sociocultural](http://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n_sociocultural)
- México, M. d. (2014). Consejo Internacional de Museos ICOM (artículo 2).
- Museos, C. i. (2007). La comunidad de los museos del mundo. Viena, Austria.
- Novo, S. (s.f.). *Antecedentes Historicos Museo Castillo de Chapultepec*. Recuperado el 15 de Agosto de 2012, de  
[http://www.castillodechapultepec.inah.gob.mx/historia/hist\\_historicos.html](http://www.castillodechapultepec.inah.gob.mx/historia/hist_historicos.html)
- OMT. (2010). *Animacion Turistica*. Recuperado el 25 de Agosto de 2012, de  
[http://animacionturisticapuebla.blogspot.mx/2010/11/animacion-turistica\\_03.html](http://animacionturisticapuebla.blogspot.mx/2010/11/animacion-turistica_03.html)
- Pereira, O. V. (2009). Propuesta de museo de arte contemporaneo . Urbaneja, Barcelona.
- wikipedia. (s.f.). Declaración Universal de los Derechos Humanos la Familia.
- Wikipedia. (s.f.). Patrimonio cultural.
- Wikipedia. (s.f.). Sociocultural.
- wikipedia. (s.f.). Tercera edad.