

Texcoco, México a 24 de Junio de 2010

M. en C. JUAN MANUEL MUÑOZ ARAUJO
SUBDIRECTOR ACADEMICO DEL
CENTRO UNIVERSITARIO UAEM TEXCOCO.
PRESENTE:

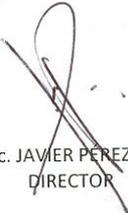
AT'N M. en Fin. GUADALUPE LIZETH ARCE CHÁVEZ
RESPONSABLE DEL DEPARTAMENTO DE TITULACION.

Con base en las revisiones efectuadas al trabajo escrito titulado "Técnicas interpretativas dirigidas al público infantil que visita la Zona de Monumentos Arqueológicos de Teotihuacán, Estado de México" que para obtener el título de Licenciado en **TURISMO** presenta el sustentante **Erick Ramírez Lemus**, con numero de cuenta **9714762** respectivamente, se concluye que cumple con los requisitos teóricos-metodológicos necesarios para su aprobación, pudiendo continuar con la etapa de impresión del trabajo escrito.

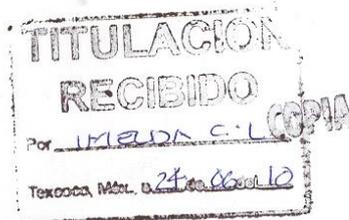

M. en A.
SAULA GABRIELA GONZÁLEZ LÓPEZ
REVISORA

ATENTAMENTE


M. en A.
BLANCA ESTELA CHÁVARO DE LA TORRE
REVISORA


Lic. JAVIER PÉREZ DÍAZ
DIRECTOR

c. c. p. Interesado
c. c. p. Director
c. c. p. M. en Fin. Guadalupe Lizeth Arce Chávez



Universidad Autónoma del Estado de México

Centro Universitario UAEM Texcoco

Licenciatura en Turismo



“Técnicas interpretativas dirigidas al público infantil
que visita la Zona de Monumentos Arqueológicos
de Teotihuacán, Estado de México”

T E S I N A
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN TURISMO
P R E S E N T A :
ERICK RAMÍREZ LEMUS

DIRECTOR DE TESINA: L. EN T. JAVIER PÉREZ DÍAZ

REVISORAS: M. EN A. BLANCA E. CHÁVARO DE LA TORRE
M. EN A. SAULA G. GONZÁLEZ LÓPEZ



TEXCOCO, ESTADO DE MÉXICO

JULIO, 2010.

ÍNDICE	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
Capítulo Primero. El turismo y la recreación	5
1.1 El Turismo.	5
1.2. Definición y características del tiempo libre.	7
1.3. La recreación.	11
1.3.1. La recreación infantil.	13
1.4. Motivaciones.	19
1.5. Atracciones turísticas y recreacionales.	28
Capítulo Segundo. Interpretación del patrimonio	34
2.1. Antecedentes de la interpretación.	34
2.2. Conceptualización de la interpretación.	34
2.3. Principios de la interpretación.	36
2.4. Los objetivos específicos en la interpretación.	39
2.5. Proceso de la interpretación.	40
2.6. Planificación interpretativa.	42
2.6.1. Técnicas de interpretación.	45
2.6.2 Medios interpretativos.	51
2.6.3 Análisis de los usuarios (El infante de 8 a 12 años)	51
2.7 La interpretación en la Zona Arqueológica de Teotihuacán.	56
Capítulo Tercero. Zona de Monumentos Arqueológicos de Teotihuacán	57
3.1 Macro y Microlocalización	57
3.2. Entorno físico.	59
3.3. Historia.	60
3.4. Los monumentos.	61
3.5. Pintura.	69
3.6. Escultura.	69
3.7. Arquitectura.	70
3.8. La Zona Arqueológica de Teotihuacán.	71
Capítulo Cuarto. Metodología	81
4.1. Análisis	81
4.2. Matriz para la evaluación del Potencial Interpretativo.	82
4.3. Aplicación de la Matriz de Potencial Interpretativo (MPI). en Teotihuacán.	83

Capítulo Quinto. Propuesta de la ruta interpretativa dirigida a los infantes que visitan la Z. A. T.	91
5.1. Análisis de los usuarios de la planeación interpretativa en Teotihuacán.	91
5.2. Formulación de los objetivos para la interpretación.	91
5.3. Análisis de la ruta.	95
CONCLUSIONES	106
FUENTES CONSULTADAS	109

AGRADECIMIENTOS

He aprendido que la vida es de un solo sentido y jamás hacia atrás. El pasado ya paso, el futuro nunca sabremos si llegará. Vivir, disfrutar, gozar, sufrir y llorar HOY, en vida hermano en vida...

Me diste la vida, porque estuve perdido cinco años, después de muchos fracasos, vivencias y experiencias obtuve nueva fe y esperanza, aprendí que todo en esta vida cuesta, y no hay que desistir y seguir luchando toda la vida GRACIAS DIOS.

A ustedes que me dieron el ser, y jamás me han dejado solo, nunca terminaré de estar eternamente agradecido, porque gracias a ustedes soy lo que soy gracias mis AMADOS PADRES.

Ustedes han sido mi ejemplo a seguir, son los pilares de mi orgullosa familia MIS PRIMOS Y TÍOS.

Tú me has enseñado a tener carácter cuando lo amerita, a expresarme sin temor ante nadie y nada, ejercer siempre mis derechos HERMANA LINDA.

A ti que jamás me dejaste solo, que siempre estuviste conmigo, porque entre dos es menor el peso, por dar todo sin escatimar nada, por ser mi brazo derecho cuando lo necesité, por dejarme al final de un camino para comenzar otro, porque sabemos que siempre habrá un claro en la oscuridad.

Gracias.....G. B. S.

ERICK RAMÍREZ LENCUS

Introducción.

La Zona de Monumentos Arqueológicos de Teotihuacán es uno de los sitios prehispánicos mas importantes del país, razón por la cual anualmente recibe mas de tres millones de visitantes nacionales y extranjeros; la atracción que ejerce Teotihuacán “Lugar donde se hacen los dioses”, no es nueva, ya que desde la época prehispánica pueblos como el azteca realizaban peregrinaciones al lugar.

La importancia arqueológica del sitio, radica que es considerada la primera ciudad mesoamericana fruto de la planificación y el trazo, es decir, que en ésta se observan una gama de características urbanas (armonía, orden y estilo arquitectónico, calles, sistema de drenajes, etc.), lo que la diferencia de otros asentamientos de su tiempo.

Una de las principales características del lugar es su división en cuatro cuadrantes a partir de dos grandes ejes, el norte-sur (Calle de los Muertos) y la avenida este-oeste (costado sur de la Ciudadela). En su complejidad arquitectónica se pueden apreciar calles, plataformas, templos, plazas y patios con y sin altares, grandes basamentos piramidales, conjuntos arquitectónicos de diferentes características, así como complejas redes de drenaje subterráneas.

Con base en las evidencias arqueológicas recuperadas en las investigaciones a lo largo de mas de cien años en el sitio, se ha podido comprobar que la sociedad teotihuacana, tuvo vínculos comerciales y culturales con diversos grupos o pueblos de su época, como son las tierras del Golfo, las Costas del Pacífico, la lejana Guatemala y lo que hoy es el estado de Zacatecas.

El origen de la ciudad se ubica en el año 1 d.C. y su caída o colapso en el año 700 d.C., atribuyéndosele causas de diversa índole, esto es, de carácter económico, político-social y ecológico.

La Zona de Monumentos Arqueológicos de Teotihuacán, fue declarada en el año de 1987 Patrimonio Cultural de la Humanidad, con lo cual se estableció el compromiso mundial de protegerla, conservarla y difundirla a través de diferentes medios.

Una de las alternativas para su difusión son los recorridos que se ofertan completamente guiados, sin embargo, en muchas ocasiones los visitantes y principalmente los infantes pierden el interés de la información porque buscan más la interacción con el entorno, mediante otras alternativas, para así tener una participación más activa y lograr que los conocimientos adquiridos en cada área de la zona, permanezcan en su memoria a largo plazo logrando un cambio de conducta en ellos.

A pesar de la exhibición que se presenta en cada una de estas áreas, existe carencia de recorridos auto guiados que por medio de técnicas interpretativas mejoren la calidad de la experiencia recreativa en los infantes de una forma agradable, logrando así un mayor aprecio de la Zona Arqueológica.

Para ello, la presente investigación propone implementar la recreación por medio de técnicas interpretativas que estimulen el uso de los sentidos en los infantes, implicando así una participación más directa con su entorno, siendo éste el medio para el proceso de comunicación.

La recreación es un elemento importante para la formación y desarrollo de los infantes a través de actividades encaminadas a la satisfacción de las necesidades educativas, sociales, emotivas y de autorrealización.

Según Jorge Morales y Sam Ham (2008, www.interpretacionpatrimonio.blogspot.com, 20/10/09) “la interpretación del patrimonio efectiva es un proceso creativo de comunicación estratégica, que produce conexiones intelectuales y emocionales entre el visitante y el recurso que es interpretado, logrando que genere sus propios significados sobre ese recurso, para que lo aprecie y lo disfrute”.

Este trabajo sirve además para complementar las visitas guiadas que se ofertan en la Zona Arqueológica, la valoración del entorno, la conservación a través de la educación ambiental y el esparcimiento de los infantes.

Es así que el **OBJETIVO GENERAL** de la investigación es proponer técnicas interpretativas dirigidas al público infantil que visita la Zona de Monumentos Arqueológicos de Teotihuacán.

Para cumplir el objetivo general, se plantearon los siguientes **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**:

1. Analizar la relación que tiene el turismo con la recreación.
2. Identificar las características de la interpretación del patrimonio
3. Describir las características generales de la zona de monumentos arqueológicos de Teotihuacán.
4. Diseñar las técnicas interpretativas dirigidas al público infantil que visita la zona de monumentos arqueológicos de Teotihuacán.

De manera general el trabajo esta estructurado de la siguiente manera:

En el capitulo primero, se aborda la relación existente entre el turismo, la recreación y el tiempo libre, a partir de diferentes concepciones propuestas por varios autores que fundamentan teóricamente el trabajo.

El capitulo segundo nos hablan de manera conjunta de la interpretación del patrimonio y sus antecedentes; así como su proceso y técnicas, se aborda como se puede aplicar la interpretación en la Zona Arqueológica de Teotihuacán.

La Zona de Monumentos Arqueológicos de Teotihuacán, así como su macro y microlocalización, los monumentos, la pintura, escultura y arquitectura se trata en el capitulo tercero.

En el capitulo cuarto, se encuentra la metodología junto con la matriz para la evaluación del potencial interpretativo y a su vez se realiza la aplicación de la matriz.

Finalmente en el capitulo quinto se realiza la propuesta de la ruta interpretativa dirigida a los infantes que visitan la Zona de Monumentos Arqueológicos, de igual

manera se ejecuta el análisis de los usuarios, así como la formulación de los objetivos para la interpretación.

CAPÍTULO PRIMERO. EL TURISMO Y LA RECREACIÓN

1.1. El turismo

Turismo es un concepto que ha sido abordado mediante distintos enfoques, modelos e interpretaciones. Por tal motivo existe una gran variedad de

definiciones de los distintos autores que han asumido su postura referente al mismo. De esta forma el turismo ha sido percibido como una actividad, una industria, un fenómeno, un desplazamiento, entre otros, sin llegar a ser concebido de forma común entre quienes lo estudian.

Uno de los primeros intentos de definir el turismo fue el de Hunziker y Kraft (1942, citados en Holloway 1997:14). Ellos sostenían que el turismo se define como la suma de fenómenos y relaciones que surgen del viaje y la permanencia de los visitantes, mientras no establezcan una residencia permanente y no se relacionen con cualquier actividad remunerada.

Por su parte el Instituto de Turismo en Gran Bretaña (1976, citado en Holloway 1997:14) definía al turismo como el desplazamiento temporal, a corto plazo de las personas hacia destinos fuera de sus lugares de residencia y trabajo, así como las actividades durante su permanencia en dichos destinos; éstas incluyen el desplazamiento para todo tipo de fines, así como también visitas o excursiones de un día.

La Organización Mundial de Turismo (citada en Gurría 1991:13) considera al turismo como la suma de relaciones y de servicios resultantes de un cambio de residencia temporal y voluntario no motivado por razones de negocios y profesionales.

La inclusión de estudio en estas definiciones limita a ciertos criterios que también engloban el turismo, sin embargo, revelan qué tan ampliamente se debe definir el concepto, con el fin de incluir todas las formas del fenómeno a la realidad de un mundo cambiante en todos los aspectos, sobre todo en lo que se refiere a los movimientos de las personas.

Siguiendo a Donaire (1993, citado en García 2005:3) el turismo contemporáneo no es tanto un fenómeno a observar estáticamente como una experiencia, no es sólo un comportamiento o un hábito, sino un complejo conjunto de vivencias haciendo referencia al peso fundamental de las experiencias del viajero.

Por tal motivo, parece evidente que todo viaje tiene una doble dimensión, el viaje que se realiza al moverse en el espacio hacia otro lugar y el viaje interior. Así nos dice acertadamente Castan (1997, citado en García 2005:3): “De un lado (el viaje tiene) el hecho físico, el encuentro con nuevas tierras, con gente diferente, el contacto con culturas distintas; de otro, el aspecto iniciático, el descubrimiento de tierras que alguna vez soñamos o imaginamos...”

Oscar de la Torre (1980:19) dice que “el turismo es un fenómeno social que consiste en el desplazamiento voluntario y temporal de individuos o grupos de personas que, fundamentalmente por motivos de recreación, descanso, cultura o salud, se trasladan de su lugar de residencia habitual a otro, en el que no ejercen ninguna actividad lucrativa ni remunerada, generando múltiples interrelaciones de importancia social, económica y cultural”.

Siendo ésta una definición muy completa que permite comprender el concepto en un sentido más amplio.

La complejidad del fenómeno turístico requiere apoyarse para su organización en lo que Molina (2000, citado en Pérez, 2005:10) ha llamado modelo fenomenológico, donde el turismo es concebido como un sistema compuesto, a su vez integrado por subsistemas que deben interactuar de forma correcta para que haya un equilibrio entre ellos. Este sistema (Molina, 1997:13) está conformado por la superestructura, demanda, infraestructura, atractivos, equipamiento e instalaciones y comunidad receptora.

Por lo tanto, el turismo es un fenómeno de gran importancia y magnitud, que tiene implicaciones profundas, para los países visitados o anfitriones así como para los generadores de los flujos, a nivel económico como social, cultural y político. La variable económica es la que de manera más repetida se describe en las

consideraciones relacionadas con las políticas de desarrollo turístico (Jiménez, 1998:11).

Es innegable la importancia del turismo como actividad económica, así como innegable es la gran oportunidad que representan para los países que incursionan en ella. Sin embargo, existen dos grandes retos: el primero es pasar del discurso a los hechos y concederle la importancia que tiene, y el segundo es ampliar la óptica para dejar de mencionar al turismo como generador de fuentes de empleo simplemente, ya que esta visión es limitativa, porque el turismo es un factor de desarrollo (González, 2002:11). Esta visión circunscrita del turismo ha encaminado a desatender sus ámbitos cultural, ambiental, económico y social; y a su vez la subjetividad del tiempo libre.

Con base a lo ya antes mencionado, se llega a la conclusión que: el turismo es un fenómeno complejo, multidisciplinario, multicausal que se manifiesta cuando una o varias personas se desplazan temporalmente por diversos motivos fuera de su residencia habitual hacia un núcleo receptor, donde pueden hacer uso o no de la planta turística, y que en su tiempo libre puede realizar cualquier actividad que desee y que el núcleo receptor lo permita.

1.2. Definición y características del tiempo libre

Al hablar de turismo es necesario referirse, en primer lugar, al tiempo libre ya que es el marco de referencia de dicho concepto, pues en este tiempo el turismo se puede llevar a cabo.

Existen innumerables definiciones acerca de éste. Al respecto, Boullón (1991:16) menciona que el tiempo libre es lo que queda después de quitarle al tiempo total el dedicado al trabajo, al descanso y a otras obligaciones secundarias como son desplazarse al trabajo, aseo personal y realizar deberes domésticos.

Al decir tiempo libre implícitamente se está reconociendo la existencia de otro tiempo que no goza de esa cualidad, por lo tanto no es un término independiente, corresponde a un tiempo “no libre” (Ver Figura 1) sujeto a algunas restricciones que impiden que se use en lo que uno quiera.

Figura 1. Clasificación del tiempo según sus posibilidades de uso

Tiempo no libre

- Obligaciones primarias (trabajo o estudio)
- Obligaciones secundarias (viajar, higienizarse, Tareas domesticas, etc.)
- Obligaciones fisiológicas (dormir, comer, etc.)

Fuente: Boullón 1990 p.51

La mayoría de estas actividades exigen al individuo en mayor o menor medida un cierto grado de obligatoriedad, lo que forma parte del proceso de convivencia social y de la vida.

Joffre Dumazedier (citado por Gurría 1991:25) define al tiempo libre como el conjunto de ocupaciones a las que puede entregarse el individuo gustosamente, para descansar, para divertirse, para ampliar su formación, su educación y su formación social, voluntariamente y al margen de las obligaciones profesionales, familiares y sociales.

El tiempo libre, esa “insólita y formidable riqueza”, como lo llama Romero (1997, citado por Gurría 1991:26) se ha transformado, de ser originalmente el reparador de las fuerzas gastadas, en la oportunidad de tornarse creativo en el proceso de planear, realizar y recordar las frases del juego que son diversión aprendizaje, desarrollo, ejercicio, etc. El turismo como actividad forma parte precisamente de ese tiempo libre.

Por lo anterior, se debe de considerar al tiempo libre como un tiempo sin obligaciones remuneradas que se debe aprender a emplear racionalmente, del cual se pueden derivar una serie de actividades de gran importancia para la realización del ser humano tales como: el descanso, distracción, recreo, cultura,

desarrollo personal, actividades sociales, deportes y desde luego el turismo y la recreación.

El tiempo libre es el residuo que queda después de desempeñar o cumplir con las obligaciones y compromisos laborales, escolares, familiares, personales y sociales y el cual puede entregarse a actividades elegidas voluntariamente como parte de la oferta social (Zamorano 2002:32). Se le designa como el espacio que el hombre dispone para si mismo en donde puede dedicarse a todo aquello que no puede realizar libremente en los demás tiempos por la misma obligatoriedad de los mismos.

Sin embargo, el término libre es un factor subjetivo, mismo que encierra connotaciones, valores y significados distintos según la sociedad que lo designe e interprete Munné 1980, (citado por Zamorano 2002:34). La libertad es compleja de definir, pues como se plantea, cada sociedad y los individuos que la integran tienen posturas distintas ante ella según su escala de valores personales y colectivos, así como la ideología e idiosincrasia.

La función del tiempo libre según Dumazedier (citado en Zamorano 2002:129) es restablecer el equilibrio, regresar al individuo a su integridad. Sus funciones principales son: descanso, diversión y desarrollo. Por medio de estas funciones, el hombre se libera de un trabajo automatizado, lo que brinda la oportunidad de dedicarse a sus gustos y aspiraciones. Entonces es importante el tiempo libre en la vida de las personas y la posibilidad de que este tiempo se aproveche para una educación auténtica y trascendente que mejore la calidad de vida individual y colectiva.

Con lo anteriormente expuesto, se concluye que es evidente la manera de utilizar el tiempo libre le corresponde decidirlo a cada persona haciendo uso de su libre albedrío, según le convenga y satisfaga sus gustos, necesidades y preferencias. No se trata de tomar decisiones por la persona y decirle la forma de utilizar su tiempo libre, de lo que se trata es mostrarle todo un abanico de posibilidades y ayudarle a aprender a tomar decisiones al respecto de su tiempo cotidiano.

Gianni Toti (1975, citado en Miranda 2006:302) señala que el tiempo cotidiano se divide en cinco periodos: El tiempo desocupado, o el tiempo involuntario; el tiempo de trabajo o de producción propiamente dicho, esto es, en sentido técnico y material, incluye el tiempo de transporte y el de trabajo voluntario; el tiempo fisiológico, necesario para comer, dormir, bañarse, dedicarse al deporte, etc.; el tiempo cultural, dedicado a la formación, son formas de uso del tiempo libre. Molina y Rodríguez (1991:29) señalan que el turismo y la recreación constituyen únicamente dimensiones espaciotemporales para el desarrollo de las actividades. Los términos turismo y educación, la cultura colectiva, el turismo, las vacaciones, la participación política, y, el tiempo libre propiamente dicho, de recreación, de nosotros mismos, de autohumanización.

Por esta parte se puede apreciar que el turismo y la recreación están usualmente condicionados por el tiempo libre.

Existen posiciones teóricas que se basan en la importancia que tiene el uso del tiempo libre, a través del turismo y la recreación, dinamismos que son parte de las funciones básicas del ser humano: habitar, trabajar, estudiar, recrearse, comunicarse, entre otras.

En este sentido, según Boullón (1990, citado en Iazzetta 2002:170), en el momento que el hombre concreta su existencia inicia una forma activa del uso de su tiempo libre, generando y diferenciando formas de uso, de acuerdo a los lapsos de duración del tiempo libre. Tomando como base los lapsos continuos de duración de los periodos de uso del tiempo libre, nacen las dos grandes categorías en que se le puede dividir: turismo y recreación.

1.3. La recreación

La recreación ya no es, como antes, privilegio de la aristocracia o de la burguesía; ciertamente hay diversiones elitistas y diversiones populares, en las que participa la mayoría, pero la recreación es algo fundamental para la sociedad. El tiempo

libre ya no es un concepto estático sino dinámico, del que se está obteniendo el máximo provecho.

La ampliación del tiempo libre ha dado lugar a que muchos sociólogos, como Friedman (citado en Cárdenas 1991:15), se pronuncien por una planificación racionalizada del tiempo libre, como una base sólida para la liberación del hombre respecto a su trabajo. Se busca que su labor resulte menos pesada y que pueda disponer de un tiempo de reposo y recuperación más prolongado.

De este modo, muchas actividades son de nuestro interés, ya sea como espectadores o como actores. Recreación, según un estudio del gobierno de Estados Unidos en 1978 (citado en Gurría 1991:59) se define como la acción o actividad de personas involucradas en el uso constructivo y personalmente placentero del tiempo libre. La recreación activa o pasiva, individual o de grupo en deportes, funciones culturales, apreciación de la historia natural o humana, educación no formal, placer, recorridos y espectáculos.

Al término recreación usualmente se le asocia con el ocio, se define como una experiencia individual o colectiva en el tiempo libre con la que un individuo obtiene satisfacción física, mental o espiritual. La recreación ha sido definida como una actividad a la que nos entregamos en el tiempo libre o tiempo obligado, ofrece al hombre una salida a sus habilidades o a lo que éste realiza por un deseo interno y no por presión externa (Miranda, 2006:304). De la misma forma, en ocasiones se convierte el término en re-creación dando una idea de renovación, restablecerse, regenerarse para si mismo.

La recreación es un proceso por el cual el hombre logra modificar su forma de ser, pensar, obrar y sentir. Zamorano (2002:42) menciona que la recreación permite la libre expresión de la personalidad, esto se da a través de las diversas áreas de expresión humana en actividades como las artes escénicas, la pintura, la activación física, la expresión mediante los juegos, las aficiones, y desde luego el turismo; todas ellas permiten que surja el verdadero yo, ayudan a una mejor comunicación, además de liberar procesos creativo-genéricos que ayudan al

desarrollo integral, a abrir una puerta de acceso a estados placenteros, lo que implica el mejoramiento de la calidad de vida.

Por encima de todas las características parciales descritas, se debe destacar la necesidad general de recreo y disfrute del tiempo libre. De ahí que el enfoque de toda programación recreacional se dirija a la satisfacción global del entretenimiento, relajamiento o bienestar, y que además persiga los objetivos que las expectativas individuales y sociales humanas mantienen vigentes a través de la historia (Zamorano 2002:68).

La recreación es una necesidad individual, social, psicológica y cultural, que tiene que satisfacerse a través de actividades como las que se mencionan a continuación en la figura 2

Figura 2. Características que deben reunir las actividades de recreación.

ACTIVIDADES	CARACTERÍSTICAS
<ul style="list-style-type: none"> Es una participación de la persona Se da durante el tiempo libre Es elegida libremente Sin fines de lucro o beneficios Agradable a la persona No causa daño a la comunidad No causa daño a la persona Tiene un contenido 	<ul style="list-style-type: none"> Es una actividad En el tiempo libre Voluntaria No es utilitaria Placentera No es antisocial No es autodestructiva Científica, artística, política, técnica, cultural, educativa, deportiva, turística

Fuente: Zamorano, 2002 p. 40

El hombre puede optar individual o socialmente por las actividades que le proporcionen descanso, que le permitan informarse, superarse y que le hagan distraerse o entretenerse para dejar a un lado momentáneamente sus problemas cotidianos y sociales.

El impulso a la recreación proviene de diferentes entidades: turismo, cultura, deportes, salud, instituciones de juventud, etc.

Actualmente, la recreación se asocia con la idea de desplazamiento debido a la existencia de grandes concentraciones, según Gurría (1991:59) porque su recreo favorito, se le ofrece en el destino turístico, debido a que es parte de la motivación para trasladarse a un lugar en particular.

Al considerar a los distintos sectores de la población: por grupos culturales, por generaciones, por género, etc., encontramos en ellos, distintos tipos de actividades, intereses y motivaciones.

Por lo tanto, hay una doble clasificación de los turistas que determinarán el perfil de consumidor de servicios. Donde Gurría (1991:91) lo establece primero, por sus características personales: género, edad, nivel de educación, experiencia, estrato sociocultural, etc., lo que determinará sus particulares intereses. Segundo, por el motivo que los impulsa a desplazarse, es decir, lo que les llama la atención de un determinado lugar (las atracciones).

Es evidente que para dichas características personales, las preferencias por ciertos destinos serán distintas entre hombres y mujeres, igualmente los intereses y actividades de las personas de mayor edad no serán similares a las de los infantes porque existe indudablemente un nivel de recreación respectivamente.

Por tal razón, es de suma importancia abordar de una forma mas especifica lo que en materia recreativa se desarrolla para los infantes.

1.3.1. La recreación infantil

La recreación es un elemento importante para la formación y desarrollo de los infantes a través de actividades que pueden ser realizadas en su tiempo libre o en su tiempo obligado encaminadas a la satisfacción de las necesidades educativas, sociales, emotivas y de autorrealización.

La edad es una variable importante en la elección del esparcimiento y se combina con la educación (Cárdenas, 1991:16).

En la actualidad existen diversas organizaciones y programas que ofrecen alternativas pedagógicas y recreativas para el desarrollo cultural, social y educativo de los infantes, incorporando la actividad turística, al desarrollo y la preservación de la identidad cultural al proceso enseñanza-aprendizaje.

Tal es el caso de la Coordinación de Turismo Infantil y Juvenil del Estado de Tlaxcala que a través de sus diferentes programas tiene como propósito fomentar la integración de actividades de cultura turística, en apoyo al aprovechamiento de los contenidos Curriculares, impartidos en todos los niveles y modalidades del sistema educativo, logrando involucrar el turismo y la cultura al quehacer diario de la educación, formando un trinomio para fortalecer esta práctica (www.tlaxcala.gob.mx 13 de enero de 2009). Así mismo la Secretaría de Turismo (SECTUR) con el objeto de fomentar una cultura turística en la niñez mexicana, dirige diversos certámenes con la finalidad de destacar la importancia del turismo, y el conocimiento, cuidado y el disfrute del patrimonio.

La SECTUR en coordinación con las 31 entidades federativas promueve el programa en materia de cultura turística infantil, la sección de dibujos sobre recursos naturales y culturales con el lema "Turismo para vivir mejor", en las categorías: mini (6 a 9 años) y junior (10 a 13 años).

Los jueces calificadores son funcionarios de la SECTUR, CPTM, FONATUR y así como representantes de cámaras, asociaciones y empresas que dan soporte al concurso. (www.sectur.gob.mx 13 de enero de 2009).

El principal interés del turismo y de que los niños practiquen la recreación escolar radica, según Cárdenas (1995), en la conciencia que se va formando en el estudiante sobre la importancia que tienen los viajes para su preparación

intelectual, pues nadie puede negar la mayor cultura que se adquiere a través de las experiencias que se presentan en estos desplazamientos.

Los sistemas educativos generales han comprendido esto, ya que cada vez se interesa saber qué es lo que aprenden frente a lo que se les enseña y qué es lo que se les enseña frente a la realidad.

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

Según la National Recreation Association, los principios de la recreación son:

1. Todo niño necesita tomar parte en juegos y actividades que favorezcan su desarrollo, y que han causado placer a través de la historia: trepar, correr, rodar, andar, nadar, bailar, patinar, jugar con pelota, cantar, ejecutar instrumentos, teatralizar, hacer cosas con sus propias manos, trabajar y jugar con palos, piedras, arena y agua, construir, modelar, criar animales domésticos, conocer jardinería y de la naturaleza, hacer experimentos científicos sencillos, participar en juegos de equipo, realizar actividades en grupo, tener aventuras y expresar su espíritu de compañerismo.
2. Todo niño necesita descubrir qué actividades le brindan satisfacción personal. Debe ayudársele a que adquiera las habilidades esenciales en ellas. Algunas deben ser de tal naturaleza, que pueda continuar practicándolas en su vida adulta.
3. Toda persona necesita poseer ciertas formas de recreo que ocupen poco espacio y puedan cumplirse en pequeñas fracciones de tiempo.

4. Toda persona necesita conocer bien cierto número de juegos de interior y al aire libre, que le resulten tan agradables que nunca haya un momento en que no sepa qué hacer.

5. Toda persona debe aprender a hacer algo bello con las líneas, colores, sonidos y el uso armonioso de su propio cuerpo.

6. Toda persona debe aprender a tener costumbres activas; a respirar “a todo pulmón” al aire libre y al sol. Dado que el fin de la vida es vivir y no negociar. El sol, el aire, los espacios libres, los parques y los campos de juegos abundantes son esenciales para una vida con satisfacciones permanentes.

7. El descanso, el reposo, la reflexión y la contemplación son por sí mismos formas de recreación y nunca deben remplazarse por formas activas.

8. Las actividades recreativas más importantes son aquellas que la persona denomina de un modo más completo, en forma tal que pueda perderse en ellas, dándoles todo lo que tiene y todo lo que es.

En la práctica de las actividades recreacionales intervienen, se interrelacionan y confluyen distintos elementos que pertenecen y componen a las ciencias, artes, técnicas, educación, deporte, turismo, etc., convirtiéndose en sus áreas y medio de expresión.

La motivación identifica como primer objetivo el realizar una visita. Es importante distinguir entre cada motivo de visita, porque las características de cada uno diferirán.

Se concluye que en definitiva el turismo debería presentarse como un espacio de libertad de elección y aprovechamiento de ese tiempo libre, y quizá se pueda hablar de dotar de calidad al tiempo libre en que se enmarca la propuesta del turismo. Al pensar en la inserción de la recreación en el turismo, no se pueden olvidar la forma tradicional en la que se organizan las actividades recreativas, y privilegiar otras con gran cantidad de sentido lúdico. Por el contrario, se debería pensar que la recreación mejora la calidad del tiempo libre en el turismo.

Para poder llevar a cabo la recreación es necesario el resultado de un estudio previo basado en un programa de animación turística.

El programa es una de las partes que se integran en un documento mucho más amplio denominado proyecto de animación turística, en el cual, además de esta relación de actividades previstas, cabe destacar otros elementos para poder realizar un sistema de control de actividades y un sistema de evaluación de las mismas, de las cuales se hablara a continuación.

Siguiendo con la definición, Puertas (2004:111), centra aún más la idea y el concepto de programa por medio de seis características que definen perfectamente lo que es y cómo ha de ser ese programa en el ámbito turístico.

1. *Tiene que ser equilibrado*, en cuanto a ritmo y actividades se refiere, esto es, que contemple una gran variedad de actividades, evitando que sean todas lúdicas, o culturales o deportivas, sino que contengan alguna de los tres tipos, para que cada persona pueda encontrar en un momento u otro una actividad que le motive y que le apetezca realizar porque se adopta a sus posibilidades y a sus expectativas. El equilibrio también se refiere a edades, por lo que si hay personas mayores o niños, se tiene que programar algunas actividades dirigidas a ellos y que fuesen diferentes a las de otros colectivos, en caso necesario.

2. *Ha de ser variado*, puesto que el público al que va dirigido también lo es. Por tanto el animador tendrá que prever la adecuación de las actividades a las tipologías que frecuentan el establecimiento, teniendo en cuenta además que habrá personas a las que les interesen más los deportes que a otras, mientras que a otras les resultarán más atractivas las culturales, etc.
3. *Se tendrá que extender a lo largo de toda la jornada*. En ningún caso se podrá hablar de programa de animación si la oferta se basa en un par de actividades diarias. En la definición ya se habló de la necesidad de la continuidad para la consecución de los objetivos; por tanto si no se programan actividades para la mañana, para la tarde y para la noche, difícilmente se podrá hablar de proyecto de animación turística.
4. *Debe ser sugerente*, es decir, que motive por si mismo. Las actividades han de ser lo más adecuadas posible a los turistas residentes, por lo que es el momento de volver a subrayar la importancia que tienen el conocer la pautas de comportamiento frente a las propuestas, y su capacidad de reacción frente a ellas, con objeto de prever unas actividades que realmente sean seductoras, que escapen al máximo del estereotipo.
5. *No puede ser rígido*, aunque ya haya sido aprobado de forma oficial y definitiva por los responsables superiores de la empresa. Una vez que se ha puesto en marcha un programa, se tendrá que revisar si cumple los objetivos fijados y en qué grado se están consiguiendo; en caso de que una actividad o varias no lo cumplieran se tendrían que revisar, analizarlas profundamente para detectar el margen de error que hay, rectificarlas o, si fuese necesario, sustituirlas por otras que puedan conseguir un mejor resultado; por tanto, la flexibilidad en la animación turística ha de estar presente hasta el punto de “retocar” las propuestas.
6. *Tiene que ser respetuoso*. Ante todo, no sólo el programa de animación, sino también los animadores, han de respetar la libertad de decisión de los

destinatarios, nunca se obligará a nadie a realizar una actividad que no ha decidido con total libertad. La obligación del animador es motivar, y en ningún caso obligar.

La finalidad de la creación de programas es establecer una metodología que sea la base sobre la que se pueden llegar a edificar los programas paralelos a este.

Para mejor entendimiento se debe de reconocer donde se encuentra ubicado el programa para así poder emplearlo exitosamente.

TIPOLOGÍAS DE PROGRAMAS

POR CONTENIDOS	SEGÚN EMPRESA	LOCALIZACIÓN	DESTINATARIOS	CAPACIDAD
<u>Cultural</u>	Hotel	Costa	Infantil	Simple
Lúdico	Camping	Montaña	Juniors	Paralelo
Deportivo	Balneario	Ciudad	Adultos	
	Crucero	Rural	3ra. Edad	
	Resort			

1.4 Motivaciones

Las motivaciones preceden a la conducta, son lo que nos mueve, y a la vez, aquello que le da sentido a nuestro movimiento. Se ha investigado mucho acerca de las motivaciones, tanto como sistema universal de explicación de buena parte de las conductas como en el estudio de las motivaciones específicas para diferentes situaciones (García, 2005:34)

Es importante para la clasificación de motivaciones lo que Cárdenas (citado en Gurría 1991:92) propone para la segmentación del mercado según el motivo de viaje.

1. Turismo de descanso o de vacaciones
2. Turismo de negocios o de compras. No es afectado por las estaciones turísticas, los hombres de negocios llegan durante todo el año, generalmente, a las grandes ciudades, que son lugares propicios para su actividad.
3. Turismo deportivo. Incluye varios subsegmentos tales como: el alpinismo, la pesca, la cacería, el esquí, la equitación y todos aquellos eventos que atraen a una infinidad de personas como: el fútbol, el tenis, las carreras de automóviles, los deportes acuáticos etc. El turismo deportivo es de larga permanencia, debido a que los turistas llegan antes de comenzar el evento para conseguir los boletos para toda la temporada.
4. Turismo de aventura. Es aquel que se desarrolla generalmente en regiones selváticas, como Chiapas y Tabasco en México. El turismo de aventura es uno de los más rentables y de más auge en la actualidad.
5. Turismo religioso. Cuando el objeto principal del viaje es cumplir con una promesa, acudir a una peregrinación o romería a lugares que ya gozan de prestigio dentro del campo de la fe, se le denomina turismo religioso.
6. Turismo cultural. Corresponde a aquella corriente de visitantes que miran museos, monumentos, obras de arte y vestigios arqueológicos acuerdo a los pocos valores que visitaron y analizaron.
7. Turismo científico. Es de más larga permanencia, la edad de los visitantes es mayor y no se deja mezclar con otros turismos. Esta compuesto de visitantes de alta preparación intelectual: historiadores, literatos, arqueólogos, sociólogos, economistas y demás profesiones liberales, que viajan con el objetivo principal de analizar con profundidad el país extranjero o el interior de su propio país, los campos correspondientes a su profesión, especialización o maestría.

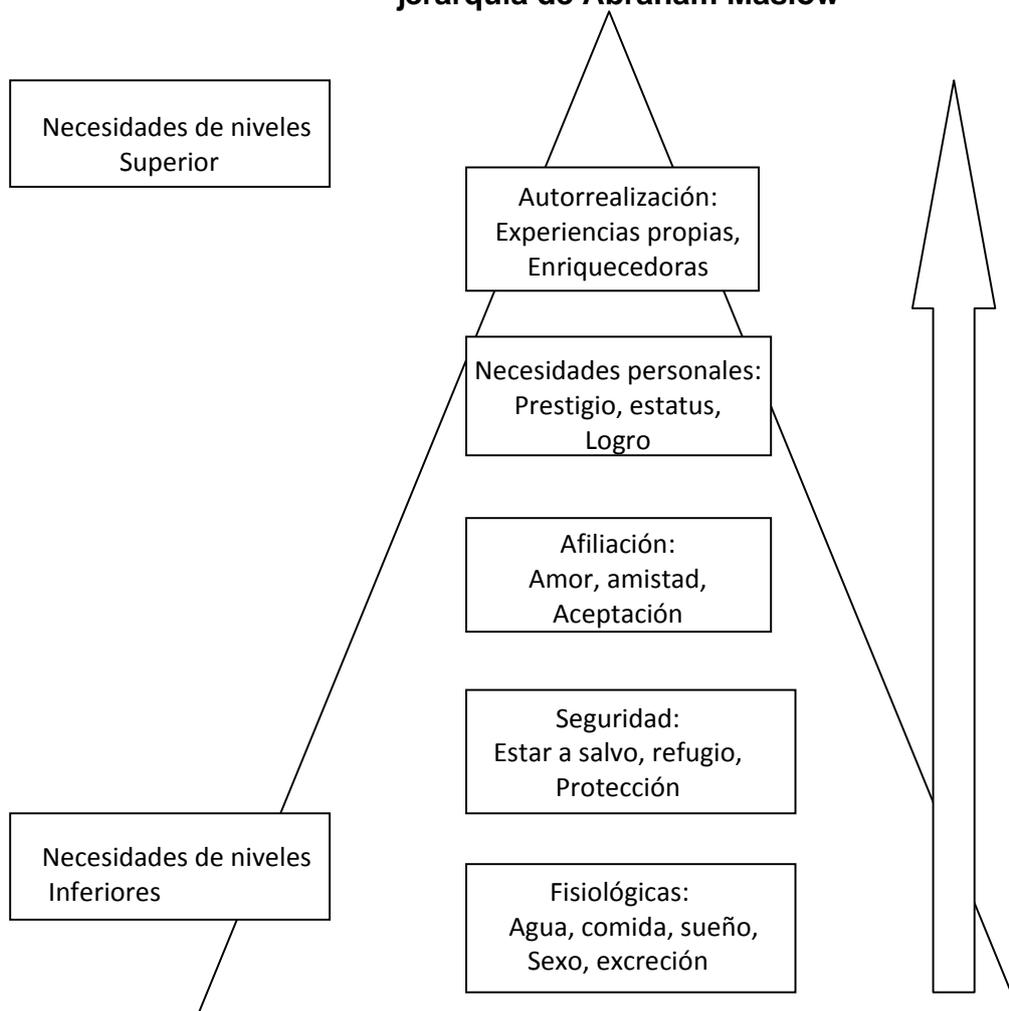
8. Turismo gastronómico. Se refiere a aquellas personas que viajan para deleitarse con los buenos platos de la cocina internacional.
9. Turismo estudiantil. Es uno de los más importantes dentro de los planes de desarrollo del turismo interno y ya comienza a ser internacional. El interés radica en la conciencia que se va formando en el estudiante sobre la importancia que tienen los viajes para su preparación intelectual.
10. Turismo de congresos y convenciones y similares. Para intensificar el intercambio de ideas y de adelantos que contribuya a facilitar el avance hacia la solución de todas las incógnitas, ya que en nuestra época han quedado totalmente descartados los presentimientos y la intuición, y se tiende a poner al margen el prestigio individual; Esto ha dado origen al turismo de congresos.
11. Turismo familiar y de amigos. En el turismo receptivo, estos desplazamientos se realizan a casa de familiares y amigos, razón por la cual es un error incluirlos en los estudios de demanda de alojamiento y de los servicios de las agencias de viajes.
12. Turismo de salud o medicinal. Este turismo ya está en condiciones de desarrollarse en América Latina, como una consecuencia de la diversificación de la medicina en sus diferentes especialidades.

Los motivos para realizar un viaje no siempre se presentan aislados; frecuentemente se entrelazan y en forma conjunta provocan la necesidad o el deseo transitorio de desplazarse.

Como lo menciona García (2005:35) existirá una motivación cuando sea capaz de generar: a) impulso; b) necesidad; c) insatisfacción mientras no se satisface la necesidad. Se debe entender que cuando se habla de una motivación, desde el punto de vista psicológico, estamos refiriéndonos a la generación de una necesidad.

El trabajo del psicólogo Abraham Maslow ha sido una propuesta general que ha influenciado en muchas teorías posteriores. En la Figura 3 se puede observar la jerarquía de necesidades en las que se hallan los niveles de motivos que empujan, desde los más elementales hasta los más sociales e internos a la vez.

Figura 3. Niveles de necesidades y motivaciones consecuentes en la jerarquía de Abraham Maslow



Fuente: García 2005. p. 35

Otros teóricos, como MacClelland (1997, citado en García 2005:36), se han centrado en la parte superior de la pirámide de Maslow, y han propuesto la

existencia de una tríada de necesidades psicológicas básicas, consideradas como motivadores:

1. La necesidad de poder. O, en otras palabras, la de poder tomar decisiones personalmente que determinen consecuencias para las demás personas de nuestro grupo.
2. La necesidad de afiliación. Es decir, la necesidad de sentirnos, física y mentalmente próximos a otras personas dentro de nuestro grupo.
3. La necesidad de logro. Que se refiere a la preferencia por llevar a cabo conductas con alta expectativa de éxito, y a evitar comportamientos que – en nuestra percepción- tenga más posibilidades de fracaso.

Pearce (1994, citado en García 2005:37) conceptualiza, con ejemplos prácticos, cada uno de los niveles motivacionales definidos por Maslow desde el punto de vista de la conducta turística:

- Autorrealización, como ocurre en el turismo espiritual o religioso, o en búsqueda de experiencias estéticas.
- Desarrollo personal, como en el caso de los congresos para el desarrollo de habilidades personales, o en el turismo cultural.
- Desarrollo social, cuando se viaja para conocer otras culturas, o para mantener el status propio del lugar de origen.
- Necesidad de seguridad, en el continuo seguridad-novedad-riesgo en la elección de los destinos.
- Necesidades biológicas, con el mantenimiento –o adaptación- de los hábitos básicos: sueño, actividad física y descanso (García- Buades y García- Mas, 2000)

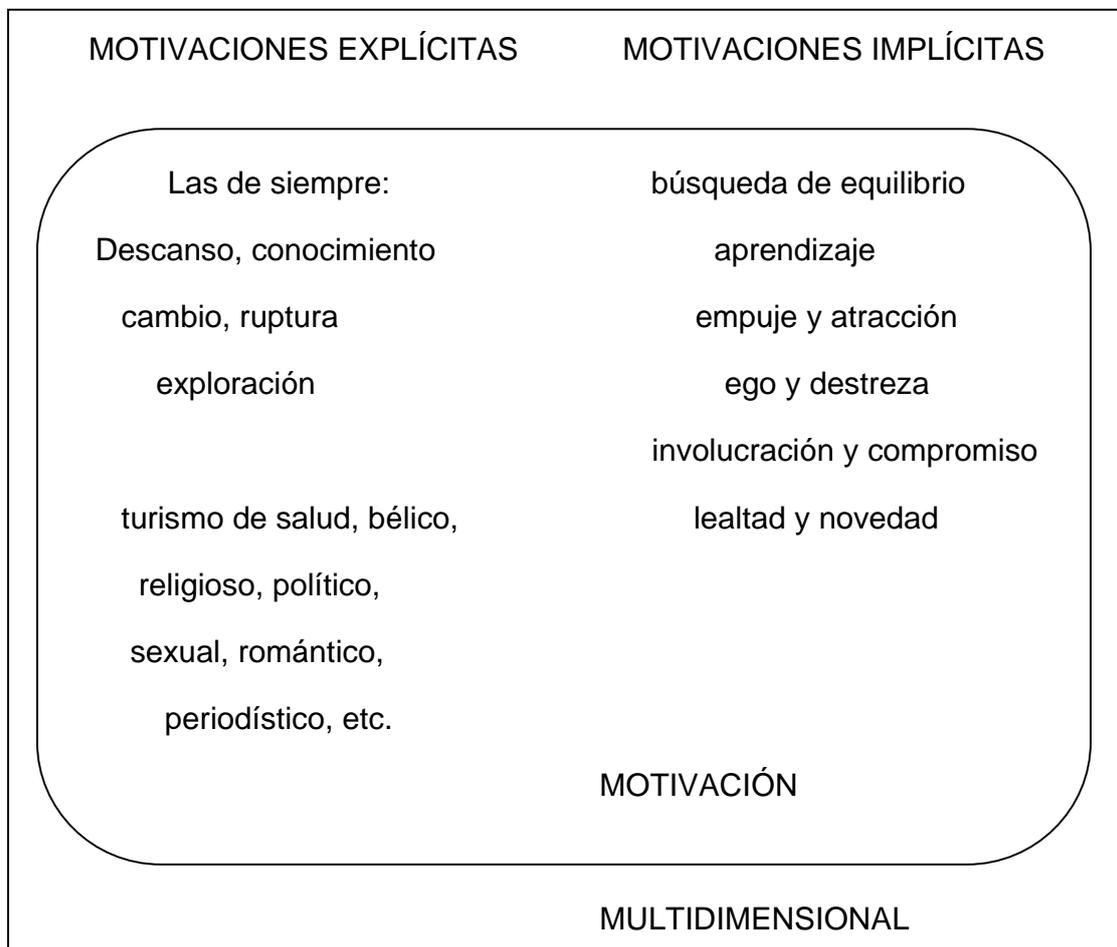
Entre tal cumulo de motivaciones en cuanto a las turísticas o recreacionales, no es extraño que haya habido intentos de integrarlas en un solo modelo. San Martín (1997, citado en García 2005: 68) realiza un resumen de las características básicamente multidimensional de la motivación para viajar y hacer turismo. La obra de Uysal (1994, citado en García 2005: 68) explica que la existencia de una teoría sólida y unificadora sobre motivación turística debería reunir las siguientes características:

- a) Considerar las necesidades psicológicas a largo plazo y más estables de la persona, y no simplemente las expectativas inmediatas.
- b) Partir del concepto deductivo e inductivo de que la conducta de los viajeros y turistas se halla multideterminada, ya que va influida por diversos niveles de necesidades y motivos.
- c) El análisis del turismo como actividad de ocio o como actividad instrumental debe incluir el estudio de motivadores intrínsecos a la vez que de extrínsecos.
- d) Los motivadores para viajar pueden comprender necesidades sociales (comparación con los demás, logro), así como necesidades personales, como experiencia propia e interna de la experiencia del viaje.

Esta teoría debería ser básicamente dinámica (configurada espacial y temporalmente) incorporando los cambios evolutivos de la persona (carrera del viajero), así como los factores situacionales, sociales y culturales que interaccionan con la motivación turística.

Desde aquí, el modelo global de García (2005:69) tendrá que tener en cuenta la multiplicidad de motivaciones, originadas dentro o fuera de la persona, expresadas o tácitas, a la hora de comprender el fenómeno del deseo de viajar en toda su amplitud. (Ver Figura 4).

Figura 4. Modelo global de motivaciones



Fuente: García 2005. p. 69

Diferentes estudios concluyen en componer otras tantas listas de las cosas que, de acuerdo con el análisis, figuran entre los principales elementos que psicológicamente influyen en la decisión de viajar.

Sin embargo, algunas de estas motivaciones son de orden práctico y transforman el viaje en una obligación.

Boullón (1990:97) hace esta diferenciación resumiendo en ocho puntos las causas de un viaje no obligatorio:

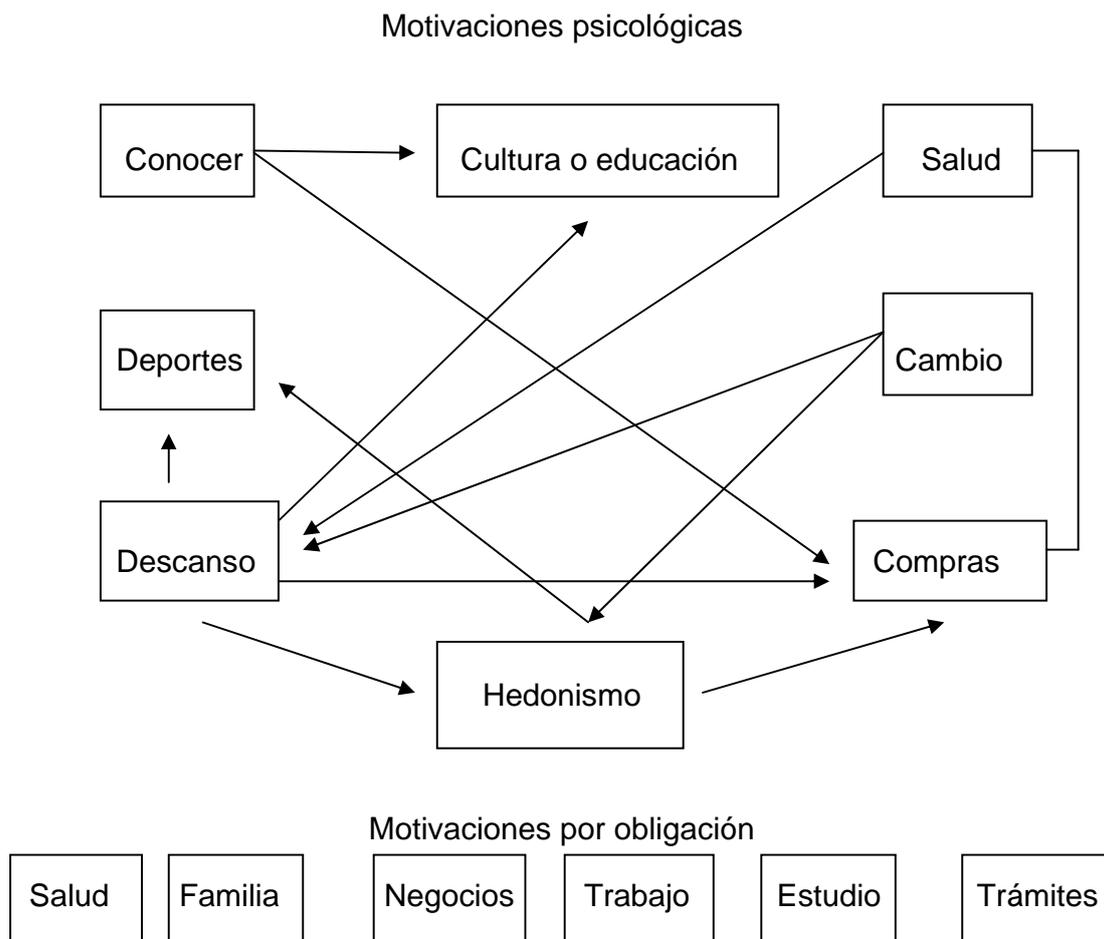
1. Por razones culturales o educacionales; que se refiere al deseo de conocer (o volver a visitar) lugares o cosas de las cuales se tiene un conocimiento previo bastante preciso; entre las que se encuentran las obras de arte, de arquitectura, ciudades antiguas o modernas, restos arqueológicos, curiosidades de la naturaleza o lugares de vida silvestre. También entran en esta categoría los viajes para asistir a un congreso, una convención, un seminario o un curso de corta duración.
2. Por salud; que incluye a aquellas personas que, sin estar enfermas, viajan para concurrir a lugares especializados en técnicas de rejuvenecimiento.
3. Por deseo de cambio; que incluye la búsqueda de algo que compense los sentimientos de rechazo hacia el medio ambiente del trabajo, hacia la rutina de vida cotidiana, hacia el núcleo familiar o social de pertenencia o hacia las presiones de la vida en la ciudad.
 - a. Para efectuar compras; que responden a la inclinación que todos tenemos de adquirir cosas típicas, que sólo se consiguen en el lugar de origen y pueden ser mostradas como testimonio de nuestro viaje, o a la de obtener artículos conocidos a menor precio.
4. Por hedonismo; que incluye cosas muy concretas y otras un tanto ambiguas como: pasarla bien, comer bien, tostarse al sol, ver cosas interesantes, conocer gente linda, extravagante y acogedora, vivir una experiencia amorosa o sexual, experimentar emociones, divertirse o simplemente no hacer nada.
5. Para descansar; que suponen un sentimiento de agotamiento motivado por la edad, el trabajo, la familia, la vida urbana.
6. Para practicar deportes; que es una motivación válida únicamente para aquellas personas que ya han adquirido una habilidad y viajan atraídas por

las características especiales de algún sitio para practicar su deporte favorito.

7. Para conocer; que es el impulso más común que siente toda persona, sobre todo cuando va a emprender un viaje al extranjero o a un lugar de su país que nunca había visitado.

Las relaciones existentes se esquematizan en la Figura 5 donde el sentido de las flechas señala cómo una causa que es la primera en motivar una decisión, puede conducir a otras, que son en definitiva las que determinarán el tipo de viaje.

Figura 5. Relación entre las causas que pueden motivar un viaje



Fuente: Boullón 1990. p. 99

Con base en nuestro objeto de estudio, los desplazamientos realizados por infantes, ya sea por motivos escolares o recreacionales forman este nicho de mercado infantil; sin embargo, en muchas ocasiones sus viajes no son considerados netamente turísticos, ya que en esta fase de la infancia otras personas toman las decisiones, aunque, por supuesto, los niños tienen cierta influencia en sus padres, ya que se van de vacaciones con el colegio o grupos organizados, en desplazamientos generalmente nacionales (Cooper 1993:36, citado por la OMT 1998:75) donde sus motivaciones responden a una obligación ineludible como las que provienen del estudio, donde la finalidad responde a otras expectativas, quitándole parte de su atractivo.

Según Boullón (1990:98) desde el punto de vista motivacional las prácticas turísticas que son determinadas por obligación no existen. El estudio, la familia, el trabajo, los negocios no son una causa que pueda motivar el viaje, sin embargo, aunque el origen principal de esos viajes no sea turística, la consecuencia del mismo sí lo es, porque esos viajeros normalmente consumen obligatoriamente servicios de alojamiento, alimentación y eventualmente pueden visitar algún atractivo turístico donde llevan a cabo actividades turísticas y recreacionales.

Debemos de tomar en cuenta de que aquello que la gente quiere constituye una necesidad vital.

En los usos actuales del turismo, existen diversas alternativas que satisfacen lo que la gente quiere en función de lo que algunas dependencias y organismos gubernamentales, comerciales, voluntarios y privados ofrecen.

1.5. Atracciones turísticas y recreacionales

Las atracciones son el “resorte principal” que mueve a mucha gente a viajar, atraen a los viajeros para disfrutar de la belleza natural y cultural que algunos destinos ofrecen.

Las atracciones son uno de los principales componentes del sistema turístico, según Leiper (1990, citado en la OMT 1998:129) “los viajeros se desplazan desde la región de origen hacia el destino turístico, porque allí es donde encuentran las atracciones que desean conocer”

Estas atracciones pueden ser de muchos tipos, existen variados intentos de integrarlas para que se facilite el análisis de las mismas. Son varios los autores que han realizado diferentes clasificaciones de las atracciones, entre las que cabe destacar la de Swarbrooke (1995:5, citado en la OMT 1998:130) (Ver Figura 6) que las divide en:

1. Atracciones naturales.
2. Atracciones creadas por el hombre, pero no diseñadas con la intención de atraer visitantes.
3. Atracciones creadas por el hombre, con la intención de atraer visitantes.
4. Eventos especiales.

Figura 6. Desarrollo y gestión de atracciones turísticas

Naturales	Creadas por el hombre, no diseñadas con la intención de atraer visitantes	Creadas por el hombre, diseñadas con la intención de atraer visitantes	Eventos especiales
Playas Cuevas Ríos Lagos Bosques Flora Fauna Etc.	Catedrales Iglesias Casas históricas Monumentos Jardines históricos Etc.	Parques de atracciones Parques temáticos Museos Centros de exhibición Casinos Centros de ocio Balnearios Lugares de picnic Safari park Etc.	Festivales de arte Encuentros deportivos Mercados y ferias Folklore Aniversarios históricos Eventos religiosos Etc.

Fuente: Swarbrooke, 1995: 5

Existen otras clasificaciones, como la realizada por Clawson y Knetsch (1996, citado en la OMT 1998:130-131) que distingue sus atracciones según su proximidad a un determinado mercado y su singularidad, orientadas hacia el consumidor, intermedias y basadas en los recursos como se muestra en la Figura 7.

Figura 7. Clasificación de las atracciones de Clawson y Knetsch

Orientadas hacia el consumidor	Intermedias	Basadas en los recursos
<p>Desarrolladas independientemente de los recursos de la zona. Casi siempre creadas por la mano del hombre (desarrollo artificial como parques temáticos, zoológicos, etc.). Se caracterizan por un desarrollo intensivo cerca de los mercados emisores, en amplios centros de la población. Alta presencia de usuarios. Las actividades ofrecidas normalmente incluyen golf, tenis, picnic, posibilidad de montar, de pasear, etc. Generalmente sufren una alta estacionalidad por la demanda.</p>	<p>La accesibilidad es aquí muy importante, por lo que los recursos suelen estar disponibles a una distancia razonable de los mercados emisores. Suelen basarse más en recursos naturales, pero experimentan una gran presión debido al número de visitantes. Las actividades incluyen camping, picnic, posibilidades de nadar, pescar, cazar, etc.</p>	<p>Suelen basarse en recursos únicos y singulares. El atractivo principal es la calidad de los recursos. Grado de desarrollo bajo y presencia mínima de facilidades creadas por la mano del hombre. Generalmente alejadas de los mercados emisores. Las actividades suelen satisfacer a intereses culturales, históricos, etc.</p>

Fuente: Adaptación hecha por Cooper 1993:2005)

Todo lugar que constituya un destino turístico debe tener una serie de características que motiven el desplazamiento temporal de los viajeros. Estas características desde el punto de vista del visitante, se denominan atractivos turísticos, porque son los que llaman y atraen su atención.

García (1970, citado en Gurría 1991:48) hace otra clasificación respecto a los atractivos en históricos, contemporáneos (no comerciales) y atractivos contemporáneos (comerciales).

1. Atractivos históricos: son tanto las obras que han dejado las civilizaciones, como los lugares que tienen un significado en la historia sociopolítica de los pueblos, naciones y regiones. Por lo general, tienen carácter permanente; acerca de ellos se obtiene información con relativa facilidad, ya que son manifestaciones que estudian muchas ramas de la ciencia.

- Zonas arqueológicas
- Arquitectura antigua
- Lugares históricos
- Poblados típicos
- Folklore
- Fiestas tradicionales

2. Atractivos contemporáneos (no comerciales): son aquellas manifestaciones de un país o región que conserva y fomentan su patrimonio cultural; lo cual es en sí un motivo de orgullo para quiénes lo puedan mostrar y un atractivo para quienes lo quieren conocer y disfrutar.

- Centro de convenciones
- Instituciones de enseñanza
- Bibliotecas
- Museos y pinturas murales
- Obras monumentales

- Invernaderos
- Zoológicos

3. Atractivos contemporáneos (comerciales): son aquellas manifestaciones por agrupaciones públicas o privadas que, por lo general, tienen carácter temporal, se crean para atraer visitantes ofreciéndoles distracción, esparcimiento, mercancías, salud, etc.

- Parques de diversiones
- Balnearios
- Espectáculos culturales y deportivos
- Campos deportivos
- Exposiciones nacionales e internacionales
- Mercados de artesanías
- Comercios
- Centros de salud
- Ferias y carnavales
- Celebraciones religiosas
- Casinos
- Concursos y competencia

Todas estas atracciones pueden presentarse de manera mixta en los destinos turísticos siendo éstas una alternativa para el disfrute de los destinos, tales

atracciones son las zonas arqueológicas que son el objeto de este trabajo de investigación y que la Ley Federal de Monumentos y Zonas Arqueológicas, Artísticas e Históricas en el artículo 26 define como aquellos monumentos arqueológicos los bienes muebles e inmuebles producto de las culturas anteriores a la hispánica en el territorio nacional, así como los restos humanos de flora y fauna relacionados con esas culturas.

Como se ha podido observar en la actualidad el turista de la era del conocimiento y la información es un consumidor activo, autónomo y perfectamente diferenciado, que tiene a su alcance una enorme gama de ofertas turísticas y recreacionales; así como una casi ilimitada capacidad para hacerlas efectivas en su tiempo libre, es por ello que ya no basta con tener recursos para ser contemplados únicamente, sino que es necesario elaborar productos o renovar destinos que permitan realizar actividades y participar dentro de éstos a través de una correcta gestión del patrimonio.

El patrimonio ha sufrido un importante proceso de transformación, el cuál según Martín (2003:107) hoy tiene que ser entendido como todos los elementos naturales y culturales, tangibles e intangibles que son heredados y creados recientemente. Así de esta forma el patrimonio no sólo está configurado por los edificios, monumentos, obras artísticas, sino que otros elementos suelen ser desarrollados independientemente y así complementar los ya existentes.

Una de las claves básicas en la gestión del patrimonio según Martín (2003:108) son los procesos de interpretación. La interpretación “facilita la presentación y el uso social del patrimonio, y permite ofrecer diferentes lecturas y opciones para un uso activo del patrimonio empleando para ello toda clase de recursos y dispositivos de presentación y animación” (Ballart y Tresserras, 2001:174, citado en Martín 2003:108). Se trata de un proceso de traducción que convierte en accesible, amena la información, conocimiento que implica el bien patrimonial.

CAPÍTULO SEGUNDO. INTERPRETACIÓN DEL PATRIMONIO

2.1. Antecedentes de la interpretación

El término interpretación, según Jorge Morales (1998:1), fue incorporado al castellano en el último tercio del siglo XX. Proviene de los Estados Unidos, país en que empezó a utilizarse a finales del siglo XIX como *interpretation*, después de la declaración de los primeros parques nacionales. Esta disciplina llegó a los países hispanohablantes con el apellido de “ambiente”, debido a que en la década de los sesentas en los Estados Unidos se le comenzó a denominar *environmental interpretation*. En España e Iberoamérica se aplicó a los parques nacionales, principalmente, con distinto rigor y relativo éxito. Desde mediados de los ochentas, y en el ámbito internacional, se comienza a hacer referencia a la disciplina como *interpretación del patrimonio*, una denominación menos excluyente que la, *interpretación ambiental*. Esta denominación se consolida en el Primer Congreso Mundial de Interpretación del Patrimonio, en Banff, Canadá, en 1985. Sin embargo como indica la Asociación para la Interpretación del Patrimonio, denominarla hoy “interpretación del patrimonio” tiene mayor significado por el amplio concepto que el término patrimonio implica, sobre el legado no solo ambiental, si no cultural, natural, inmaterial, etc.

2.2. Conceptualización de la interpretación

Se hallan variadas definiciones de interpretación del patrimonio, que básicamente, coinciden en el concepto que transmiten, pero cada una con sus enfoques, aportaciones y matices.

En materia de interpretación Jorge Morales (1998:1) explica la importancia que la interpretación tiene, definiéndola así “como un proceso creativo de comunicación estratégica, entendido como el ‘arte’ de conectar intelectual y emocionalmente al visitante con los significados del recurso patrimonial visitado”.

Risk comenta (1982, citado en Morales 1998:1-2): “la interpretación, sea a través de charlas o por otros medios, es exactamente lo que la palabra quiere decir: la

traducción del lenguaje técnico y a menudo complejo del ambiente, a una forma no técnica sin por ello perder su significado y precisión-, con el fin de crear en el visitante una sensibilidad, conciencia, entendimiento, entusiasmo y compromiso hacia el patrimonio que es interpretado”.

Don Aldridge (1973, citado en Morales 1998:1) menciona que "La interpretación es el arte de explicar el lugar del hombre en su medio, con el fin de incrementar la conciencia del visitante acerca de la importancia de esa interacción, y despertar en él un deseo de contribuir a la conservación del ambiente".

Aldridge es considerado el pionero de la interpretación en el Reino Unido y en el resto de Europa.

La interpretación es el término usado para describir las actividades de comunicación destinadas a mejorar la comprensión en parques, museos, centros naturales, etc., con objeto de crear una actitud favorable a los rasgos que son interpretados. La definición proporcionada por Tilden (1957, citado en Morales 2001) en su libro clásico, *Interpretando nuestro Patrimonio*, es contemplada por la mayoría de los intérpretes:

“La interpretación es una actividad educativa que pretende revelar significados e interrelaciones a través del uso de objetos originales, por un contacto directo con el recurso o por medios ilustrativos, no limitándose a dar una mera información de los hechos”. (Esta fue la primera definición “académica” de la interpretación, y no estuvo exenta de polémica por su encabezamiento: "una actividad educativa..." El empleo del término "educativa" se prestó a muchas confusiones, puesto que en los países anglosajones lo educativo lleva a pensar en escolares y en un marco curricular. Más tarde el propio Freeman Tilden reconoció este hecho, y así lo comentó en una de sus últimas conferencias (en 1975): lo que había querido decir era que "la interpretación es una actividad *recreativa...*", y que lo pondría de este modo en su libro si emprendiera una revisión del mismo).

La interpretación tiene especial sentido y cabida en el diseño de novedosos productos turísticos, pues es el proceso de comunicación con los visitantes, que les presenta, explica o revela el significado del lugar que visitan, en términos generales o en aspectos particulares del mismo, y siempre de una forma amena, sencilla y efectiva. Sin embargo debemos también ser conscientes de plantear una auténtica interpretación (Parkin, 2004), donde se definen los temas y argumentos de los que se partirá a la hora de estructurar los conocimientos y de precisar el hilo o los hilos conductores que articularán los recorridos, itinerarios, visitas, y, por supuesto, la oferta complementaria.

“La interpretación del patrimonio es el arte de revelar in situ el significado del legado natural, cultural o histórico, al público que visita esos lugares en su tiempo libre” (1996, citado en Jesús de la Osa, 2006:9)

2.3. Principios de la interpretación

Los principios propuestos por Tilden (1957, citado en Morales 2001) son:

1. Cualquier forma de interpretación que no *relacione* los objetos que presenta y describe con algo que se encuentre en la experiencia y la personalidad de los visitantes, será totalmente estéril.
2. La información, como tal, no es interpretación. Es una *revelación* basada en la información. Son dos cosas diferentes. Sin embargo, toda interpretación incluye información.
3. La interpretación es *un arte* que combina muchas artes para explicar las materias presentadas; y cualquier forma de arte, hasta cierto punto, puede ser enseñada.

4. La interpretación persigue la *provocación* y no la instrucción.
5. Debe ser la *presentación del todo* y no de las partes aisladamente, y debe dirigirse al individuo como un todo y no sólo a una de sus facetas.
6. La interpretación destinada a niños no debe ser una mera dilución de lo entregado a los adultos, *requiere un enfoque radicalmente diferente*. En el mejor de los casos necesitará programas específicos.

Freeman Tilden escribió en 1957 que lo que une a sus seis principios es el amor (en muchas ocasiones utiliza la expresión “amor” con relación a la interpretación): el amor por los valores del lugar y la necesidad profunda de compartir ese amor con otra gente.

Por su parte, Los principios de la interpretación para el siglo XXI Propuestos por Larry Beck y Ted Cable en su libro “Interpretation for the 21st Century – Fifteen Guiding Principles for Interpreting Nature and Culture” (1998. Sagamore Publishing, Champaign, Il. USA) son los siguientes:

- 1) Para despertar el interés, los intérpretes deben conseguir que los contenidos de sus mensajes se relacionen con la vida de los visitantes.
- 2) El propósito de la interpretación va más allá de la entrega de información, consiste en revelar una verdad y un significado profundos.
- 3) Toda presentación interpretativa –al igual que una obra de arte– se debería diseñar como una historia que informe, entretenga e ilustre.
- 4) El propósito del mensaje interpretativo es inspirar y provocar a la gente para que amplíe sus horizontes.
- 5) La interpretación debería presentar un tema o un planteamiento completo, y debería ir dirigida al individuo como un todo.
- 6) La interpretación para niños, adolescentes y adultos –cuando éstos constituyen grupos homogéneos– debería aplicar enfoques diferentes.

- 7) Todo lugar tiene su historia. Los intérpretes pueden revivir el pasado para hacer que el presente sea más placentero y que el futuro adquiriera un mayor significado.
- 8) Las altas tecnologías pueden revelar el mundo de maneras nuevas y apasionantes. Sin embargo, la incorporación de estas tecnologías a los programas interpretativos debe realizarse con cuidado y precaución.
- 9) Los intérpretes deben cuidar la cantidad y calidad de la información a presentar (en cuanto a su selección y precisión). Bien sintetizada y fundamentada en una buena investigación, la interpretación tendrá más poder que un gran discurso.
- 10) Antes de aplicar diseños en interpretación, el intérprete debe conocer las técnicas básicas de comunicación. Una interpretación de calidad se fundamenta en las habilidades y los conocimientos del intérprete, atributos que se deben poder desarrollar de forma continua.
- 11) Los textos interpretativos deberían transmitir aquello que a los lectores les gustaría conocer, con la autoridad del conocimiento, y la humildad y responsabilidad que ello conlleva.
- 12) Un programa interpretativo debe ser capaz de conseguir apoyo –político, financiero, administrativo, voluntariado–, sea cual sea la ayuda necesaria para que el programa prospere.
- 13) La interpretación debería estimular las capacidades de la gente e infundir un deseo de sentir la belleza de su alrededor, para elevar el espíritu y propiciar la conservación del rasgo que es interpretado.
- 14) Los intérpretes deben ser capaces de promover actividades interpretativas óptimas, a través de programas e infraestructuras bien concebidas, diseñadas de forma intencionada.
- 15) La pasión es el ingrediente indispensable para una interpretación poderosa y efectiva; pasión por el rasgo que es interpretado y por aquellos que vienen a inspirarse con él.

Al igual que hizo Tilden, cada uno de estos quince principios propuestos por Beck y Cable se desarrolla en un capítulo independiente de su libro “Interpretación para el Siglo XXI”. (Traducción y adaptación por Jorge Morales Miranda, 2000).

2.4. Los objetivos específicos en la interpretación

Todo intento de realizar interpretación, como cualquier otra intervención de tipo social, cultural o educativa, debe tener algún propósito, alguna finalidad que contribuya o sea la estrategia para lograr los mejores resultados posibles, sin embargo hay distintos niveles de objetivos, desde el punto de vista jerárquico. En interpretación estos objetivos suelen ser (Morales, 2001:8):

- Generales: metas, políticas de gestión
- Secundarios: que conducen o identifican a temas y conceptos
- Específicos: es decir, el efecto que queremos producir en el público

Estos objetivos del tercer nivel –los específicos- se redactan desde la perspectiva de lo que esperamos que ocurra en el público, de la forma más concreta posible.

Ahora bien para Park ing (citado en www.interpretaciondelpatrimonio.com, consultado el 13 de Diciembre del 2008) la interpretación del patrimonio tiene 3 objetivos:

- *Objetivo de conocimiento:* se traduce en saber qué deseamos que la gente sepa tras su paso por la experiencia interpretativa.
- *Objetivos emocionales:* en lo que queremos que la gente sienta, como resultado de lo que vieron e hicieron. La interpretación tiene la capacidad de generar un sentido de lugar en los corazones y las mentes de los visitantes.
- *Objetivos de comportamiento:* qué queremos que la gente haga. La interpretación puede influir en las actitudes y comportamientos, tanto en el sitio como en la vida futura del visitante. Por lo tanto puede ejercer una gran influencia en el manejo del sitio como en la vida futura del visitante. Por lo tanto pueden ejercer una gran influencia en el manejo del sitio y en los visitantes, y también puede lograr los principios para un desarrollo sostenible.

Estos objetivos son de mucha utilidad, porque se observan grandes rasgos, lo que se puede lograr al hacer uso de la interpretación, ya que se ponen a prueba todos los sentidos con respecto a lo que se busca que el visitante aprenda, sienta y actúe.

2.5. Proceso de la interpretación

La interpretación es un proceso porque consta de varias etapas que pueden ser enfocadas desde diferentes puntos de vista, para lograr el cumplimiento de los objetivos. Y es también una comunicación estratégica porque persigue unos propósitos muy concretos: lograr un mayor aprecio y disfrute por parte de los visitantes, por una parte, y, por otra, la conservación del patrimonio merced a las actitudes de esos mismos visitantes Sam Ham 2003 (citado en Morales y Ham, 2008). Un aspecto fundamental de la estrategia consiste en saber quienes son los visitantes, como varían, que traen en sus experiencias vitales, y cuales son sus intereses y preferencias, para ajustar y realizar estratégicamente la intervención y así poder *conectarlos* con los significados del recurso patrimonial.

Según Morales y Ham 2008, con respecto al patrimonio (natural o cultural), hay una *interpretación inicial*, representada por el análisis científico, propio de las disciplinas que estudian el patrimonio (arqueología, ecología, antropología, etc.). Esta es la materia prima para los que trabajamos con el visitante, pues de aquí obtenemos el conocimiento preciso y riguroso que después convertiremos en nuestros contenidos, aquello que consideraremos como *el mensaje interpretativo*. El *segundo paso de la interpretación* tiene que ver con el origen de la denominación de esta disciplina: *traducción*. Aquí comienza la tarea de comunicar el significado de ese patrimonio, y aquí radica el cuerpo disciplinar de la interpretación del patrimonio: *traducir* a un lenguaje ameno y comprensible lo que quizá solo conozcan los especialistas y expertos acerca de determinados aspectos del patrimonio natural o cultural. Al visitante no le contamos la información técnica, sino que a partir del conocimiento científico le brindamos un mensaje atractivo, breve, claro y directo (ABCD), utilizando las técnicas y los medios mas adecuados.

Y el *tercer paso que se produce finalmente en la mente del público*; su entendimiento, su propia producción de pensamientos y significados durante y después de su paso por una actividad o servicio interpretativo. Si este pensamiento es profundo, puede promover unas actitudes positivas y, eventualmente, unos comportamientos acordes con esas actitudes (Ham, 2007).

Por lo anterior, cuando decimos que le vamos a interpretar *algo* al público, en realidad estamos planteándonos tres aspectos:

1. "les voy a brindar una visión de ese algo, *basada en el conocimiento científico*" (la materia prima),
2. "les voy a *traducir* para que comprendan mejor ese algo", y
3. "les voy a *hacer pensar* con respecto a ese algo". Ya lo dice Freeman Tilden (1957) en su cuarto principio: *La interpretación no es instrucción, sino provocación.*

No consiste solamente en "explicar unos hechos", sino en dar sentido al lugar que visitan, llegando a conectar incluso emocionalmente al público con los significados profundos de ese patrimonio, para que le encuentren un valor personal y su experiencia (la visita) sea más enriquecedora y gratificante.

"La interpretación del patrimonio efectiva es un proceso creativo de comunicación estratégica, que produce conexiones intelectuales y emocionales entre el visitante y el recurso que es interpretado, logrando que genere sus propios significados sobre ese recurso, para que lo aprecie y disfrute" (Morales y Ham 2008:7)

Toda intervención o práctica interpretativa debería provenir de un proceso de planificación previo, es decir, de las recomendaciones expresadas en un plan de interpretación, para lograr la excelencia, la calidad y la efectividad.

No basta con añadir información a un recurso para interpretarlo; la información es, simplemente, información, identificación, orientación, ubicación. Se debe revelar al público el sentido y el significado del lugar, hacer que sea ameno y atractivo y que

conecte adecuadamente todos los elementos del lugar, eso si es interpretación, es algo serio, que puede tener trascendencia social y cultural y por ello debe ser debidamente planificado (Blaya, 2004)

2.6. Planificación interpretativa

La planificación interpretativa es un proceso de complejidad variable que analiza diversas necesidades y oportunidades para la interpretación y presentación del patrimonio, proponiendo soluciones racionales y viables.

Morales (1998:3) menciona que la interpretación es un proceso racional de formulación de objetivos, análisis del recurso y sus potencialidades (y limitaciones), análisis de los virtuales usuarios/turistas, definición de los mensajes a transmitir, elección de los medios de interpretación y definición de las instalaciones y servicios interpretativos necesarios, recomendaciones para la ejecución de los programas (personal y obras), y sugerencias para evaluar la efectividad de la intervención. El resultado de este proceso es un plan de Interpretación, que será la directriz para el diseño específico de medios, instalaciones y programas, la ejecución de las obras e implementación de programas, la presentación del patrimonio al visitante, la evaluación y la retroalimentación.

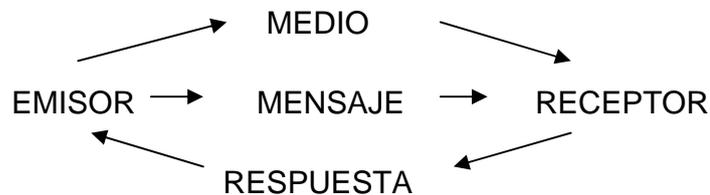
Las finalidades esenciales de la planificación interpretativa pueden ser (Morales, 2008:2):

- Comunicar el significado del lugar de forma interesante y efectiva. Esto es lo básico, ésta es la misión de la interpretación. Todos los demás son elementos complementarios y ejercicios de creatividad para llegar a este fin.
- Contribuir a la satisfacción de las necesidades del visitante. El visitante – población local o foránea- es nuestro destinatario, y debemos conocerlo en sus diversos aspectos, tipologías y perfiles, para ajustar a su medida el

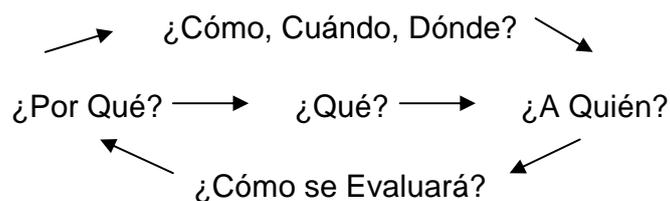
lenguaje que utilicemos, atender sus necesidades de conocimiento, de disfrute y de satisfacción personal, teniendo en cuenta todas las demás necesidades humanas que describen los psicólogos.

- Proteger el recurso. Conservarlo para que pueda seguir siendo utilizado en el tiempo y en el espacio, por personas diversas. Ésa es la sostenibilidad de que tanto se habla.
- Mejorar la calidad de vida de los habitantes locales. En la medida de lo posible, la interpretación debe servir de revulsivo cultural y social, además de estar conectada a otros productos que alarguen el tiempo de permanencia de los visitantes de la zona.

La interpretación es un proceso de comunicación, por tanto, podemos recurrir al modelo de la comunicación para diseñar su aplicación (planificación). El modelo consta de la secuencia Emisor- Mensaje-Receptor.



Podemos remplazar los términos de este modelo por las preguntas a responder en el proceso de planificación, como bien indica Howie (1975), Peart y Woods (1976, citados en Morales 2008:4).



- Posibles objetivos para la interpretación
- Los contenidos (futuros mensajes) (tópicos)
- Medios de comunicación/interpretación
- ✓ Síntesis (Datos ordenados para redactar el Plan)
- ✓ El Plan (Directrices flexibles y ordenadas)
- ✓ Ejecución
- ✓ Evaluación y Seguimiento

La interpretación requiere la aplicación de ciertas técnicas para complementar la labor de la planificación, el diseño y la guía de todo proceso.

2.6.1. Técnicas de interpretación

(Morales 1998:4-6)

A. Para el diseño del mensaje interpretativo:

- ✓ Hay que plantear objetivos específicos en cada programa, en tres aspectos:
 - Para el conocimiento: ¿Qué queremos que la gente sepa?
 - Para la efectividad: ¿Qué queremos que la gente sienta?
 - Para las actitudes/comportamientos: ¿Qué queremos que la gente haga (o no haga)?

Este planteamiento de objetivos contribuye bastante a orientar los esfuerzos de interpretación, y se puede aplicar a pequeña escala o a una escala mayor.

- ✓ Es conveniente definir una frase que queremos que el público recuerde. A este proceso se le denomina interpretación temática, y el tema tiene que

contener todos los ingredientes de una oración (sujeto, predicado y complementos). Así se prepara la frase-tema:

- ¿Qué queremos explicar?
- Mas concretamente ¿Qué aspecto de eso que queremos explicar?
- Entonces, ¿Qué queremos que la gente sepa?

Este tipo de frase representa el concepto del tema interpretativo.

- ✓ Ayuda bastante el utilizar la frase-tema como título de las presentaciones, o en titulares de las exhibiciones, en los encabezados de los folletos, letreros, etc. Así, quien no lea la letra pequeña tendrá ya una información, una noticia e incluso puede estimular a seguir leyendo.
- ✓ Más con respecto al mensaje:
 - El público responde mejor cuando percibe que el “tono” del mensaje es como si se lo estuviese contando un vecino o un amigo.
 - Es conveniente aludir al receptor (lector, oyente) y a algún aspecto de su personalidad. Para ello es útil comenzar algunas frases así: “Justo donde usted se encuentra...”, “Es probable que usted no sepa que...”
 - Hay que usar un lenguaje sencillo, comprensible por la audiencia. En los programas autoguiados se debe elegir cuidadosamente el nivel máximo de complejidad.
 - La utilización de preguntas (sin abusar de esta estrategia) estimula y motiva al visitante. Las respuestas las debe proporcionar él, o las debe encontrar sin dificultad.

- En el mensaje, sea el comentario de un guía o el texto de un folleto, hay que incluir invitaciones a hacer algo y a utilizar los sentidos.
- Es importante tener presente que un mensaje interpretativo no siempre tiene que describir fenómenos o explicar objetos, también puede consistir en un simple poema.
- La parte final del programa debe retomar el tema, esa frase que se ha reiterado y desarrollado con ideas complementarias.

B. Para las exhibiciones en museos y centros de visitantes:

- ✓ Las exhibiciones más simples son las más efectivas. Muchas veces la espectacularidad puede enmascarar al mensaje.
- ✓ Hay que tener en cuenta que el público empleará como promedio solo un minuto frente a cada stand o unidad de exhibición, por tanto, el mensaje tiene que poder ser captado con rapidez. Tenemos que atraer la atención del visitante, pero luego hay que lograr mantenerla para que le dé tiempo a captar todo el mensaje/contenidos (o los niveles de lectura que el decida).
- ✓ Si la exhibición pretende ser interpretativa, ha de tener volúmenes, contrastes, cierto grado de dinamismo y partes que se puedan manipular (cuando sea pertinente). El público debe poder interactuar física e intelectualmente con la exhibición. Y si está bien concebida, ¡no hace falta que un guía la explique!

- ✓ La sala en que se encuentran las exhibiciones podría tener un nombre que emplee el concepto de frase-tema, explicado anteriormente.
- ✓ Cada stand debería desarrollar el mensaje con temas y subtemas, es decir, en los títulos y en sus correspondientes subtítulos el público tendría que obtener una información, una “noticia”.
- ✓ Cada exhibición requiere una iluminación específica, que no interfiera con las luces del resto de la sala. Hay que evitar. También los reflejos en los vidrios o en las superficies reflectantes.
- ✓ El público es libre para elegir el recorrido a seguir, por lo tanto, no deberíamos supeditar la captación del mensaje a una secuencia determinada. La secuencia y el sentido la podemos sugerir, pero siempre será el propio visitante quien decida qué ver, cuánto ver/atender, y por dónde.
- ✓ En los centros de visitantes la interpretación en interiores, normalmente, no utilizan objetos reales. Se suelen exponer “representaciones” de la realidad; por este motivo, la interpretación debería posibilitar un contacto con el objeto real afuera, en el entorno del parque o en el sitio histórico. La oportunidad de que el visitante tenga ese contacto con el objeto real es lo que le da sentido a la interpretación del patrimonio.

C. Para los paneles/letreros (de paisaje, de sitio, de senderos, de parques urbanos): Refiriéndose a paneles/letreros pequeños, de aproximadamente 40 x 60 cm, o más alargados, de 40 x 120 cm. Los paneles más grandes entran en la categoría de “exhibiciones de exterior”; son los que suelen

tener un tejadito y sirven para dar información. Poner interpretación a este tipo de soporte –con mucha superficie- es un poco más complicado, pero no imposible.

- ✓ Es totalmente imprescindible que estén integrados en el entorno, utilizando materiales locales y, a ser posible, relacionados con las cuestiones tratadas. Por ejemplo soportes de piedra en sitios en los cuales predomine un determinado tipo de roca, o de cerámica si es relevante al contexto histórico.
- ✓ Los letreros rectangulares en horizontal son más agradables que los verticales o los cuadrados.
- ✓ Es aconsejable utilizar títulos del tipo frase-tema, y luego desarrollarlos en resto del texto.
- ✓ El texto base no deberá tener más de 80 a 90 palabras, y su estilo será directo e inspirador.
- ✓ Las ilustraciones que acompañen al texto tienen que ser pertinentes y, aunque generalmente se utilizan como simple decorado, las puede haber de tipo descriptivo. Las ilustraciones que describen no deben restarle la capacidad de “inspirar” al resto del cartel. No es obligado que haya ilustraciones.

- ✓ Si el panel está instalado en exteriores, con buena insolación, es aconsejable que el fondo sea de un color oscuro y el texto e ilustraciones estén en un color claro, que contraste bien. Por el contrario, si el cartel está en sitios de umbría o con insuficiente entrada de luz (bosques, museos, interior de recintos industriales, etc.), el fondo ha de ser de color claro y el texto e ilustraciones oscuros.

D. Para otros medios de interpretación, las recomendaciones pueden ser muy parecidas:

- ✓ Audiovisuales con argumento (video, diapositivas): duración de diez a quince minutos, de alta calidad artística, impactantes y con comentarios que no saturen al público. Algunos pueden tener sólo música.
- ✓ Sistemas de audio (radiocasete transportable, teléfono y postes de escucha): tienen que registrarse por unas reglas similares a las de la persona-guía.
- ✓ Teatro, animación, fiestas, cuentacuentos, marionetas, charlas y demostraciones. Son posibilidades poco utilizadas, pero todas ellas poseen la mayor parte de las ventajas en interpretación: son ejecutadas por personas, el mejor sistema conocido para interpretar el patrimonio.

La interpretación del patrimonio en general, y particularmente la selección de medios interpretativos, es un arte que no se puede reducir a la aplicación de un programa informático, ya que es un ejercicio creativo fundamentado en todo el proceso de la interpretación.

2.6.2. Medios interpretativos

En la elección, planificación, diseño y utilización de medios interpretativos, hay que considerar una serie de hechos que determinarán su adecuada selección y utilización espacial y temporal (Jesús de la Osa, 2006:21).

1. Características de los sujetos que reciben el mensaje
2. El material a transmitir
3. El entorno de esa transmisión
4. Los propósitos de la intervención
5. La modalidad sensorial implicada
6. El coste
7. Facilidad de manejo y mantenimiento
8. Capacidad de carga del lugar
9. Necesidades y preferencias del visitante
10. Patrones de uso por parte del visitante
11. Estética

2.6.3. Análisis de los usuarios (El infante de 8 a 12 años)

El destinatario de la interpretación es la razón de ser de esta disciplina. La interpretación es para la gente, el conocimiento de las audiencias ayudará a sintonizar, ajustar y resolver, en definitiva, el meollo que es el mensaje interpretativo y para lograr esto debemos de analizar a los visitantes del lugar.

Para fines de esta investigación indagaremos en los infantes de 8 a 12 años, los cuales requieren un enfoque radicalmente diferente como lo establece Tilden en su sexto principio de interpretación. En el mejor de los casos necesitarán

programas específicos, que envuelvan las características que en ese momento presentan.

Erik Erikson (1979) escribe varias obras sobre el desarrollo psicosocial desde un punto de vista evolutivo, en el que se conjugan simultáneamente las fuerzas biológicas con las psicológicas y sociales en un proceso que está ubicado tanto en el núcleo del individuo como en el núcleo de su cultura comunal.

Las formas en que nos interactuamos son extremadamente complejas, pero ignorarlas sería obviar algo muy importante con respecto a nuestro desarrollo y nuestras personalidades.

Quizás la innovación más importante de Erikson fue la de postular no 5 estadios como Freud había hecho, sino 8. Erikson elaboró tres estadios adicionales de la adultez a partir del estadio genital hasta la adolescencia descrito por Freud. Ninguno de nosotros nos detenemos en nuestro desarrollo sobre todo psicológicamente (Ver Figura 8)

Figura 8. Estadios en el desarrollo humano

Estadio (edad)	Crisis psico-social	Relaciones significativas	Modalidades psicosociales	Virtudes psico-sociales	Maladaptaciones y Malignidades
I (0-1) infante	Confianza vs. desconfianza	Madre	Coger y dar en respuesta	Esperanza, fe	Distorsión sensorial y Desvanecimiento
II (2-3) bebé	Autonomía vs. vergüenza y duda	Padres	Mantener y dejar ir	Voluntad, determinación	Impulsividad y Compulsión
III (3-6) preescolar	Iniciativa vs. culpa	Familia	Ir más allá jugar	Propósito, coraje	Crueldad y Inhibición
IV (7-12) escolar	Laboriosidad vs. Inferioridad	Vecindario y escuela	Completar Hacer cosas juntos	Competencia	Vultuosidad Unilateral y Inercia
V (12-18 o más) adolescencia	Identidad yoica vs. confusión de roles	Grupos, Modelos de roles	Ser uno mismo. Compartir ser uno mismo	Fidelidad, lealtad	Fanatismo y Repudio
VI (los 20's) adulto joven	Intimidad vs. aislamiento	Colegas, amigos	Perderse y hallarse a uno mismo en otro	Amor	Promiscuidad y Exclusividad
VII (20's tardíos a 50's) adulto medio	Generabilidad vs. Autoabsorción	Hogar, Compañeros de trabajo	Lograr ser Cuidar de	Cuidado	Sobrextensión y Rechazo
VIII (50'...) adulto viejo	Integridad vs. desesperación	Los humanos o los "míos"	Ser, a través de haber sido. Enfrentar el no ser	Sabiduría	Presunción y Desesperanza

Fuente: Erick Erikson 1979,

<http://www.psicologiaonline.com/ebooks/personalidad/erikson.htm>

Estadio IV

Esta etapa corresponde a la de *latencia*, o aquella comprendida entre los 7 y 12 años de edad del niño escolar. La tarea principal es desarrollar una capacidad de *laboriosidad* al tiempo que se evita un sentimiento excesivo de *inferioridad*. Los niños deben “domesticar su imaginación” y dedicarse a la educación y a aprender las habilidades necesarias para cumplir las exigencias de la sociedad.

Aquí entra en juego una esfera mucho más social: los padres, así como otros miembros de la familia y compañeros se unen a los profesores y otros miembros de la comunidad. Todos ellos contribuyen; los padres deben animar, los maestros deben cuidar; los compañeros deben aceptar. Los niños deben aprender que no solamente existe placer en concebir un plan, sino también en llevarlo a cabo. Deben aprender lo que es el sentimiento del éxito, ya sea en el patio o el aula; ya sea académicamente o socialmente.

Una buena forma de percibir las diferencias entre un niño en el tercer estadio y otro del cuarto es sentarse a ver cómo juegan. Los niños de cuatro años pueden querer jugar, pero solo tienen conocimientos vagos de las reglas e incluso las cambian varias veces a todo lo largo del juego escogido. No soportan que se termine el juego, como no sea tirándoles las piezas a su oponente. Un niño de siete años, sin embargo, está dedicado a las reglas, las consideran algo mucho más sagrado e incluso puede enfadarse si no se permite que el juego llegue a una conclusión estipulada.

Si el niño no logra mucho éxito, debido a maestros muy rígidos o a compañeros muy negadores, por ejemplo, desarrollará entonces un sentimiento de inferioridad o incompetencia. Una fuente adicional de inferioridad, en palabras de Erikson, la constituye el racismo, sexismo y cualquier otra forma de discriminación. Si un niño cree que el éxito se logra en virtud de quién es en vez de cuán fuerte puede trabajar, entonces ¿para qué intentarlo?

Una actitud demasiado laboriosa puede llevar a la tendencia mal adaptativa de *virtuosidad dirigida*. Esta conducta la vemos en niños a los que no se les permite “ser niños”; aquellos cuyos padres o profesores empujan en un área de competencia, sin permitir el desarrollo de intereses más amplios. Estos son los niños sin vida infantil: niños actores, niños atletas, niños músicos, niños prodigio en definitiva. Todos nosotros admiramos su laboriosidad, pero si nos acercamos más, todo ello se sustenta en una vida vacía.

Sin embargo, la malignidad más común es la llamada *inercia*. Esto incluye a todos aquellos de nosotros que poseemos un “complejo de inferioridad”. Si a la primera no logramos el éxito, ¡no volvamos a intentarlo! Por ejemplo, a muchos de nosotros no nos ha ido bien en matemáticas, entonces nos morimos antes de asistir a otra clase de matemáticas. Otros fueron humillados en el gimnasio, entonces nunca harán ningún deporte o ni siquiera jugarán. Otros nunca desarrollaron habilidades sociales (la más importante de todas), entonces nunca saldrán a la vida pública. Se vuelven seres inertes.

Lo ideal sería desarrollar un equilibrio entre la laboriosidad y la inferioridad; esto es, ser principalmente laboriosos con un cierto toque de inferioridad que nos mantenga sensiblemente humildes. Entonces tendremos la virtud llamada *competencia*.

Otro punto importante es la psicología cognitiva en los niños. La psicología cognitiva examina cómo se adquiere y se almacena la información externa en su memoria, y como la utilizan para dirigir su atención y comportamiento (Solso, 1979, citado en Ham, 2006:14). Ésta incluye aspectos tales como la percepción sensorial, patrones de reconocimiento, atención, memoria, metáforas mentales, organización semántica, pensamiento y solución de problemas. Criterios a considerar dentro del plan de la interpretación dirigida hacia los niños.

No es adecuado brindar demasiada información a los infantes, ya que no será razonada del todo y mucho menos entendida, sin embargo, podrá ser recordada cuando se maneje dentro de un contexto interpretativo y tenga para éste un

significado, un por qué y un para qué, un motivo suficiente para retener un nombre, cifra o actitud y así mismo poder experimentarlo o percibirlo en cualquier momento de su vida, a través de sus sistemas cognitivos, afectivos, etc.; condicionados (incluso, determinados) por lo que son sus marcos de referencia (Eisner,1998, citado por Novo 2003), es decir por la trama de conocimientos, afectos y valores previamente establecidos por el sujeto. Esta trama influye de manera notoria en sus expectativas a la hora de aprender algo, en sus bloqueos ante determinada información y, en definitiva, sobre sus posibilidades reales de relacionar aquello que aprende con lo que ya sabe y siente.

2.7. La interpretación en la Zona Arqueológica de Teotihuacán

La interpretación se ha mostrado como un instrumento altamente eficaz en museos, parques temáticos, sitios históricos, pues seduce, estimula, invita a la reflexión, y provoca respuestas positivas en los visitantes, vinculándolos incluso afectivamente al lugar. Esta vinculación afectiva, permite considerar que a través de la interpretación se puede conseguir un aprecio por el patrimonio visitado y a la conservación del mismo. La interpretación es, la estrategia ideal para brindar el “sentido al lugar” a los visitantes, reforzando la identidad y el “sentido de pertenencia” en los habitantes locales (Morales, citado en Martín 2004,36)

Por lo antes mencionado, la interpretación en la Zona de Monumentos Arqueológicos de Teotihuacán es una adecuada herramienta de gestión en el patrimonio para salvaguardar los recursos existenciales.

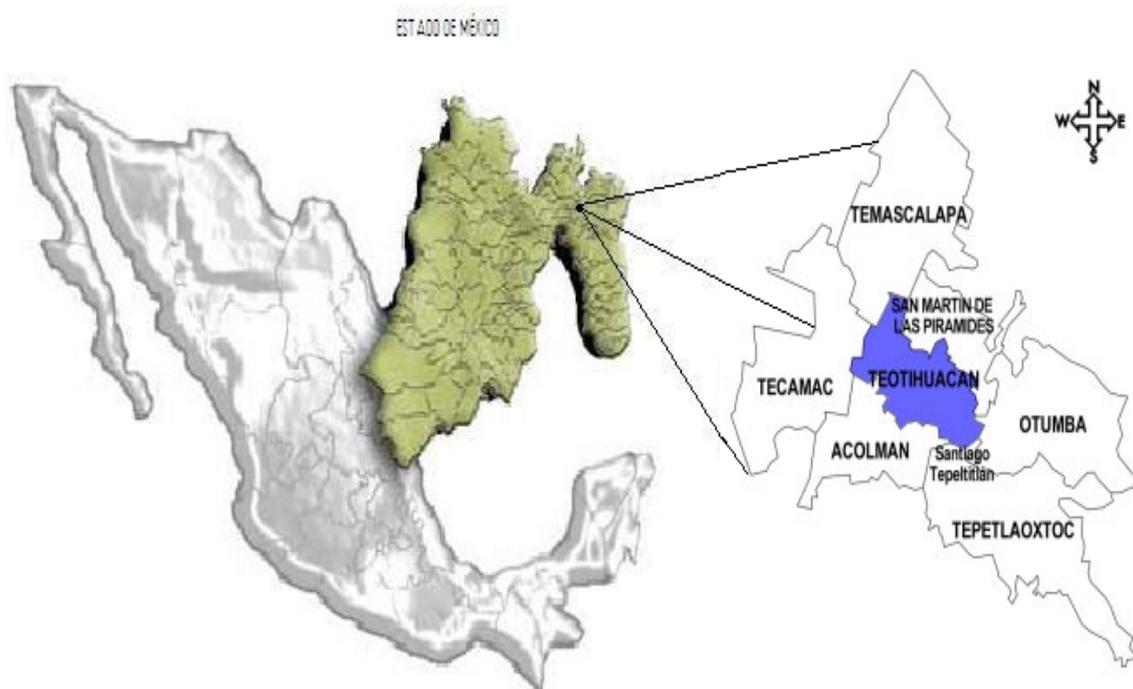
CAPÍTULO TERCERO. Zona de Monumentos Arqueológicos de Teotihuacán

3.1. Macro y Microlocalización

La zona arqueológica de Teotihuacán se encuentra ubicada en el municipio de San Juan Teotihuacán que se localiza en la cuenca del Estado de México, en el extremo nororiental de la misma y, ligeramente, en la misma dirección del Distrito Federal, se ubica a los 19° 41' latitud norte y a los 98° 52' de longitud oeste. El valle de Teotihuacán está situado a 45 Km., hacia el noroeste de la ciudad de México y a 119 km., de la ciudad de Toluca, dentro del contexto regional, Teotihuacán pertenece a la Región Económica II Zumpango.

Teotihuacán limita con los municipios: al norte con Temascalapa; el sur con Acolman y Otumba; por el este con San Martín de las Pirámides y por el oeste con Tecámac (Ver Mapa 1.).

Mapa 1. Macro localización de Teotihuacán



Fuente: <http://www.inafed.gob.mx/work/templates/enciclo/mexico/mpios/15092a.htm>

Se cuenta con diversas formas de comunicación que facilitan el traslado de turistas y visitantes desde diversos destinos nacionales e internacionales.

Teotihuacán dispone de los servicios necesarios tanto para la comunidad local como para los visitantes, los cuales son: restaurantes, discotecas, hoteles, tiendas de artesanías, bancos, agencias de viajes ubicados a unos cuantos minutos de la Zona Arqueológica de Teotihuacán y con transporte de gran variedad con diferentes destinos locales y foráneos principalmente a la Cd. de México.

MEDIO DE TRANSPORTE	PUNTOS DE PARTIDA	UBICACIÓN	RUTA	TIEMPO PROMEDIO
Autobuses México-San Juan Teotihuacán	Terminal Central del Norte de la Ciudad de México	Servicio de Transporte Público Metro: Línea 6 Rosario-Martín Carrera	Autopista México-Pirámides	50 minutos
	Terminal Carrera	Servicio de Transporte Público Metro: Línea 4 Martín Carrera-Santa Anita	Autopista México-Pirámides	50 minutos
	Paradero Indios Verdes	Servicio de Transporte Público Metro: Línea 3 Indios Verdes-Universidad	Autopista México-Pirámides y carretera federal México-Pirámides	90 minutos

Fuente: Elaboración Propia con base en

<http://www.teotihuacan.gob.mx/portal2007/turismo/teotihuacan.asp>, 23/06/09

3.2. Entorno físico

(Monografía Municipal de Teotihuacán, 1999)

✓ Características y Uso del Suelo

El uso actual del suelo se encuentra desarrollado en actividades agrícolas principalmente, estimándose un área de 4,842.30 hectáreas; el sector pecuario participa con 89.60 hectáreas, el sector forestal contempla 1,177 hectáreas, desarrollo urbano 782.50 hectáreas, el sector industrial con 14.50 hectáreas, el suelo erosionado contempla 132.20 hectáreas y finalmente el uso del suelo no especificado es de 1,172.50 hectáreas.

✓ Clima

El clima que predomina en la región es templado semiseco, con lluvias en verano. La temperatura media anual oscila entre los 15.4 grados centígrados, el mes más cálido es mayo con una temperatura máxima de 33.1 grados centígrados.

Las incidencias máximas de lluvia se dan en el mes de julio y fluctúan entre los 55.6 y los 100 milímetros.

El período de secas se presenta de noviembre a febrero: la primera helada sucede en octubre y la última en marzo.

✓ Principales Ecosistemas

- Flora

Paulatinamente, la región ha experimentado notables cambios en su flora; esto se debe a la considerable disminución de los torrentes fluviales. La flora del municipio se compone de árboles como: abeto, oyamel, cedro, pino, aile, encino, pirú, ciprés y eucalipto. También hay variedades frutales: peral, manzano, tejocote, capulín,

durazno, chabacano y ciruelo y algunas plantas silvestres como: tepozán, cactus, pitahaya (familia de las cactáceas), organillo, quelites, verdolagas, epazote, té de campo, alfilerillo, árnica, jarilla, toloache, mirto, anís, nabo y zacatón.

- Fauna

La mayor parte de la fauna de la región es similar a la del valle de México, pues todas las especies identificadas en el municipio de Teotihuacán existen también ahí. Al igual que la flora la fauna ha experimentado cambios, dentro de las especies podemos encontrar cacomiztle, zorrillo, conejo de campo, tuza, ardilla, liebre, tlacuache, ratón de campo, etc.; entre las aves: zopilote, gavián canario, gorrión, salta pared (ave que se trepa a las paredes), colibrí, codorniz, tórtola, calandria, ruiseñor, guajolote, gallina y palomas.

Otras especies: víbora de cascabel, escorpión, lagartija, sapo, langosta, chapulín, gallina ciega, cigarra, luciérnaga, avispa, tarántula, alacrán, araña roja y hormiga.

3.3. Historia

Teotihuacán tuvo en los primeros siglos de nuestra era sin duda una gran influencia cultural en el desarrollo de la civilización del nuevo mundo. Difícilmente se entendería la cultura antigua de Mesoamérica sin Teotihuacán, por lo que su estudio es imprescindible para entender la historia cultural de esta región (Cabrera 1999, citado en Sarabia, 2002:4)

Algunos otros atributos que le dan el carácter de bien de la humanidad son su extensión de unos 22 kilómetros cuadrados de construcción casi continua, siguiendo un eje rector de cada edificio. Teotihuacán funcionó como centro urbano por cerca de 900 años continuos desde aproximadamente 150 a.C. hasta 750 d.C., siendo uno de los mayores proyectos urbanos realizados por el hombre donde se llevó a cabo sin el apoyo de herramientas de metal ni bestias de carga. Construyeron enormes complejos arquitectónicos, creando una armonía espacial sin igual en el mundo antiguo e integrándolos al paisaje natural de la región. Elaboraron una gran cantidad

de esculturas que decoraban varios edificios. Implementaron un sistema de canales y desagües, y desviaron algunos ríos para adaptarlos al plano urbano.

Desde antes de las grandes exploraciones realizadas, Teotihuacán era ya reconocida en la región como un sitio de gran importancia histórica, y aún en la cultura moderna el sitio tiene un impacto cultural fuerte.

La Zona de Monumentos Arqueológicos de Teotihuacán cuenta con una gran cantidad de monumentos prehispánicos que conformaba la antigua ciudad, y algunos restos de asentamientos de periodos posteriores, así como una enorme cantidad de materiales ubicados en los laboratorios, bodegas y en dos museos. Sin embargo, no incluye la gran cantidad de pequeños sitios arqueológicos ubicados en los alrededores del valle. Está declarada como patrimonio mundial la ciudad antigua de Teotihuacán desde el año 1987, siendo hoy día una de las zonas arqueológicas más importantes del territorio nacional y de las mas importantes para la cultura universal. Consiste en los restos de una de las primeras ciudades mesoamericanas y la más grande ciudad antes de la colonización española.

3.4. Los monumentos

La Zona de Monumentos Arqueológicos de Teotihuacán cuenta con una calzada principal a partir de la cual se construyeron magníficos edificios de orden ceremonial, social, civil y habitacional; dentro de los que se encuentran la calzada de los muertos, la ciudadela, el templo de Quetzalcóatl, el palacio de Quetzalpapálotl, el basamento piramidal del sol, el basamento piramidal de la luna, el patio de los jaguares y el edificio de la flor de cuatro pétalos (Gamio, 1992).

- La calzada de los muertos

Esta calzada, conocida también por Calle de los Muertos es llamada así por investigadores posteriores que pensaron que en sus estructuras se alojaban tumbas de dignatarios. Fue eje de la ciudad y centro ceremonial. Estaba flanqueada por las más vastas construcciones de toda Centroamérica.

Comienza esta gran en el recinto de la pirámide de la Luna y va a morir en el recinto que los españoles del siglo XVI llamaron Ciudadela. Su longitud es de 2 km, tiene una anchura de 40 m y está orientada $15^{\circ} 30'$ al este del norte astronómico, como ocurre con casi todas las construcciones de este lugar. A lo largo de la calle se encuentran los edificios más importantes destinados a templos, palacios y casas de personajes de altura. Allí están, además de las dos grandes pirámides, la Casa del Sacerdote, el palacio de Quetzalpapálotl (Quetzal mariposa), el palacio de los Jaguares, la estructura de las caracolas emplumadas, el templo de Quetzalcóatl, la ciudadela y muchas edificaciones más que en su día fueron de gran belleza.

FOTO: CALZADA DE LOS MUERTOS



Fuente: Erick R. Lemus

- La ciudadela

Se encuentra situada al final de la Calle de los Muertos, en la parte sur. Este espacio rectangular fue bautizado con éste nombre por los conquistadores españoles del siglo XVI, que pensaron que se trataba de un lugar militar. Es un patio con habitaciones alrededor donde se supone que vivían los sacerdotes y los gobernantes. En su lado este se encuentra el Templo de Quetzalcóatl.

FOTO: LA CIUADDELA



Fuente: Erick R. Lemus

- El Templo de Quetzalcóatl

Se ubica en el interior de la ciudadela, es uno de los edificios principales de la zona arqueológica ya que cubrió a otro más antiguo, fue dedicado a la deidad que lleva su nombre. Cuenta con una fachada que ostenta cabezas de serpientes acompañadas de atribuciones acuáticos como conchas y caracoles, representaciones de Tláloc y de la serpiente emplumada.

FOTO: TEMPLO DE QUETZALCÓATL



Fuente: Erick R. Lemus

- El Palacio de Quetzalpapálotl

Llamado también 'yiturry (quetzal, pluma, papálotl, mariposa), que es la traducción de la palabra componente papálotl. Está al oeste de la Plaza de la Pirámide de la Luna. Es quizás el edificio más lujoso de la ciudad y uno de los más importantes. Fue la residencia de un personaje notable e influyente. Está ampliamente decorado con murales, sobre todo el color rojo que era el preferido de aquella civilización. Las partes bajas del edificio conservan el color original. Tiene un patio, llamado de los Jaguares; éstos están decorados con bellos bajorrelieves. Hacia la parte central puede verse la representación del dios Quetzalpapálotl con los símbolos que le relacionan con el agua. Este palacio muestra un buen ejemplo de lo que debieron de ser los decorados teotihuacanos.

FOTO: EL PALACIO DE QUETZALPAPÁLOTL



Fuente: Erick R. Lemus

- El basamento piramidal del Sol

Construida 50 d.C a 200 d.C es la mayor de las pirámides de la ciudad; su estructura es la de mayor volumen en todo el recinto y es también la segunda en tamaño en México con una altura de 63.5 metros, sólo superada por la de Cholula, la base ocupa 45 mil metros cuadrados. No existe prueba de que los teotihuacanos la hayan llamado de dicha forma, al igual que la Pirámide de la Luna.

FOTO: BASAMENTO PIRAMIDAL DEL SOL



Fuente: Erick R. Lemus

- El basamento piramidal de la Luna

Es de tamaño menor que la Pirámide del Sol, pero se encuentra a la misma altura por estar edificada sobre un terreno más elevado. Su altura es de 45 m. Junto a esta pirámide se encontró una estatua llamada Diosa de la Agricultura que los arqueólogos sitúan en época tolteca primitiva.

Esta pirámide se encuentra situada muy cerca de la del Sol, cerrando por el norte el recinto de la ciudad. Desde su explanada se inicia el recorrido del eje principal conocido como Vía o Calzada de los Muertos.

FOTO: BASAMENTO PIRAMIDAL DE LA LUNA



Fuente: Erick R. Lemus

- El patio de los Jaguares

Está situado, también, en el lado oeste de la Plaza de la Pirámide de la Luna. A ambos lados de la puerta se muestran las imágenes de dos felinos de gran dimensión; llevan sus cabezas emplumadas, con sus patas sostienen una caracola en actitud de soplar por ella, como si se tratase de un instrumento musical. En el lomo y en la cola, tienen incrustaciones de conchas marinas. En la orilla de la parte superior del mural, pueden observarse unos símbolos pertenecientes al Dios de la Lluvia y en un Glifo se ven como decoración unas plumas que representan el año solar teotihuacano (Gamio, 1992).

FOTO: PATIO DE LOS JAGUARES



Fuente: Erick R. Lemus

3.5. Pintura

Teotihuacán es una de las ciudades prehispánicas que más pintura mural conservan, importantes ejemplos se pueden encontrar en Tepantitla, Tetítla, Atetélco, la Ventilla o en el Museo de murales prehispánicos Beatriz de la Fuente. En los estudios sobre la pintura mural prehispánica se explica que la interdependencia entre pintura mural y arquitectura es definitiva, pues el orden para la lectura de los muros está condicionado por la disposición que éstos tiene en los espacios arquitectónicos y las escenas las describe básicamente como mitológicas. La pintura teotihuacana se localiza en el exterior de los edificios en los taludes y los tableros de los basamentos piramidales y en el interior, en los pórticos y en los cuartos y corredores.

Los temas de los murales teotihuacanos son variados, sin embargo, en todos ellos están implícitos elementos simbólicos donde las representaciones pictóricas están acordes con el espacio que se encuentran.

Es importante señalar la gran producción pictórica que cubrían los muros de los diversos conjuntos donde el color va mas allá de la forma, penetrando en esencias simbólicas que nos habla de un pueblo altamente compenetrado con la naturaleza y el ritual (Matos, 1990: 180-181)

3.6 Escultura

La escultura teotihuacana en piedra podemos dividirla en dos grandes grupos: aquella que esta integrada a la arquitectura y que, por lo general, es de dimensiones mayores, y la escultura menor, entre las que tenemos mascararas, animales, etc.

En otros templos teotihuacanos la escultura juega un papel importante ya que tenemos en la mayoría de ellos las figuras de serpientes formando parte de las alfardas (elementos a ambos extremos de las escalinatas). Sin embargo, en Teotihuacán la cabeza de la serpiente estas en la parte superior, a diferencia de lo que vemos en culturas posteriores, como la tolteca, azteca y maya.

Si vemos cual detalle toda esta producción escultórica, notaremos que corresponde a representaciones de deidades y animales sacralizados, como es el caso de la serpiente. Hay que resaltar que quien trabajaba la escultura de Teotihuacán tenía una gran destreza, pues no se contaba con instrumentos de metal sino con otras piedras y con abrasivos para ir dándole forma a la pieza. Diversos tipos de piedra se utilizaron para las escultura: obsidiana, pizarra, alabastro, piedra verde, etc., algunas de fácil obtención el en valle mismo y otras traídas de otras regiones. (Matos, 1990: 182).

En la actualidad se cuenta con múltiples ejemplares de representaciones diversas principalmente de felinos y cabezas de serpientes, además de una gran cantidad de figuras antropomorfas deidades relacionadas con el agua y la fertilidad.

La escultura monumental de grandes bloques de piedra aparece integrada a la arquitectura.

3.7. Arquitectura

La arquitectura de Teotihuacán radico en espacios formados a partir de plazas alrededor de las cuales se edificaron tres grandes recintos (templo de Quetzalcóatl, pirámide de la luna y pirámide del sol), y un acceso que procede de la calzada de los muertos (www.inah.gob.mx/index.php 11/12/09).

Al hablar de la arquitectura teotihuacana, se encuentran implícitos el talud y el tablero. El talud y el tablero son dos elementos arquitectónicos que fueron implementados en Teotihuacán. El talud no es más que una pared inclinada y el tablero es una pared horizontal, pero al combinarse, hacen posible la construcción de grandes edificios. Estos componentes marcaron la pauta a seguir en la arquitectura Mesoamericana. Indudablemente, se hace referencia de las pirámides del sol y la luna, las cuales son representativas de los conceptos arquitectónicos que prevalecen en la zona arqueológica. Los tableros tienen altos relieves de piedra tallada que simbolizan las cabezas de Quetzalcóatl y Tláloc en los taludes (Matos, 1990: 156)

3.8. La Zona Arqueológica de Teotihuacán

Según Nalda (citado en Álvarez, 2000:25) deben existir en el territorio nacional alrededor de cien mil sitios arqueológicas de estructuras de superficie, por lo que se puede decir que debajo de todo México se encuentran vestigios de las culturas prehispánicas.

Entre los rasgos culturales compartidos por los antiguos habitantes sobresalen la construcción de pirámides, los sistemas de irrigación, el uso de calendarios, la escritura y pintura, la estratificación social, la religión politeísta, el ceremonial funerario y la planificación urbana; sin embargo, no todo es obra monumental, pirámides o palacios, puede tratarse de una simple fila de piedras que pueden ser o no de importancia para el trabajo arqueológico (Álvarez, 2000:26).

Por esta y muchas razones más, Mesoamérica se considero como un área cultural, con identidad propia y que fue cuna de una de las más grandes civilizaciones del pasado, tal es el caso de Teotihuacán considerado Patrimonio Cultural de la Humanidad.

Es obligación del INAH (Instituto Nacional de Antropología e Historia) investigar, proteger, conservar, restaurar, recuperar y difundir el patrimonio arqueológico, artístico e histórico del país, en el cual inscribe la Zona de Monumentos Arqueológicos de Teotihuacán, tomando esta facultad por medio de la Ley Federal sobre Monumentos y Zonas Arqueológicas, Artísticas e Históricas desde 1972. Se ha creado incluso un decreto específico para la protección de estos monumentos en el Decreto Federal de 1988, en donde se declara Zona de Monumentos Arqueológicos en el área conocida como Teotihuacán: creando áreas de protección legal, las cuales son vigiladas por el INAH, a través de un proyecto técnico y jurídico permanente.

Sin embargo a pesar de los lineamientos establecidos, existen diversos programas de desarrollo social del país que no inciden en las políticas relativas al patrimonio cultural y han derivado en una grave contradicción entre modernización y conservación, provocando que el crecimiento poco controlado de la demografía regional, conjuntamente con los proyectos de desarrollo urbano, con frecuencia desordenados,

favorezcan la invasión de zonas arqueológicas, su destrucción parcial, devastación o alteración. Por lo que se propone una alternativa óptima que favorezca el rescate del patrimonio: la interpretación.

La interpretación, es una disciplina relativamente reciente en nuestro país, pues, aunque mucho se está teorizando sobre la misma, pocos son todavía los proyectos que parten de ella en su concepción y desarrollo, y que no se limitan a proponerla como actividad complementaria. Es importante llevar la interpretación dentro del patrimonio como herramienta a nuestro alcance, ya que no basta con añadir información sino en revelar al público el sentido y el significado del lugar, hacer que sea ameno y atractivo a través de un mensaje claro, breve y atractivo.

Así mismo, la planificación interpretativa permitirá comunicar en primera instancia el análisis de las necesidades de programas, servicios, medios y personal para transmitir mensajes (el significado del sitio) a los visitantes de lugares con importancia patrimonial (Morales 2008, www.interpretacionpatrimonio.blogspot.com, 12/03/09).

Para ello, la presente investigación propone llevar a cabo técnicas que estimulen el uso de los sentidos en los infantes, implicando así una participación más directa a través de la interpretación, siendo éste el medio para el proceso de comunicación.

De igual manera, resaltar la importancia de elementos no menos relevantes como los ya antes mencionados, tal es el caso de la edificación de cuatro pétalos y caracolas emplumadas, el mural del puma, conjunto plaza oeste, plazuelas, el observatorio, fachada norte del basamento pintado y edificios superpuestos, los cuales no han tenido la importancia que estos ameritan dentro de la Zona Arqueológica de Teotihuacán.

- El edificio de la flor de Cuatro Pétalos

Se encuentra a un costado del patio de los jaguares, este edificio está caracterizado por una flor de cuatro pétalos, las cuales representaban los cuatro puntos cardinales. En esta edificación tenían acceso exclusivamente las mujeres de la alta sociedad, ya que también las flores estaban asociadas con la fertilidad. Así mismo está plasmado con estuco la procesión de los Quetzales en esta edificación.

FOTO: FLOR DE CUATRO PÉTALOS Y CARACOLAS ENPLUMADAS

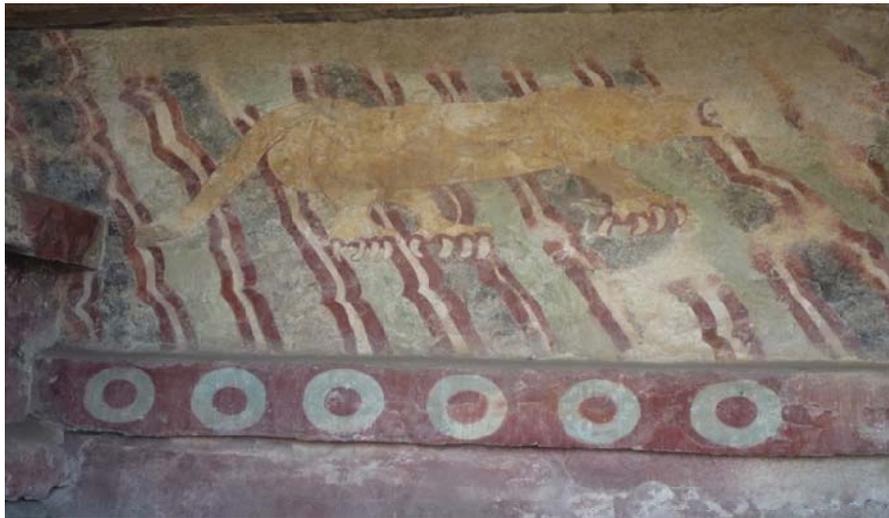


Fuente: Erick R. Lemus

- El mural del puma

El mural fue descubierto durante las exploraciones arqueológicas en 1963. Forma parte del conjunto de plataformas y templos que integran una unidad arquitectónica conocida como grupo del mural del puma; esta representación permite conocer el tipo de decoración de las fachadas en talud-tablero de los edificios ubicados en ambos lados de la Calzada de los Muertos. Se aprecia la representación de un felino de perfil, probablemente un puma, con el hocico abierto y las patas con grandes garras. La moldura del tablero esta decorada con círculos verdes que representan chalchihuites o piedras preciosas.

FOTO: MURAL DEL PUMA



Fuente: Erick R. Lemus

- Conjunto plaza oeste

Se ubica al oeste de la calzada de los muertos y en la parte central del complejo Calle de los Muertos. Presenta comunicación hacia los demás grupos arquitectónicos que comprenden el complejo, al igual que en toda la ciudad se aprecian varios niveles constructivos que corresponden a las diferentes fases de ocupación de la cultura teotihuacana. En el resto del conjunto existen plataformas, adoratorios y habitaciones de distintas dimensiones ordenadas alrededor de plazas y patios.

FOTO: CONJUNTO PLAZA OESTE



Fuente: Erick R. Lemus

- Plazuelas

Se encuentran justo a la mitad de la Calzada de los Muertos y sirvieron como mercado para los habitantes de Teotihuacán. En la plazuela central se puede apreciar parte de lo que fue el primer observatorio en México.

FOTO: PLAZUELAS



Fuente: Erick R. Lemus

- El observatorio

Se ubica en la plazuela central sobre la Calzada de los Muertos y se utilizaba llenando la plazuela de agua, para poder observar los movimientos de los astros de manera indirecta y así comprender los días y las estaciones del año.

FOTO: OBSERVATORIO



Fuente: Erick R. Lemus

- Fachada norte del basamento pintado

Toda la fachada norte de este basamento estaba decorada con murales en los que representan varios motivos, toda la parte de éste; está recubierto por estuco y cuenta con adoratorios recubiertos por el mismo. Se puede apreciar el sistema hidráulico que manejaron los teotihuacanos, así como la forma que fueron construidos los edificios, adoratorios y residencias.

FOTO: FACHADA NORTE



Fuente: Erick R. Lemus

- Edificios superpuestos

Se trata de uno de los conjuntos que forma parte del complejo Calle de los Muertos; su nombre se debe a la existencia de una superposición de varios niveles de ocupación que corresponden a diferentes épocas. Durante el proceso de excavación se retiraron los rellenos de piedra y tierra que cubría las ocupaciones más antiguas. A lo largo del recorrido subterráneo se pueden observar algunos de los elementos arquitectónicos que componían las fases de construcción anteriores. Sobre la plataforma se encuentran tres basamentos piramidales y de ahí se entra hacia una gran plaza y el resto del conjunto compuesto por cuartos, vestíbulos, corredores y otros espacios de carácter político-administrativo y residencial, alguno de ellos se conecta con el conjunto plaza oeste.

FOTO: EDIFICIOS SUPERPUESTOS



Fuente: Erick R. Lemus

Los elementos anteriormente expuestos dejan ver el valor que la Zona Arqueológica representa como Patrimonio de la Humanidad, sin embargo, pocas veces son reconocidos por quienes trabajan en dicho espacio, ya que los recorridos que se llevan a cabo al interior de la Zona se limitan a la explicación de los monumentos más representativos dejando de lado a otros que también tuvieron una función importante en la época de la civilización teotihuacana. Por ello, la intención de este trabajo se centra en la elaboración de una propuesta de recorridos que incorpore a los elementos que han sido relegados.

CAPÍTULO CUARTO. METODOLOGÍA

4.1. ANÁLISIS

En la etapa del análisis se utilizaron los datos obtenidos del inventario, que sirvió para valorar el lugar en dos aspectos: como recurso y sus características del por que es visitado, y hacer el análisis del visitante.

Análisis del recurso

Después de un análisis general se procede a un análisis particular aplicando la Matriz de Potencial Interpretativo como una evaluación para determinar los hitos significativos para Teotihuacán

Hay que establecer criterios para dar prioridad a una amplia lista eventual de puntos con potencial que propone Jorge Morales 1998; (citado por Romero y Salgado 2009: 78) en una Matriz de Potencial Interpretativo las cuales, para su evaluación engloba aspectos como:

- Singularidad: indica el grado de representatividad en la población.
- Atractivo: la característica para atraer al publico. (que sea llamativo).
- Resistencia al impacto: capacidad de uso para resistir la visitas de gran número.
- Acceso a una diversidad de público: se ve la posibilidad de que el recurso sea visitado por un número diverso; por ejemplo en edades, capacidades físicas, etc.
- Estacionalidad: el periodo de tiempo o temporada en el que es accesible el lugar.
- Afluencia actual de público: cantidad de visitantes que recibe normalmente.
- Disponibilidad de información: existencia de información verídica.

- Facilidad de explicación: facilidad para exponer de los intérpretes el significado del sitio.
- Pertinencia de contenidos: facilidad que ofrece el recurso para ser interpretado.
- Seguridad: grado que ofrece el lugar a los visitantes
- Facilidad de instalación: grado de disposición para acondicionar las posibles visitas.

El siguiente cuadro muestra las características que deben tomarse en cuenta para determinar el potencial interpretativo de los lugares; así como la puntuación requerida.

4.2. Matriz para la evaluación del Potencial Interpretativo.

Criterios	Bueno	Regular	Malo
Singularidad	9-7	6-4	3-1
Atractivo	9-7	6-4	3-1
Resistencia al impacto	9-7	6-4	3-1
Acceso a una diversidad de público	6-5	4-3	2-1
Estacionalidad	6-5	4-3	2-1
Afluencia actual del público	6-5	4-3	2-1
Disponibilidad de información	6-5	4-3	2-1
Facilidad de explicación	3	2	1
Pertinencia de contenidos	3	2	1
Seguridad	3	2	1
Facilidad de Instalación	3	2	1

Adaptada de Badaracco y Scull, Morales y Varela.

4.3. Aplicación de la Matriz de Potencial Interpretativo (MPI) en Teotihuacán.

El uso de la Matriz que se mostró fue aplicada en los hitos planteados, considerando cada uno de los aspectos un valor numérico, para obtener una calificación.

Para comenzar la evaluación es necesario verificar que apreciación sería la más alta y la más baja para cada hito. Partiendo de ello se retomaron los lugares inventariados; y así conocer la valoración de cada mojón propuesto.

- Edificios superpuestos

Criterios	Bueno	Regular	Malo
Singularidad			2
Atractivo			1
Resistencia al impacto	8		
Acceso a una diversidad de público	9		
Estacionalidad		3	
Afluencia actual del público			1
Disponibilidad de información	5		
Facilidad de explicación	3		
Pertinencia de contenidos		2	
Seguridad		2	
Facilidad de Instalación		2	

TOTAL: 38

- Fachada norte del basamento pintado

Criterios	Bueno	Regular	Malo
Singularidad			2
Atractivo		4	
Resistencia al impacto			3
Acceso a una diversidad de publico			2
Estacionalidad	5		
Afluencia actual del público		3	
Disponibilidad de información	5		
Facilidad de explicación		4	
Pertinencia de contenidos		2	
Seguridad		2	
Facilidad de Instalación		2	

TOTAL: 34

- El observatorio

Criterios	Bueno	Regular	Malo
Singularidad			1
Atractivo			2
Resistencia al impacto	9		
Acceso a una diversidad de publico		3	
Estacionalidad		4	
Afluencia actual del público	5		
Disponibilidad de información			1
Facilidad de explicación	3		
Pertinencia de contenidos	3		
Seguridad	3		
Facilidad de Instalación	3		

TOTAL: 37

- Plazuelas

Criterios	Bueno	Regular	Malo
Singularidad		4	
Atractivo		4	
Resistencia al impacto	9		
Acceso a una diversidad de publico		3	
Estacionalidad		4	
Afluencia actual del público	9		
Disponibilidad de información			1
Facilidad de explicación	3		
Pertinencia de contenidos	3		
Seguridad	3		
Facilidad de Instalación	3		

TOTAL: 46

- Conjunto plaza oeste

Criterios	Bueno	Regular	Malo
Singularidad			3
Atractivo			3
Resistencia al impacto		4	
Acceso a una diversidad de publico		3	
Estacionalidad		3	
Afluencia actual del público		3	
Disponibilidad de información	5		
Facilidad de explicación	3		
Pertinencia de contenidos	3		
Seguridad		2	
Facilidad de Instalación	3		

TOTAL: 35

- El mural del puma

Criterios	Bueno	Regular	Malo
Singularidad			3
Atractivo		5	
Resistencia al impacto	9		
Acceso a una diversidad de publico	6		
Estacionalidad	5		
Afluencia actual del público		4	
Disponibilidad de información	5		
Facilidad de explicación	3		
Pertinencia de contenidos	3		
Seguridad	3		
Facilidad de Instalación		2	

TOTAL: 48

- El edificio de la flor de Cuatro Pétalos

Criterios	Bueno	Regular	Malo
Singularidad			2
Atractivo		4	
Resistencia al impacto		4	
Acceso a una diversidad de publico			2
Estacionalidad	6		
Afluencia actual del público		4	
Disponibilidad de información		3	
Facilidad de explicación		2	
Pertinencia de contenidos		2	
Seguridad	3		
Facilidad de Instalación			1

TOTAL: 33

- El patio de los Jaguares

Criterios	Bueno	Regular	Malo
Singularidad		4	
Atractivo		5	
Resistencia al impacto		4	
Acceso a una diversidad de publico			2
Estacionalidad	6		
Afluencia actual del público	5		
Disponibilidad de información	5		
Facilidad de explicación		2	
Pertinencia de contenidos	3		
Seguridad		2	
Facilidad de Instalación		2	

TOTAL: 40

- El basamento piramidal de la Luna

Criterios	Bueno	Regular	Malo
Singularidad	9		
Atractivo	9		
Resistencia al impacto	9		
Acceso a una diversidad de publico	6		
Estacionalidad	5		
Afluencia actual del público	5		
Disponibilidad de información			2
Facilidad de explicación	3		
Pertinencia de contenidos	3		
Seguridad		2	
Facilidad de Instalación	3		

TOTAL: 56

- El Palacio de Quetzalpapálotl

Criterios	Bueno	Regular	Malo
Singularidad		6	
Atractivo		6	
Resistencia al impacto			2
Acceso a una diversidad de público			2
Estacionalidad	5		
Afluencia actual del público	5		
Disponibilidad de información		4	
Facilidad de explicación		2	
Pertinencia de contenidos		2	
Seguridad		2	
Facilidad de Instalación			1

TOTAL: 37

- El basamento piramidal del Sol

Criterios	Bueno	Regular	Malo
Singularidad	9		
Atractivo	9		
Resistencia al impacto	9		
Acceso a una diversidad de público	6		
Estacionalidad	5		
Afluencia actual del público	6		
Disponibilidad de información			2
Facilidad de explicación	3		
Pertinencia de contenidos	3		
Seguridad	3		
Facilidad de Instalación	3		

TOTAL: 58

- El Templo de Quetzalcóatl

Criterios	Bueno	Regular	Malo
Singularidad		6	
Atractivo		5	
Resistencia al impacto		4	
Acceso a una diversidad de publico			2
Estacionalidad			2
Afluencia actual del público		4	
Disponibilidad de información			2
Facilidad de explicación	3		
Pertinencia de contenidos		2	
Seguridad		2	
Facilidad de Instalación	3		

TOTAL: 35

- La ciudadela

Criterios	Bueno	Regular	Malo
Singularidad	8		
Atractivo	7		
Resistencia al impacto	9		
Acceso a una diversidad de publico		3	
Estacionalidad		4	
Afluencia actual del público	5		
Disponibilidad de información	5		
Facilidad de explicación	3		
Pertinencia de contenidos	3		
Seguridad		2	
Facilidad de Instalación	3		

TOTAL: 52

- La calzada de los muertos

Criterios	Bueno	Regular	Malo
Singularidad	8		
Atractivo	8		
Resistencia al impacto	9		
Acceso a una diversidad de público	6		
Estacionalidad		3	
Afluencia actual del público	6		
Disponibilidad de información	5		
Facilidad de explicación	3		
Pertinencia de contenidos	3		
Seguridad		2	
Facilidad de Instalación	3		

TOTAL: 56

Con base en lo anterior, se concluye que los hitos descritos pueden ser susceptibles de aprovechamiento a través de la interpretación para el público infantil por obtener más de veinte puntos de manera individual.

CAPÍTULO QUINTO: Propuesta de la ruta interpretativa dirigida a los infantes que visitan la Z. A. T.

5.1. Análisis de los usuarios de la planeación interpretativa en Teotihuacán

El destinatario de la interpretación es la razón de ser de la disciplina de la que se habla. La interpretación es para la gente, en primer lugar, de forma indirecta, la interpretación se concibe para contribuir a la conservación del patrimonio natural y cultural. El conocimiento de las audiencias ayuda a ajustar el mensaje interpretativo.

5.2. Formulación de los objetivos para la interpretación.

Estos son de conocimiento, para la efectividad y para las actitudes y/o comportamientos.

Éstos objetivos constituyen el marco de referencia para las actuaciones en materia de interpretación, y de ellos se desprenderán acciones, estrategias y los mensajes interpretativos.

Se redactaron con el propósito de contribuir a la conservación de Teotihuacán y así llegar a crear en el infante una experiencia con el fin de que sus actitudes hacia la conservación del patrimonio sean adecuadas.

Para este caso los objetivos que se han planteado son los siguientes:

- * Objetivo de conocimiento: ¿Qué queremos que la gente sepa?
 - Que la cultura teotihuacana fue la primer cultura antes de los Mayas y los Aztecas, entre el año 1º d. C. hasta el año 700 d. C., que se evidencia con la arquitectura de la zona.

* Objetivo para la afectividad: ¿Que queremos que la gente sienta?

Que los visitantes sientan satisfacción por estar en una gran ciudad prehispánica perfectamente construida y diseñada, y que puedan observar los preciosos monumentos arqueológicos que aún se encuentran ahí.

* Objetivo para las actitudes y/o comportamientos: ¿Qué queremos que la gente haga?

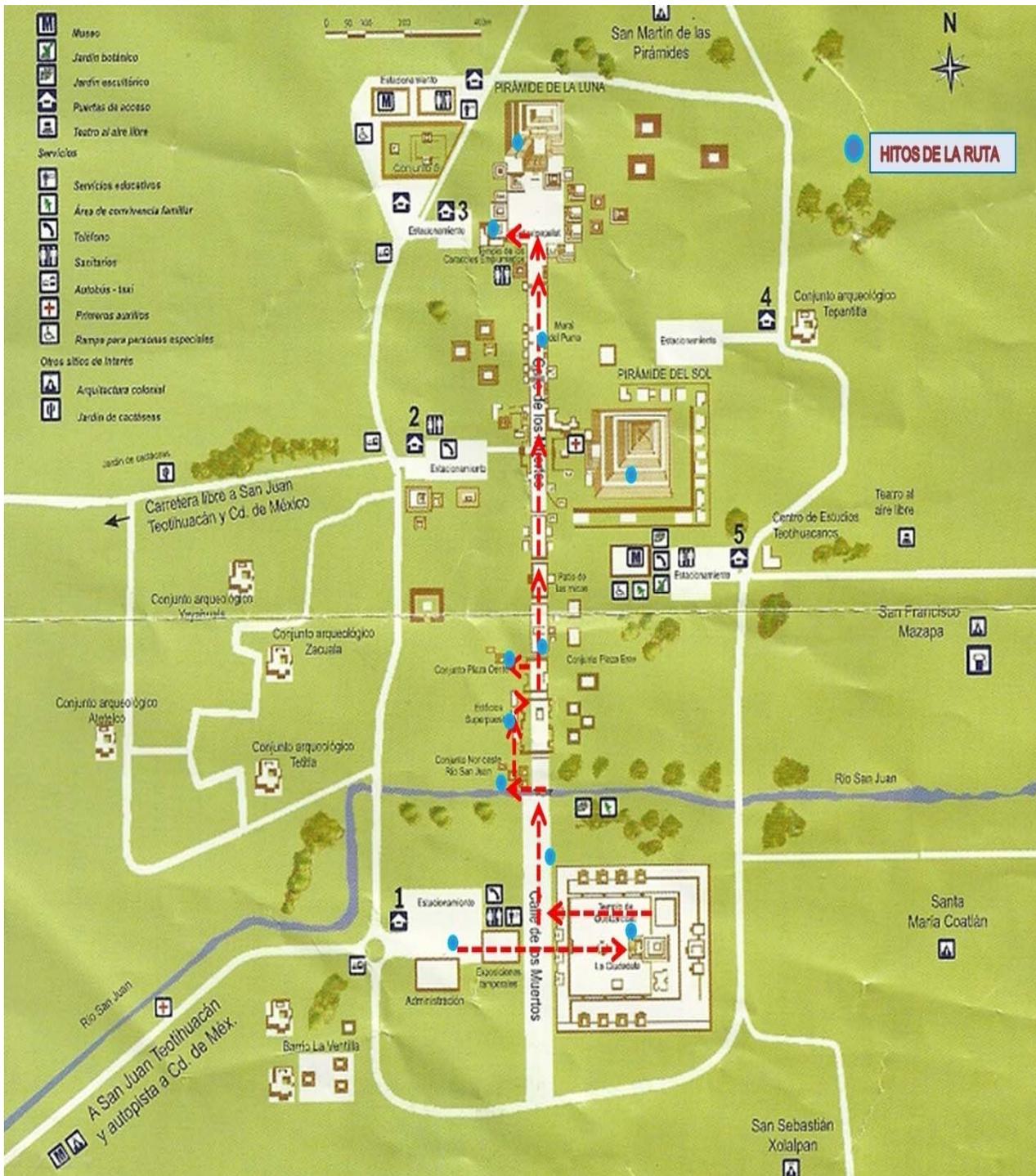
Que los infantes aprecien el valor y significado de Teotihuacán como Patrimonio Cultural de la Humanidad a través de la arquitectura que conforma la zona.

De manera esquemática la ruta al interior de la Z. A. T. considera lo siguiente:

¿A quién?	¿Qué queremos que los infantes...		
	...sepan?	...sientan?	...hagan?
A los infantes que acuden a la Z. A. T. que oscilan entre las edades de 8 a 12 años.	Que la cultura teotihuacana fue la primer cultura antes de los Mayas y los Aztecas, entre el año 1º d. C. hasta el año 700 d. C., que se evidencia con la arquitectura de la zona.	Que los visitantes sientan satisfacción por estar en una gran ciudad prehispánica perfectamente construida y diseñada, que puedan observar los preciosos monumentos arqueológicos que aún se encuentran ahí.	Que los infantes aprecien el valor y significado de Teotihuacán como Patrimonio Cultural de la Humanidad a través de la arquitectura que conforma la zona
En el momento en que...	Se les explica de manera concisa el significado de Teotihuacán.	Observan la hermosura de los hitos mencionados.	Salgan de La Z. A. T. y recuerden que estuvieron dentro de un Patrimonio Cultural y que es nuestro.

Es importante aclarar que las actividades propias de la ruta no se han llevado a cabo por parte de la mayoría de los guías que laboran en la Z. A. T., sin embargo, el autor ha trabajado al respecto de la propuesta y se ha podido observar que los niños que participan de las actividades de la ruta, conocen, sienten y actúan a favor del patrimonio que visitan.

MAPA DE LA RUTA



5.3. ANÁLISIS DE LA RUTA

Aquí comienza la tarea de comunicar el significado de ese patrimonio, aquí radica el cuerpo disciplinar de la interpretación del patrimonio: *traducir* a un lenguaje ameno y comprensible lo que quizá solo conozcan los especialistas y expertos

Al infante no le contamos la información técnica, sino que a partir del conocimiento científico le brindamos un mensaje atractivo, breve, claro y directo (ABCD de la interpretación), utilizando las técnicas y los medios mas adecuados.

Cuando decimos que le vamos a interpretar *algo* a los pequeños, en realidad estamos planteándonos tres aspectos:

“Se les brindará una visión de ese algo, *basada en el conocimiento científico*” (la materia prima)

“Se les *traducirá* para que comprendan mejor ese algo”, y

“Se les *traducirá* con respecto a ese algo”.

Es cierto que existen diversiones elitistas y diversiones populares, en las que participa la mayoría de la población pero la recreación es algo fundamental para la sociedad. La recreación ha sido definida como una actividad a la que nos entregamos en el tiempo libre o tiempo obligado, ofrece al hombre una salida a sus habilidades o a lo que éste realiza por un deseo interno y no por presión externa. La recreación es un proceso por el cual el hombre logra modificar su forma de ser, pensar, obrar y sentir no hay que olvidar que la recreación es un elemento importante para la formación de igual manera el desarrollo de los infantes a través de actividades que pueden ser realizadas en su tiempo libre o en su tiempo obligado encaminadas a la satisfacción de las necesidades educativas, sociales, emotivas, de autorrealización. Todo niño necesita tomar parte en juegos y actividades que favorezcan su desarrollo, que han causado placer a través de la historia: trepar, correr, rodar, andar, nadar, bailar, patinar, jugar con pelota, cantar, ejecutar instrumentos, teatralizar, hacer cosas con sus propias manos, trabajar y jugar con palos, piedras, arena y agua, construir, modelar, criar animales domésticos, conocer jardinería y de la naturaleza, hacer experimentos científicos sencillos, participar en juegos de equipo, realizar actividades en grupo, tener aventuras y expresar su espíritu de compañerismo.

No olvidar que todo niño necesita descubrir qué realizar actividades le brindan satisfacción personal. Debe ayudársele a que adquiera las habilidades esenciales en ellas. Algunas deben ser de tal naturaleza, que pueda continuar practicándolas en su vida adulta.

También se deben de tomar en cuenta las motivaciones que preceden a la conducta, son lo que nos mueve, y a la vez, aquello que le da sentido a nuestro movimiento. Las atracciones son el “resorte principal” que mueve a mucha gente a viajar, atraen a los viajeros para disfrutar de la belleza natural y cultural que algunos destinos ofrecen.

Ahora bien; la interpretación se define “como un proceso creativo de comunicación estratégica, entendido como el ‘arte’ de conectar intelectual y emocionalmente al visitante con los significados del recurso patrimonial visitado”.

La interpretación es el arte de explicar el lugar del hombre en su medio, con el fin de incrementar la conciencia del visitante acerca de la importancia de esa interacción, y despertar en él un deseo de contribuir a la conservación del ambiente". La interpretación tiene especial sentido y cabida en el diseño de novedosos productos turísticos, pues es el proceso de comunicación con los visitantes, que les presenta, explica o revela el significado del lugar que visitan, en términos generales o en aspectos particulares del mismo, siempre de una forma amena, sencilla y efectiva. Cualquier forma de interpretación que no *relacione* los objetos que presenta, describe con algo que se encuentre en la experiencia y la personalidad de los visitantes, será totalmente estéril.

La información, como tal, no es interpretación, es una *revelación* basada en la información. Son dos cosas diferentes. Sin embargo, toda interpretación incluye información.

Se les debe de reiterar a los infantes el amor por los valores del lugar y la necesidad profunda de compartir ese amor con otra gente acerca de determinados aspectos del patrimonio natural o cultural.

De esta manera se puede mostrar una técnica interpretativa que será aplicada a los infantes, ejerciendo de manera concisa al igual que de manera precisa la interpretación, utilizando un lenguaje de alguna manera coloquial apropiado a las edades, grados de estudios de los visitantes; así mismo explicando y comprendiendo la gran mayoría de este trabajo realizado. Cabe mencionar que en la Z. A. T. no existe ningún guía que aplique la interpretación, no existen capacitaciones que brinde la Z. A. T. a los guías. Así mismo se relata de manera amena una propuesta de cómo se deberían de aplicar las visitas guiadas a los infantes que visitan la Z. A. T. No olvidando que la interpretación se puede aplicar para absolutamente todas las edades. La interpretación es la técnica, el dinamismo se lo da el mismo guía, es como se de el manejo del grupo. Aquí se les brinda toda la confianza, se les propondrán algunas actividades amenas que se les olvidarán a muy largo plazo. Cabe aclarar que existen otras visitas que se llevan a cabo, que están dirigidas a otro tipo de usuarios, en este caso, la propuesta que se plantea esta enfocada sólo a niños de 8 a 12 años. No es necesario utilizar imágenes en el trayecto ya que la ruta es basta en edificios y de vestigios que es meramente lo que se va a interpretar.

- Punto de encuentro del guía y los visitantes: Puerta N° 1 de la Z. A. T. (Exactamente en el estacionamiento).
- Manera de contacto: por medio de correo electrónico a la siguiente dirección:

erlemusalf@hotmail.com o al teléfono 595 92 4 70 51.

- Duración del recorrido: Dos horas aproximadamente (según el paso del guía y de los visitantes).
- Grado de dificultad: Bajo.
- Distancia: 1.8 Km. (Según que tipo de visita guiada requieran los visitantes).

- Cabe mencionar que dependiendo el nivel de estudios y las edades de los visitantes se debe de utilizar el lenguaje, los términos y la manera de expresarse del guía, siendo en todo momento flexible.
- Recomendaciones generales:

-Uso de Gorra o sombrero según el gusto.

-Uso de ropa y calzado cómodo puesto que la distancia es considerable y existe una zona de ascenso y descenso de escalinatas.

-Usar bloqueador en las zonas vulnerables del cuerpo, llevar agua o en su defecto adquirirla en el acceso.

-Se puede portar cámara fotográfica sin flash (el acceso de cámara de video tiene un costo).

-Dentro de la Z. A. T. verán en todo el recorrido que se acercarán muchos vendedores de artesanías les pediré que al final de la visita guiada adquieran todas las artesanías que gusten; esto es para darle agilidad a la visita guiada y para no estar demasiado tiempo expuestos al sol.

Introducción

Hola (buenos días/tardes) mi nombre es _____, soy egresado de la U. A. E. M. y tengo la Licenciatura en Turismo, en esta ocasión seré su guía durante la visita guiada aquí en la Z. A. T. ¿Están en la mejor disposición de aprender y llevarse algún conocimiento de Teotihuacán? T.R. (Tiempo para la respuesta). Cualquier duda relacionada a la cultura Teotihuacana yo con gusto se las contestaré, si no supiera la respuesta es mi tarea investigar, documentarme, cualquier cosa que quieran decirme acerca de la visita guiada será bien recibida.

(Una vez estando dentro de la ciudadela); ¿sabe alguien cual es el significado de Teotihuacán? T. R. Teotihuacán significa “La ciudad de los dioses” o “ciudad

donde los hombres se convierten en dioses". La ciudad de Teotihuacán fue la primer ciudad prehispánica en México con un mayor importancia, ya que esta comenzó en el año 1º d. C., culminó en el año 700 d. C. fue antes de la cultura Maya, y la Cultura Azteca, por que si recuerdan en la época de La Conquista los españoles se enfrentaron con los Aztecas. Esta barda perimetral que está a nuestro alrededor es la que protegía a la Ciudadela ya que aquí dentro vivían las personas que gobernaban Teotihuacán, nadie podía tener acceso a la Ciudadela puesto que la Cultura Teotihuacana era muy elitista, este basamento piramidal que se encuentra frente a nosotros era para realizar sacrificios de humanos y de animales en honor ¿a los dioses...? T.R. Quetzalcóatl y también Tláloc, ellos fueron los dioses principales del pueblo Teotihuacano; en un momento subiremos al templo de Quetzalcóatl, ahí les mostrare quiénes son los dioses principales de aquí, los vestigios de las casas habitación de las personas que vivieron en este lugar se podrán observar también ahí.

(Arriba del templo) el de los ojos circulares es Tláloc, el que está a un costado es Quetzalcóatl, ¿si observan la diferencia de las escalinatas y de las piedras amontonadas?, esto es porque los Teotihuacanos cambiaban cada 37 años de gobierno, lo que hoy es para nosotros cada 6 años, ellos volvían a reconstruir toda la ciudad, no derrumbaban, no desbarataban, simplemente construían encima de lo que ya estaba, lo que se puede apreciar detrás del templo es lo que queda de las casas habitación, ahora vamos a bajar, les pido lo hagan con mucha precaución, les voy a dar un tip; bajen las escalinatas de manera en zigzag porque así es la manera mas fácil y segura de bajarlas, (Abajo del templo) les voy a pedir que se formen de manera horizontal, para que puedan darse cuenta de una característica de los monumentos de toda la ciudad, ya que toda la ciudad de Teotihuacán está perfectamente construida, diseñada y construida, vamos a aplaudir porque con el aplauso se escucha algo que en dos partes de la Zona Arqueológica se escuchan solamente y me dicen que es lo que oyen, lo que se escucho con el aplauso fue el sonido de un quetzal, porque el quetzal es el animal que les deba señales de que se avecinaban cosas buenas para el pueblo, los teotihuacanos no tenían escritura y ellos se comunicaban por medio de sonidos,

de pinturas murales; los animales “sagrados” para ellos eran los pumas, las serpientes, las mariposas y los quetzales; salgamos de aquí para llegar a la calzada de los muertos, ¿tienen alguna duda?.

(Sobre la calzada de los muertos). ¿Pueden observar esa escalinata? T.R. Bien, esa escalinata es la única que permitía entrar a la Ciudadela porque exactamente ahí se encontraba un taller alfarero en el que se realizaba trabajo de artesanía para los sacerdotes y gente que gobernaba en Teotihuacán, ¿han observado las ollas, las cucharas, los platos de barro? T.R. Todo eso es alfarería.

¿Saben cómo se llama esta avenida? T.R. Imaginen que ésta avenida era la principal, como en la colonia donde viven existe una calle principal. Ésta se llama “Calzada de los muertos”, les voy a platicar algo que muy poca gente sabe, ¿recuerdan en que año se terminó la cultura Teotihuacana? T.R. “Recuerden que la Cultura Teotihuacana Terminó en el año 700 d. C.

Los Aztecas fueron los que le pusieron éste nombre a esta calzada llamada Calzada de Los Muertos, porque deben saber que ellos vinieron de la vieja Aztlán que ésta se encuentra en lo que hoy es el estado de Nayarit, parte de Sinaloa y de Durango, venían buscando una señal para asentarse. ¿Saben cual era esa señal? T. R. (se les solicita una moneda para ejemplificar) Esa señal era el águila devorando una serpiente, entonces ellos al pasar por aquí se sorprendieron al ver las enormes y perfectas construcciones como son los basamentos piramidales, la Ciudadela, y todo lo que les falta a ustedes por ver, conocer, ellos creían que aquí habitaron dioses o aquí los hombres se convertían en dioses, a esta calzada le llamaron así “Calzada de Los Muertos” por los basamentos piramidales y adoratorios que existen sobre la calzada (En México no existen pirámides; solo basamentos piramidales) porque una pirámide, su cima termina en punta, aquí en Teotihuacán no hay pirámides solo basamentos piramidales. Es incorrecto decir la Pirámide del sol y Pirámide de la luna, lo correcto es (El basamento piramidal de La luna y del Sol) los basamentos, adoratorios que existen sobre la calzada es por eso que ellos pensaron que eran tumbas, es así como adquirió este nombre.

(En Fachada norte y edificios superpuestos). Todo esto es una zona de casas habitación donde dormía la gente muy importante de Teotihuacán pero no tan importante como la que vivía dentro de La Ciudadela, las pequeñas escalinatas que ven son parte de lo que fueron los adoratorios, aquí dentro de la ciudad se han encontrado más de 65, esto porque los Teotihuacanos practicaban una religión politeísta (Politeísta quiere decir “Varios dioses”) sin olvidar que sus dioses principales fueron... ¿Recuerdan? T.R. “Los principales Dioses fueron Tláloc y Quetzalcóatl” Todo ese color rojo que pueden observar es “Estuco” ¿Saben que es el estuco? T.R. El estuco es una mezcla de cal, arena y agua, con éste cubrían todos los adoratorios junto con las casas habitación porque el estuco tiene una especialidad que mas adelante van a poder percibir; (El estuco sería algo similar a lo que hoy en día conocemos como aplanado de las casas o el recubrimiento que tienen las paredes), el color rojo significaba la sangre derramada en honor a todos sus dioses.

Éste adoratorio es el único que sobrevive recubierto de estuco y de pinturas originales, en la parte inferior del adoratorio pueden observar unos círculos de color verde, estos se llaman “Chalchihuites”, éstos eran brazaletes de la piedra de jade (El jade es una piedra Hermosa color verde que podrán observar en el Museo que esta a un costado del Basamento Piramidal del Sol) que sólo portaban la gente importante de Teotihuacán, esto quiere decir que en este adoratorio sólo podía tener acceso la gente que portaba el brazalete y **nosotros somos afortunados al poder tener acceso aquí.**

Están observando el único adoratorio original porque aun conserva las pinturas y el estuco, es por eso que debemos de respetar, valorar, proteger y seguir conservándolo porque esto es tuyo, es de él, y es mío porque todos somos orgullosamente mexicanos y es nuestro patrimonio que nos heredaron nuestros antepasados, ¿y les digo algo? Por todo esto y mucho más nos envidian los extranjeros, porque en ningún país existe nada como esto.

Ahora bien, el lado derecho del adoratorio ya es reconstrucción, porque existen unas pequeñitas piedras incrustadas, esto ya se puede tocar, sacar foto con flash, cada zona arqueológica de México que visiten podrán observar que tiene restauraciones y eso significa que ya no es original pero no le resta que sea también muy importante por el significado que posee.

(En la segunda plazuela) ¿Sintieron fresco dentro de la fachada norte? Una de las características del estuco es que en la temporada de calor es fresco, la otra es que en la época de frío es térmico; es por ello que el 70% de la ciudad estaba recubierta de estuco. ¿Y se percataron de las puertas que son pequeñitas? T.R. Esto es porque los Teotihuacanos tenían un promedio de estatura de 1.47 mts. Las mujeres y los hombres 1.55 mts.

Estas 5 plazuelas pertenecen a la Calzada de los Muertos y éstas servían como mercado por que aquí es donde realizaban el trueque (El trueque es pagar con algo material; por ejemplo yo te doy un borrego, tu me das diez gallinas) con otras civilizaciones que venia hasta aquí.

Esta edificación se llama Conjunto plaza Oeste y aquí es la más clara muestra de que los Teotihuacanos no destruían ni derrumbaban, construían sobre lo que ya estaba construido cada 37 años, se sigue apreciando el color rojo del estuco en todas las edificaciones.

Miren este cúmulo de Piedras es un observatorio, porque deben saber que los Teotihuacanos fueron los primeros en estudiar los movimientos de los astros y de las estrellas, los que perfeccionaron la astronomía fueron los aztecas; es por ello que en Chichen Itzá se encuentra el observatorio del Caracol, nadie se ha aproximado en conocimiento al movimiento que tienen las estrellas como los mayas en cuestión de astronomía. Bien la manera de utilizar este observatorio era: llenaban esta plazuela de agua que la distribuían desde la Pirámide de la Luna y con el reflejo que emitía el agua observaban de manera indirecta los movimientos de los astros, así los Teotihuacanos fueron los primeros en predecir un eclipse. ¿Saben que es un eclipse? T. R. (Un eclipse es cuando la luna cubre al sol y aquí

en la tierra se oscurece, no se debe de observar de manera directa porque afecta a nuestros ojos, solo debemos de ver con unos lentes especiales).

¿Hasta aquí tienen alguna duda de todo lo que han podido observar? ¿O tienen algún comentario al respecto? T.R.

Hasta aquí termina la primera mitad de la visita guiada es su decisión si quieren concluir o seguir adelante. T.R.

(Si decidieran que ahí se terminara la visita guiada, se debe de despedir el guía y agradecer su atención y tiempo dedicado. Se les da el correo electrónico, números telefónicos al cual se pueden contactar al guía.)

Caso contrario si desearán continuar, se prosigue con la Visita guiada

(Entre la Tercer y cuarta plazuela) Se les da la oportunidad de pasar a los infantes por un ducto pequeño para que experimenten como se siente la humedad debajo de las piedras.

(Al final de la quinta plazuela se les pide que miren hacia atrás) ok, ¿pueden observar desde donde comenzamos a caminar? hasta aquí son aproximadamente 1,800 metros y es lo llevamos caminado, porque el total de la calzada es de 2,452 metros aproximadamente pero ya solo nos falta muy poco.

¿Pueden contar el número de pisos con los que cuenta el Basamento piramidal del Sol? T.R. Si pueden observar bien son cinco con los que cuenta, esto significa que ¿Cuántos gobiernos representan? T.R. Fueron cinco gobiernos los que gobernaron Teotihuacán.

El 70% del basamento piramidal es reconstrucción, y sólo el 30% es original, es por eso que debemos de conservar nuestro patrimonio.

El ex presidente Porfirio Díaz celebro aquí el primer centenario de la Independencia de México, es decir, por ser libre de los españoles, además aquí se realizó una de las celebraciones a nivel Nacional de nuestro querido México por

ser Libre de los Españoles; la celebración fue una reunión de gente importante de las personas que gobernaban México en aquel tiempo que fue en año 1910.

(En el Mural del Puma) Éste mural es el único que aun existe en todo Teotihuacán, está construido con estuco, sigue predominando el color rojo, aquí también existen los chalchihuites. ¿Recuerdan que son los chalchihuites? T. R. Imaginen como se observaba de hermosa toda la Calzada de los Muertos al tener a un costado de cada adoratorio un mural de diversos animales. (Los adoratorios son todos los que observamos sobre la calzada de los muertos, los que tienen una pequeña escalinata al frente, en la cima una planicie, los adoratorios servían para adorar a todos sus dioses y animales sagrados)

(En el templo de Quetzalpapálotl) Este es el templo de Quetzalpapálotl o traducido a nuestro español "Quetzal mariposa", Si recuerdan los animales sagrados para este pueblo fueron las mariposas igual que los quetzales, en este templo realizaban adoraciones dedicadas a las mariposas junto con los quetzales, toda la parte superior del templo es original igualmente de estuco, se pueden observar incrustaciones de obsidiana (la obsidiana es una piedra preciosa color negro, ésta la utilizaban para adornar templos, casas y vestuarios). (Se les muestra un pedazo de obsidiana para ejemplificar).

(En el edificio de la flor de cuatro pétalos y caracolas emplumadas) Aquí se puede observar la procesión de las aves verdes o quetzales que también es estuco y todo esto es original y aún se conserva, También tiene chalchihuites como los lugares importantes en Teotihuacán. Bien estas flores son las Flores de Cuatro Pétalos que representaban los cuatro puntos cardinales, Acuérdense que los cuatro puntos cardinales son: Norte, Sur, Este y Oeste, a un costado están las caracolas emplumadas, que ambas representa la fertilidad de la mujer, es así que en este edificio daban a luz las Mujeres de Teotihuacán, pero como contienen chalchihuites esto quiere decir que no cualquier mujer; solo las mujeres de los sacerdotes de Teotihuacán, una vez más somos afortunados en poder observar, valorar y admirar este edificio como muchos de los que existen en esta bella

ciudad que es Teotihuacán. Es por ello que debemos **de cuidar y valorar nuestro patrimonio que es único en el mundo y que se llama Teotihuacán.**

(Unos metros más adelante) ¿Tienen alguna duda? T.R. ¿Les gustó la visita guiada? T.R. Ok, fue un placer ser su guía en esta visita guiada. Para cualquier contratación para una visita guiada en cualquier parte de la República mexicana; el correo electrónico es... el número telefónico al que pueden llamar es...

(Se despide el guía agradeciendo todo el tiempo y la atención prestada). Se les hace la invitación si desean acudir al museo que se encuentra a un costado del Basamento Piramidal del Sol que es gratuito el acceso.

CONCLUSIONES

La importancia de la interpretación en el turismo se basa en que la primera es una actividad educativa que pretende revelar significados e interrelaciones a través del uso de objetos originales, por un contacto directo con el recurso o por medios ilustrativos, no limitándose a dar una mera información de los hechos a los visitantes que acuden a ellos.

Aunado a que en la interpretación, la recreación; juegan un papel importante debido a que es un proceso por el cual el hombre logra modificar su forma de ser, pensar, obrar y sentir, la recreación es un elemento importante para la formación y desarrollo de los infantes a través de actividades que pueden ser realizadas en su tiempo libre o en su tiempo obligado encaminadas a la satisfacción de las necesidades educativas, sociales, emotivas y de autorrealización, y la interpretación puede contribuir a ello.

No debemos de olvidar que la interpretación es el término usado para describir las actividades de comunicación destinadas a mejorar la comprensión en parques, museos, centros naturales, etc., con objeto de crear una actitud favorable a los rasgos que son interpretados.

Además se puede decir que la interpretación del patrimonio es el arte de revelar *in situ* el significado del legado natural, cultural o histórico, al público que visita esos lugares en su tiempo libre. La interpretación del patrimonio efectiva es un proceso creativo de comunicación estratégica, que produce conexiones intelectuales y emocionales entre el visitante y el recurso que es interpretado, logrando que genere sus propios significados sobre ese recurso, para que lo aprecie y disfrute.

El resultado que se obtuvo fue que se cumplieron los objetivos de la investigación al indagar sobre el papel de la interpretación en espacios como la Z.A.T, a partir de ello se pudo realizar una ruta interpretativa considerando los puntos menos conocidos por la mayoría de los usuarios complementados con los de mayor afluencia de la Z. A. T.

Lo antes mencionado se logró concretar con una elaboración del inventario de recursos existentes en la Z. A. T. analizando a cada recurso sometiendo a cada recurso a una herramienta llamada Matriz de Potencial Interpretativo para obtener el programa interpretativo y cuáles serán considerados para ello.

La más importante aportación de este trabajo fue la conversión de un lenguaje técnico que se acostumbra utilizar en las visitas guiadas para convertirlo a un lenguaje más comprensible para los infantes, ya que es a ellos a quienes está dirigida la ruta.

Un agente importante en el trabajo fue que se tiene acceso directo a los hitos mencionados, solo con el costo del acceso a la Z. A. T., además cabe mencionar que los estudiantes, maestros y personas de la tercera edad, personas con capacidades diferentes el acceso es totalmente gratuito mostrando su credencial vigente.

Debido a que no existía un estudio de las visitas guiadas con interpretación para los infantes en la Z. A. T., el resultado obtenido en esta investigación será muy de provecho por el potencial del Patrimonio Cultural con el que cuenta la Z. A. T.

Con esta propuesta se debe de mejorar el servicio de visitas guiadas para los infantes, ya que la Z. A. T. carece de visitas guiadas bien establecidas y con un guion a seguir para los infantes a manera de interpretación.

Con base a ésta propuesta se podrá conocer la importancia de los hitos poco difundidos que se mencionan en la ruta, dándole énfasis al patrimonio con el que cuenta la Z. A. T.

Cabe aclarar que la ruta interpretativa se ha puesto en marcha como parte de la labor que desempeña el guía en la Z. A. T., y se ha constatado que la dinámica de una ruta de ésta naturaleza es benéfica para los usuarios; en éste caso los infantes quienes se van satisfechos por lo aprendido y comprometidos con el cuidado del patrimonio.

El trabajo en sí, ayudará a mejorar la estructura de las visitas guiadas. El impacto del propio trabajo servirá en un largo plazo a reforzar, prosperar y reunir estrategias propias para brindar un mejor servicio para los infantes que visitan las Zonas Arqueológicas.

La propuesta planteada sirve como ejemplo de la interpretación como técnica para la difusión y valoración del patrimonio en espacios de esta naturaleza, así entonces, es necesario implementar nuevas formas en las visitas guiadas para cumplir dichos objetivos de una manera más dinámica y enriquecedora.

Aunque la ruta propuesta está dirigida a un mercado específico, en este caso a los infantes, es necesario aclarar que la interpretación puede servir para todo tipo de público, pues dicha herramienta tiene la ventaja de ser versátil y adaptarse a las condiciones de los usuarios y de los hitos a aprovechar.

Finalmente, queda claro que la labor de un profesional en turismo no debe limitarse a la operación de servicios turísticos con los que tradicionalmente se asocia a quien estudia turismo (hotel y restaurante), sino que también se puede involucrar en el cuidado de los recursos naturales y culturales, y una forma de lograrlo es a través de la interpretación.

FUENTES CONSULTADAS

Asociación para la Interpretación del Patrimonio, España. Boletín de Interpretación número 17:10-16. Disponible en: www.interpretaciondelpatrimonio.org

Ávila y Barrado (2005). *“Nuevas tendencias en el desarrollo de destinos turísticos: Marcos Conceptuales y Operativos para su planificación y gestión”* Cuadernos de Turismo pp.27-43. Disponible en: <http://www.revistas.um.es/turismo>

Blaya, Estrada Nuria (2004). *“La interpretación del patrimonio como herramienta para la conversión del recurso patrimonial en producto turístico”*. Disponible en: www.interpretaciondelpatrimonio.com/docs/pdf/Nuria.pdf

Boletín de Interpretación número 15:14-20. Disponible en: www.interpretaciondelpatrimonio.org

Boletín de Interpretación número 8:15-16. Disponible en: www.interpretaciondelpatrimonio.org

Bullón, Molina, Rodríguez (1991). *“Un nuevo tiempo libre”*, editorial Trillas 2da edición.

Bullón, Roberto C. (1990). *“Las actividades turísticas y recreacionales: el hombre como protagonista”*, editorial Trillas 3ra edición, México.

Cárdenas, Tabares Fabio (1991). *“La segmentación del mercado turístico”*, editorial. Trillas, México.

Cárdenas, Tabares Fabio (1995). *“Comercialización del turismo, determinación y análisis de mercados”*, editorial. Trillas 3ra edición, México.

Coordinación de Turismo Infantil del Estado de Tlaxcala. *“Turismo Infantil”*. Disponible en: http://www.tlaxcala.gob.mx/t_infantil/index.html

Craig, Grace J. (1997). *“Desarrollo Psicológico”*, editorial Prentice-Hall Hispanoamericana 7 edición.

De la Torre Oscar (1980). *“El turismo fenómeno social”*, Fondo de cultura económica 1ra. Edición, México.

Enciclopedia de los Municipios del Estado de México, Gobierno del Estado de México, 1987.

Erikson Erik (1979). *“El test de la Identidad”* Disponible en: <http://www.psicologia-online.com/ebooks/personalidad/erikson.htm>

Fernández e Isola (2003). *“Presentación de la interpretación en sociedad recreativa”* AIP Asociación para la Interpretación del Patrimonio, España.

García Alexandre, García Assumpta (2005). *“La mente del viajero: características psicológicas de viajeros y turistas”*, Thompson Editores Spain.

Gobierno Municipal de Teotihuacán, Plan de Desarrollo Municipal 1997-2000, Teotihuacán, México.

González, Rubiera Sergio E (2002). *” Turismo, beneficio para todos”*, 1era edición siglo XIX Editores.

Grupo Questro. *“corporación empresarial”* Disponible en: www.questro.com.mx

Gurría, Di-bella Manuel (1991). *“Introducción al turismo”*, editorial Trillas.

Ham, S.H (2006). *“La psicología cognitiva y la interpretación: síntesis y aplicación”* AIP Asociación para la Interpretación del Patrimonio, España.

Ham, S.H (2007). *“¿Puede la Interpretación marcar una diferencia? Respuestas a cuatro preguntas de psicología cognitiva y del comportamiento”* AIP

Holloway J.C. (1997). *“El negocio del turismo”*, editorial Diana 1ra edición.

<http://www.inafed.gob.mx/work/templates/enciclo/mexico/mpios/15092a.htm>

Iazzetta, Di Stasio Esteban (2002). *“Una metodología de planificación turística y recreacional para parques urbanos en frentes de agua”*, Cuadernos de Turismo. Vol. 10; pp. 167-180. Disponible en: <http://www.revistas.um.es/turismo>

Jesús de la Osa, Tomás (2006). *“La interpretación del patrimonio”* CEAM. Colectivo de Educación Ambiental. Disponible en: <http://cederul.unizar.es/sicoderxix/ponencia8.pdf>

Jiménez, Martínez Alfonso de Jesús (1998). *“Desarrollo turístico y sustentabilidad: El caso de México”*, editorial Miguel Ángel Porrúa, México.

Lardiés, Bosque Raúl (2005). *” Un nuevo concepto de Parque Temático: Origen e Impactos de Dinópolis”*, Cuadernos de Turismo. Vol. 15; pp.149-167 Disponible en: <http://www.revistas.um.es/turismo>

Martín, de la Rosa Beatriz (2003). “*Turismo y gestión cultural en las islas Canarias: apuntes para una reflexión*” PASOS. Revista de Turismo y Patrimonio Cultural. Vol. 1 N°1 pag.105-110. Disponible en: www.pasosonline.org

Martín, Marcelo (2004). “*Patrimonio y Sociedad*” Interpretación del Patrimonio Cultural. Boletín de Gestión Cultural número 8. Disponible en: www.gestaocultural.org/gc/boletin/pdf/interpretacion/MMartin.pdf

Mason, Peter (2003). “*Tourism Impacts, Planning and Management*”

Miranda, Román Guillermo (2006). “*El tiempo libre y ocio reivindicado por los trabajadores*” PASOS. Revista de Turismo y Patrimonio Cultural. Vol.4 N° 3 pág. 301-326. Disponible en: www.pasosonline.org

Molina, Rodríguez (1991). “*Planificación integral del turismo*”, editorial Trillas 2da edición.

Monografía Municipal de Teotihuacán (1987), Gobierno del Estado de México.

Monografía Municipal de Teotihuacán, Gobierno del Estado de México, 1987.

Morales y Ham (2008). “*¿A qué interpretación nos referimos?*” AIP Asociación para la Interpretación del Patrimonio, España. Boletín de Interpretación número 19:4-7. Disponible en: www.interpretaciondelpatrimonio.org

Morales, Miranda Jorge (1998). “*La Interpretación del patrimonio*” Consejería de Cultura, Junta de Andalucía, España. Boletín PH número 25. Disponible en: <http://www.juntadeandalucia.es/cultura/iaph/publicaciones/dossier01/dossier1art7.html#urso>

Morales, Miranda Jorge (2000). “*Conceptos de Interpretación*” AIP Asociación para la Interpretación del Patrimonio, España. Boletín de Interpretación número 3:15-16. Disponible en: www.interpretaciondelpatrimonio.org

Morales, Miranda Jorge (2001). “*Curso Taller de Interpretación del Patrimonio*” Disponible en: <http://www.juntadeandalucia.es>

Morales Jorge, Ham Sam (2008, www.interpretacionpatrimonio.blogspot.com, 20/10/09)

Morales, Miranda Jorge (2001). “*Los objetivos específicos en la Interpretación*” AIP Asociación para la Interpretación del Patrimonio, España. Boletín de Interpretación número 4:8-9. Disponible en: www.interpretaciondelpatrimonio.org

Morales, Miranda Jorge (2008). *“La planificación interpretativa asegura la excelencia en interpretación”* Disponible en: www.interpretaciondelpatrimonio.com/docs/pdf/planificacioninterpretativa.pdf

Novo, María (2003). *“La educación ambiental: bases éticas, conceptuales y metodológicas”*, editorial Universitarias, 3ra edición, Madrid.

Organización Mundial del Turismo (1998). *“Introducción al turismo”*, 1ra edición.

Parking, Ian (2004). *“La planificación es esencial para una interpretación de calidad”* AIP Asociación para la Interpretación del Patrimonio, España. Boletín de Interpretación número 10:21-23. Disponible en: www.interpretaciondelpatrimonio.org

Puertas, Xavier. (2004). *“Animación en el ámbito turístico”*, Editorial Síntesis, Madrid España.

Puertas, Xavier. (2004). *“Animación en el ámbito turístico”*, Editorial Síntesis, Madrid España.

Romero Ocampo Ariadna Ivet y Salgado Juárez Carolina Itzel. (2009). *“Ruta Interpretativa en el centro del Texcoco prehispánico”*. Texcoco Estado de México.

San Juan Teotihuacán. *“Portal del municipio”*. Disponible en: www.teotihuacan.gob.mx/portal2007/turismo/teotihuacan.asp

Secretaria de Turismo (SECTUR). *“Cultura Turística Infantil”*. Disponible en: http://www.sectur.gob.mx/wb2/sectur/sect_9265_abcdario_de_cultura

Secretaria de Turismo (SECTUR). *“Los Parques Temáticos una opción para diversificar la oferta”*. Disponible en: http://www.sectur.gob.mx/wb/sectur/sect_Boletin_084

SEMARNAT (2003). *“Saber para proteger, Introducción al Ecoturismo Comunitario”*, 1ra edición, México.

Zamorano, Casal Francisco Manuel (2002). *“Turismo Alternativo Servicios turísticos diferenciados”*, editorial. Trillas, 1ra edición.