

# **Museo Metropolitano de Lima como Experiencia de Innovación Social.**

Ozkar Mahetxa

Universidad Nacional Abierta y a Distancia

Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades

Comunicación Social

Diplomado en Innovación Social

Diciembre 2024

## **Resumen.**

En el presente artículo se exponen las características del Museo Metropolitano de Lima – MET como propuesta de Innovación Social desde el campo de la educación con el propósito de difundir y visibilizar las acciones innovadoras de este espacio para la generación de valor social, conocimiento y empoderamiento en los actores que intervienen.

Se definen los conceptos básicos que componen esta propuesta, dando respuesta y evidencia de la propuesta del MET como agente de innovación social dentro de su campo. A su vez se establece el ecosistema de innovación delimitando el perfil territorial, así como los actores intervinientes en la propuesta y las acciones específicas ejecutadas por estos para el desarrollo de la iniciativa.

Se especifican los componentes de la iniciativa, su aplicación y su evolución a través del tiempo dentro de la comunidad, hasta llegar a la consolidación y maduración del proyecto, derivando en un cambio en el paradigma tanto en la percepción de los museos, como de la forma de aprender de los visitantes, transformando la manera en que se accede a la cultura (Coronel y Rivera, 2020), se estimula el interés por el aprendizaje y se crean espacios para la inclusión social que fortalecen la identidad cultural local.

**Palabras Clave:** Innovación Social, Museo, Identidad, cultura

### **Abstract.**

This article presents the features of the Metropolitan Museum of Lima – MET as a proposal for Social Innovation from the field of education with the purpose of disseminating and making visible the innovative actions of this place for the generation of social value, knowledge and empowerment in the actors involved.

The basic concepts that make up this proposal are defined, giving response and evidence of the proposal of the MET as an agent of social innovation within its field. At the same time, the innovative ecosystem is established by delimiting the territorial profile, as well as the actors involved in the proposal and the specific actions carried out by them for the development of the initiative.

The components of the initiative are specified, its application and its evolution over time within the community, until the consolidation and maturation of the project, resulting in a change in the paradigm both in the perception of museums and in the way visitors learn, transforming the way in which culture is accessed (Coronel & Rivera, 2020), interest in learning is stimulated and spaces for social inclusion are created that strengthen local cultural identity.

**Keywords:** Social Innovation, Museum, Identity, culture.

## Tabla de Contenido.

Tabla de Contenido.....	4
Introducción.....	5
Problema a Resolver.....	6
Ecosistema de Innovación.....	6
Perfil Territorial.....	6
Actores involucrados.....	7
Políticas Públicas.....	8
Actividades innovadoras.....	8
Estrategias de Continuidad.....	8
Aprendizajes en la implementación del proyecto.....	9
Metodología.....	10
Componentes de la iniciativa.....	10
Nivel de Innovación Social (TRL social).....	10
Metodología establecida para la implementación del museo.....	10
Aportes a la comunidad.....	11
Sistematización de Resultados.....	12
Escalamiento / Replicabilidad del proyecto.....	12
Resultados.....	13
Conclusiones.....	14
Recomendaciones.....	15
Referencias.....	16

## **Introducción.**

La propuesta innovadora del Museo Metropolitano de Lima se cataloga desde el campo educativo, por cuanto transforma las prácticas educativas al presentarse como elemento disruptor en el modelo tradicional de enseñanza y aprendizaje de la historia y la cultura peruana (Jaillier et al, 2020) empleando el recurso de las tic's como herramienta sostenible de apropiación cognitiva que promueve la participación ciudadana para la construcción de una sociedad más consciente, informada e integrada.

Por otra parte, en el análisis del ecosistema de innovación, se define la intervención de múltiples actores sociales: usuarios visitantes del museo, diferentes entidades gubernamentales; organizaciones no gubernamentales, empresas privadas, donantes esporádicos (Licito, 2018), así como la comunidad local que interactúa con el museo a través de las actividades culturales y educativas y el personal interno del museo (administrativos y guías).

Esta propuesta de innovación social educativa fue sistematizada a través de herramientas como la observación de campo, la entrevista y el análisis documental, con un enfoque cualitativo con el que se espera visibilizar este tipo de espacios comunitarios que cohesionan la identidad y cultura local y ofrecen una alternativa pedagógica e interactiva en la manera de apropiarse y percibir el conocimiento histórico del que hacen parte.

**Problema a Resolver**

La inexistencia de un espacio participativo liderado por el gobierno local, que integrara el conocimiento, la historia y las tradiciones locales, de manera atractiva para todos los usuarios y que a su vez promoviera la educación, la inclusión social e identidad locales.

**Ecosistema de Innovación.**

El enfoque innovador de MET está basado en un ecosistema en el que intervienen múltiples actores y recursos. La tecnología es determinante en el lenguaje comunicativo del Museo, destacando el uso de hologramas, realidad aumentada entre múltiples recursos multimedia, que permiten una interpretación más cercana y personal del patrimonio de la ciudad, así como la interacción usuario – museo, generando mayor eficiencia en la transmisión de la información (Coronel & Rivera, 2020).

También se evidencia la gestión innovadora de esta propuesta al adaptarse a las tendencias actuales de comunicación e interacción con los usuarios (Ancajima & Reategui, 2020), acoplando estas nuevas tendencias tecnológicas a la museología tradicional que, a su vez, genera una experiencia más didáctica, interactiva y atractiva.

**Perfil Territorial.**

El MET se encuentra en el distrito de Cercado de Lima, eje demográfico de la ciudad, colindante con múltiples distritos de Lima Metropolitana y la Provincia Constitucional del Callao. Fue fundado en 2010 por el entonces alcalde Luis Castañeda Lossio, en un edificio monumental de 1924. Está adscrito en la red de museos y sitios de interés del centro histórico de la ciudad, colindante también con

el MALI (Museo de Arte de Lima), y el parque de la reserva, como parte del circuito turístico del centro histórico de Lima, próximo a los principales centros comunitarios y culturales (públicos y privados), universidades, teatros, bibliotecas, espacios religiosos; así como sedes gubernamentales integradas en todo el distrito. También se encuentra conectado con la red de transporte urbano oficial (Coronel & Rivera, 2020).

Según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI), al 2021, la población del distrito era 267,199 habitantes, siendo 137,352 población masculina y 129,847 población local femenina; con una extensión de 22 km<sup>2</sup>. Las principales actividades económicas del distrito corresponden al comercio, turismo e industria (en menor medida).

Al 2021 (cifra oficial más reciente según INEI), la localidad de Lima Cercado disponía de un área de 834,642.55 m<sup>2</sup> de zonas verdes habilitadas, equivalentes a 3.12 m<sup>2</sup>/habitante. Sus principales problemáticas ambientales corresponden a la contaminación de residuos sólidos, producto de sus actividades económicas, sumada a la escasez de lugares de acopio, así como la contaminación acústica, derivada de la problemática del transporte en sus principales avenidas.

### **Actores involucrados**

En esta propuesta innovadora intervienen como actores sociales el MET como agente innovador en sí, el personal administrativo (director, administradores, auxiliares administrativos, secretarías), guías, personal técnico y proveedores, quienes participan en diferentes niveles de las operaciones del museo. Como agentes externos intervienen también los productores audiovisuales, el público

visitante, la comunidad local, eventuales donantes y entidades gubernamentales que administran el museo.

### **Políticas Públicas.**

Las políticas públicas que afectan al Museo Metropolitano de Lima se enfocan hacia el fortalecimiento de la imagen y percepción de la ciudad, desviando la intención original de los museos como espacios de arte y cultura; sin embargo, algunas de estas políticas también benefician a gran parte de la población con estrategias como entrada gratis a los museos públicos el primer domingo de cada mes, la regulación de precios para acceder y la posición de los museos como agentes preservantes del patrimonio histórico e identidad de la ciudad (Campos & Olivera, 2016).

### **Actividades innovadoras**

La propuesta innovadora en el Museo Metropolitano comprende la exposición de múltiples acontecimientos específicos en la historia de la ciudad que, a su vez, han determinado momentos clave en el desarrollo social y cultural del país a través de herramientas audiovisuales. Por otra parte, el museo realiza eventos como ferias de emprendimiento, gastronómicas, desfiles de moda, reuniones otaku, conciertos de cámara entre otros, generando una dinámica social inclusiva.

### **Estrategias de Continuidad**

Al estar adscrita a una empresa estatal, se sujeta a las disposiciones de la gobernanza de turno, siendo el factor económico (ganancias, mantenimiento de instalaciones y equipo) un factor importante para su continuidad desde la posición de las entidades que lo administran. Sin embargo, las múltiples actividades de

organizaciones privadas fomentan su continuidad en el tiempo, junto con los recursos que la alcaldía metropolitana destina a sus entidades.

### **Aprendizajes en la implementación del proyecto.**

- Contar una historia con pocos recursos: El uso de la creatividad y las tic's para sintetizar diez mil años de historia local, lo cual no ha sido posible hasta ahora en museos tradicionales.
- Formas de interesar a los públicos: Los recursos tecnológicos que actualmente hacen parte de la comunicación cotidiana en la sociedad, acercan a los diferentes tipos de públicos.
- Interacción e integración de los usuarios con su historia: Estos mismos recursos tecnológicos permiten a los visitantes la percepción multisensorial de los eventos representados.
- Gestión de los recursos (humanos, económicos) para la ejecución de la estrategia: como en todas las empresas (públicas o privadas) los desafíos sociales y económicos generan estrategias para la continuidad del proyecto.
- Manejo de estrategias comunicativas con los usuarios / visitantes del museo e interacción con la comunidad: La naturaleza tecno-pedagógica del museo facilita el acceso al conocimiento a todo tipo de públicos.

En la comunidad, el proceso de transformación ocurre de manera individual, en cada uno de los visitantes al museo, al ampliar el conocimiento sobre los hechos históricos y generando una nueva perspectiva de esos acontecimientos, ahora integrando al usuario quien experimenta esa historia a través de sus propios sentidos (vista, oído, tacto) lo que genera un impacto cognitivo transformador.

## **Metodología.**

### **Componentes de la iniciativa**

El factor tecnológico: El desarrollo de los elementos audiovisuales para exhibición (que incluye la investigación histórica, puesta en escena y producción del material a exhibir).

La capacitación del personal: La gestión administrativa del museo y de las diferentes actividades socioculturales que ocurren en sus instalaciones.

El espacio físico: Edificio monumental patrimonio local, habilitado para las funciones museográficas y socioculturales que se desarrollan a partir de la propuesta innovadora del MET.

### **Nivel de Innovación Social (TRL social).**

Se aplicó el método TRL (Technology Readiness Levels) adaptado a las innovaciones sociales para medir el índice de maduración de la propuesta en el Museo Metropolitano de Lima, encajando en cada uno de los siguientes niveles:

### **Metodología establecida para la implementación del museo.**

Una vez establecidos los componentes, los visitantes inician el recorrido en el primer piso, con una maqueta mecánica a escala de una estructura prehispánica donde posteriormente fue erigido el palacio residencial de Francisco Pizarro (actualmente palacio de gobierno), además de otras representaciones de la Lima prehispánica como el Santuario de Pachacamac, antiguos pobladores de la zona y un holograma del escritor Ricardo Palma.

En el siguiente nivel, la línea histórica avanza hasta el periodo virreinal, proyectando las tradiciones y costumbres de la época, incluyendo al visitante a través de la interacción sensorial en las diferentes salas. En el siguiente piso, se

proyecta el desarrollo de la ciudad a partir del S. XIX narrando diferentes hitos de la historia y cultura popular locales, convergiendo en el presente con proyecciones sobre la identidad local actual.

### **Aportes a la comunidad**

El principal aporte de esta propuesta innovadora corresponde a la facilidad de apropiación del conocimiento relativo a los diferentes episodios históricos vividos por la ciudad y cómo estos momentos han influenciado en los procesos socioculturales locales para la formación de la identidad local que experimentamos en la actualidad.

El proyecto beneficia a los visitantes del museo, específicamente a la población estudiantil limeña (colegios y universidades) que representa la mayor parte de visitantes anuales del museo (7937 en el año 2022, según MINCETUR), así como turistas nacionales y extranjeros en menor medida. Por su parte, el MET refuerza los conocimientos sobre la historia y la cultura local en la esfera educativa y ofrece un nuevo espacio para la investigación y el análisis académico desde lo tecnológico hasta lo antropológico, analizadas desde el desarrollo de la cultura limeña en diferentes momentos históricos hasta la actualidad.

A su vez, el espacio físico del MET también ha tomado una recepción positiva por parte de entidades privadas como ong's, asociaciones civiles e incluso otras instituciones gubernamentales, quienes se han visto beneficiadas con el uso de los espacios sociales y culturales que se desarrollan en las instalaciones del museo.

**Sistematización de Resultados**

Los resultados de esta propuesta innovadora no han sido sistematizados aún por parte del MET como entidad transformadora. Sin embargo, otros autores han estudiado y sistematizado la experiencia innovadora a partir de diferentes disciplinas académicas, desde diferentes campos de especialización como el uso de las tecnologías, la propuesta comunicativa, la antropología hasta la sociología y, por lo tanto, los resultados de estas diferentes investigaciones han sido reducidas a la academia.

**Escalamiento / Replicabilidad del proyecto.**

En cuanto a la replicabilidad del Museo Metropolitano de Lima como propuestas de innovación social, hasta la fecha se registra sólo un proyecto innovador derivado directamente del MET como resultado de su aplicación en Lima, correspondiente a la Casa Museo Mario Vargas Llosa, en Arequipa (Perú), lugar donde vivió el premio nobel de literatura durante parte de su vida temprana (equivalente a la casa museo Gabriel García Márquez, en Aracataca, Colombia), puesta en marcha por los mismos realizadores de los productos audiovisuales del MET, tomándolo como antecedente para esta nueva implementación (Zuin, 2019).

### **Resultados.**

Como resultado de la aplicación del método TRL social, se concluyó que el Museo Metropolitano de Lima ha alcanzado un elevado índice de maduración como propuesta innovadora dentro de su campo, alcanzando el nivel TRL 9 de escalamiento y replicabilidad, representado en la implementación de la Casa Museo Mario Vargas Llosa como derivación directa del MET, pasando por cada una de sus etapas anteriores.

### **Conclusiones.**

Los museos (y en general, las propuestas culturales contemporáneas) se han visto obligados a evolucionar y adaptarse a las dinámicas sociales modernas para atraer a los diferentes públicos y evitar el desinterés y posterior desaparición, la cual también se ve enriquecida con las actividades no museológicas que se desarrollan en sus espacios físicos para ofrecer una experiencia ampliada al visitante.

La propuesta innovadora del Museo Metropolitano ha generado nuevas narrativas desde diferentes campos de estudio, como la comunicación social, la tecnológica, la sociología, historia e incluso arqueología y museológica por establecerse como un actor de transformación social pionero dentro de su contexto.

Para finalizar, podemos también concluir que el MET se constituye un agente de innovación social por cuanto permite y refuerza la integración de las múltiples manifestaciones socioculturales que conforman a la población peruana dentro de los procesos históricos y sociales, rescatando la memoria e Identidad local y nacional de manera didáctica y entretenida, reforzando los conceptos de territorialidad, comunidad e inclusión.

**Recomendaciones.**

Dado que la administración del Museo Metropolitano de Lima está sujeta directamente con la gestión municipal, el aspecto comunicacional del museo se comparte con todos los otros programas culturales y sociales de la alcaldía metropolitana, limitando el acceso del público a información específica del museo. Desde este campo, la recomendación es desvincular la comunicación organizacional del MET para tener mayor libertad comunicativa con sus actuales visitantes recurrentes y con los otros públicos que puedan interesarse, sin que estos se vean obligados a acceder a información del MET a través de los medios de comunicación de la alcaldía.

### Referencias

- Ancajima, J. & Reategui, R. (2020) *Transformación Digital y su Influencia en la Satisfacción de los Clientes del Museo Metropolitano de Lima*. Tesis de administración de negocios turísticos y hoteleros. Universidad Privada Telesup.  
<https://repositorio.utelesup.edu.pe/bitstream/UTELESUP/1215/1/ANCAJIMA%20ARIAS%20JERALDINE%20NARYET-REATEGUI%20RAMOS%20ROY%20LEDER.pdf>
- Barrios, C. (2024) *Museo Interactivo de Lima prehispánica*. Tesis Arquitectura. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas - UPC.  
[https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/673493/Barrios\\_AC.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/673493/Barrios_AC.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- Bernal, M. (2016). *La Innovación Social en América Latina y el Caribe. Capítulo II* Pág. 95-110. [https://www.researchgate.net/profile/Nicolas-Monge-Iriarte/publication/311234454\\_Innovacion\\_Social\\_en\\_Latinoamerica\\_2016/links/583ffcd408ae8e63e61c6739/Innovacion-Social-en-Latinoamerica-2016.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Nicolas-Monge-Iriarte/publication/311234454_Innovacion_Social_en_Latinoamerica_2016/links/583ffcd408ae8e63e61c6739/Innovacion-Social-en-Latinoamerica-2016.pdf)
- Camino, D. (2023) *Creación del Museo “Cristo Redentor” Distrito y Provincia de Yungay – Departamento de Ancash*. Tesis Arquitectura. Universidad Cesar Vallejo.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/111957/Camino\\_HDS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/111957/Camino_HDS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Campos, I., & Olivera, D. (2016). *Arquitectura, concepto y tipología: la transformación del museo como contenedor del patrimonio. Casos de estudio: Museo de Arte Italiano y Museo de Arte de Lima. Limaq*, 2(002), 67-97. <https://revistas.ulima.edu.pe/index.php/Limaq/article/view/958/916>
- Coronel, A. & Rivera, A. (2020). *La holografía como técnica de interpretación del patrimonio turístico del Museo Metropolitano de Lima-2020*. Tesis de Licenciatura en Administración en Turismo y Hotelería. Universidad Cesar Vallejo, Perú.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/58445/Coronel\\_CAC-Rivera\\_DA-SD.pdf?sequence=1](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/58445/Coronel_CAC-Rivera_DA-SD.pdf?sequence=1)
- DeCarli, G. (2008) *Innovación en museos: museo y comunidad en la oferta al turismo cultural*. ROTUR Revista de ocio y turismo.  
<https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/7679>
- Di Laura, A. (2014). *Museo Metropolitano de Arte Contemporáneo en La Victoria*. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC), Perú.  
[https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/315371/dilaura\\_ma-pub-tesis.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/315371/dilaura_ma-pub-tesis.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- DNP. (2021). *Principios de la Innovación Pública en Colombia* (p. 63). Departamento Nacional de Planeación.

[https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/ModernizacionEstado/EiP/Principios\\_Innovación\\_Pública.pdf](https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/ModernizacionEstado/EiP/Principios_Innovación_Pública.pdf)

Gatica, S; Soto, W; & Vela, D. (2015). *Ecosistemas de innovación social: "El caso de las universidades de américa latina.*

<http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.30050.76483>

González-Romero, G. (2020). *La innovación social como estrategia de desarrollo.*

*Políticas urbanas y acción colectiva.* Revista Latinoamericana de Investigación En Organizaciones, Ambiente y Sociedad.

<https://doi.org/10.33571/teuken.v11n16a2>

Guaipatin, C. [TEDx Talks]. (2017, agosto 22) *Innovación social: muchas definiciones, un ejemplo* [Archivo de video].

<https://www.youtube.com/watch?v=94URYsTz0P0>

Hernández, J.; Tirado, P; Ariza, A. (2016). *El concepto de innovación social:*

*ámbitos, definiciones y alcances teóricos.* Revista de Economía Pública, Social y Cooperativa, núm. 88, diciembre, pp. 164-199 Centre International de Recherches et d'Information sur l'Economie Publique, Sociale et Coopérative Valencia, España.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17449696006>

Licito, M. (2018) *Sistema de Realidad Aumentada para el Servicio Guiado en el*

*Museo Metropolitano de Lima.* Tesis de Ingeniería de Sistemas. Universidad

Cesar Vallejo, Perú.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/88219>

Machero, A. (2018) *Análisis de un Sistema de Gestión para la Mejora de la Atención al Turista y su Relación con la Calidad de Servicio en el Museo Metropolitano de Lima, 2017 - 2018 caso: Turistas Nacionales con Síndrome de Down de 8 a 12 años*. Tesis turismo y hotelería. Universidad San Martín de Porres.

[https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/4085/machero\\_raj.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/4085/machero_raj.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

Meneses, T. (2022). *Introducción a la Innovación Social*. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/50647>

Meneses, T (2022). *Innovación II parte*. Radio UNAD Virtual.

<https://ruv.unad.edu.co/ruvwp/programas/tramando-sentidos-88-innovacion/>

MML (S/A) *Museo Metropolitano de Lima – Historia*.

<https://www.munlima.gob.pe/museo-metropolitano-de-lima/descubre/historia-del-edificio/>

Quesada, R. (2022). *Centro de difusión de la historia, cultura y tradición de Piura con énfasis en el "Regionalismo Crítico"*. Tesis Arquitectura. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas – UPC.

[https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/674600/Quesada\\_GR.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/674600/Quesada_GR.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Roa Mendoza, C., & Acero Robayo, Y. (2021). *Sistematización de experiencias*. *Germina*, 3(3), 31–38. <https://doi.org/10.52948/germina.v3i3.230>
- Roman, S. (2018) *Museo de Memorias de Guerra*. Tesis Arquitectura. Universidad Ricardo Palma. <https://repositorio.urp.edu.pe/handle/20.500.14138/1107>
- Waisburd, G. (2009). *Pensamiento creativo e innovación*. *Revista Digital Universitaria*. 10(12), 1 -9.  
<https://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art87/art87.pdf>
- Witker, R. (2019). *La ciudad en el museo. La ciudad musealizada. Los museos de ciudad. Discursos museográficos de ciudadanía y corresponsabilidad*. *Illapa Mana Tukukuq*, (15), 52–62.  
<https://revistas.urp.edu.pe/index.php/Illapa/article/view/1842/1762>
- Witker, R. (2023). *Ciudadanía museográfica. Discursos museográficos de ciudadanía y ciudad en museos de ciudad en México. 1964-2018*. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla  
<https://repositorioinstitucional.buap.mx/server/api/core/bitstreams/0b80e73e-8e50-4a73-b51e-b5885e4ac22c/content>
- Zuin, M. (2019). *30 Años en la Producción General*. Tesis de Comunicación. Universidad de Lima.  
[https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/12134/Zuin\\_Treinta-produccion-general.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/12134/Zuin_Treinta-produccion-general.pdf?sequence=1&isAllowed=y)