



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN, TURISMO Y PSICOLOGÍA  
ESCUELA PROFESIONAL DE TURISMO Y HOTELERÍA  
SECCIÓN DE POSGRADO

**FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LA  
POBLACIÓN DEL DISTRITO DE SAN JUAN DE LURIGANCHO  
MEDIANTE LA CREACIÓN DE UN MUSEO VIRTUAL - 2020**

PRESENTADA POR  
**LUIS ALBERTO GUTIERREZ CHOQUE**

ASESORA  
**MILENKA CÁCERES HURTADO**

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN  
GESTIÓN CULTURAL, PATRIMONIO Y TURISMO

LIMA – PERÚ

2020



**Reconocimiento - No comercial - Compartir igual  
CC BY-NC-SA**

El autor permite entremezclar, ajustar y construir a partir de esta obra con fines no comerciales, siempre y cuando se reconozca la autoría y las nuevas creaciones estén bajo una licencia con los mismos términos.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN, TURISMO Y PSICOLOGÍA  
ESCUELA PROFESIONAL DE TURISMO Y HOTELERÍA  
SECCIÓN DE POSGRADO**

**FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LA POBLACIÓN DEL  
DISTRITO DE SAN JUAN DE LURIGANCHO MEDIANTE LA CREACIÓN DE UN  
MUSEO VIRTUAL - 2020**

**TÉSIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN  
GESTIÓN CULTURAL, PATRIMONIO Y TURISMO**

**PRESENTADO POR  
LUIS ALBERTO GUTIERREZ CHOQUE**

**ASESORA  
MG. MILENKA CÁCERES HURTADO**

**LIMA – PERÚ  
2020**

## ÍNDICE DE CONTENIDO

|  |      |
|--|------|
| PORTADA .....                                  | i    |
| ÍNDICE DE CONTENIDO .....                      | ii   |
| INDICE DE TABLAS.....                          | vi   |
| INDICE DE FIGURAS.....                         | vii  |
| DEDICATORIA .....                              | viii |
| AGRADECIMIENTOS.....                           | ix   |
| RESUMEN.....                                   | x    |
| ABSTRACT .....                                 | xi   |
| INTRODUCCIÓN.....                              | xii  |
| Descripción de la situación problemática ..... | xii  |
| Formulación del problema .....                 | xiv  |
| Problema General.....                          | xiv  |
| Problemas Específicos.....                     | xiv  |
| Objetivo de la Investigación.....              | xv   |
| Objetivo General .....                         | xv   |
| Objetivos Específicos.....                     | xv   |
| Justificación de la investigación .....        | xv   |
| Importancia de la investigación .....          | xv   |
| Viabilidad de la investigación .....           | xvi  |

|  |     |
|--|-----|
| Limitaciones del estudio .....                                   | xvi |
| CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO .....                                  | 18  |
| 1.1 Antecedentes de la investigación .....                       | 18  |
| 1.1.1 Antecedentes nacionales .....                              | 18  |
| 1.1.2 Antecedentes internacionales .....                         | 19  |
| 1.2 Bases teóricas .....   | 22  |
| 1.2.1 Identidad Cultural .....                                   | 22  |
| 1.2.2 El distrito de San Juan de Lurigancho y su identidad ..... | 24  |
| 1.2.3 Museo generador de identidad .....                         | 28  |
| 1.2.4 Educación en los museos .....                              | 31  |
| 1.2.5 El internet y la era digital en los museos .....           | 37  |
| 1.2.6 Digitalización en museos .....                             | 45  |
| 1.3 Definición de términos básicos .....                         | 49  |
| 1.3.1 Museo .....  | 49  |
| 1.3.2 Patrimonio .....   | 49  |
| 1.3.3 Patrimonio Cultural .....                                  | 50  |
| 1.3.4 Sociedad .....   | 50  |
| 1.3.5 Sociedad de la información .....                           | 51  |
| 1.3.6 Gestión cultural .....                                     | 51  |
| 1.3.7 Gestión cultural 3.0 .....                                 | 52  |

|                               |   |    |
|-------------------------------|---|----|
| 1.3.8                         | Público de museos.....                                    | 52 |
| 1.3.9                         | Marketing digital.....                                    | 53 |
| 1.3.10                        | Marketing cultural.....                                   | 53 |
| CAPÍTULO II: METODOLOGÍA..... |   | 54 |
| 2.1                           | Diseño metodológico.....                                  | 54 |
| 2.1.1                         | Técnicas de recolección de datos.....                     | 56 |
| 2.2                           | Aspectos éticos.....                                      | 57 |
| 2.3                           | Matriz de consistencia.....                               | 57 |
| CAPÍTULO III: RESULTADOS..... |   | 58 |
| 3.1                           | Análisis de los resultados de estudio.....                | 58 |
| CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN.....   |   | 74 |
| CAPÍTULO V: PROPUESTA.....    |   | 77 |
| 5.1                           | Creación del Museo Virtual de San Juan de Lurigancho..... | 77 |
| 5.2                           | Objetivos.....  | 77 |
| 5.3                           | Público objetivo:.....                                    | 78 |
| 5.4                           | Ejes temáticos de la plataforma.....                      | 79 |
| 5.5                           | Resultados esperados del proyecto.....                    | 79 |
| 5.6                           | Recursos Humanos.....                                     | 79 |
| 5.7                           | Cronograma de actividades.....                            | 80 |
| 5.8                           | Diseño de la plataforma web.....                          | 82 |

|  |     |
|--|-----|
| 5.9 Muestra del diseño de la plataforma web .....  | 82  |
| CONCLUSIONES .....                                 | 86  |
| RECOMENDACIONES .....                              | 88  |
| FUENTES DE INFORMACIÓN .....                       | 90  |
| ANEXOS.....  | 100 |
| ANEXO A: MATRIZ DE CONSISTENCIA .....              | 100 |
| ANEXO B: VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR EXPERTOS..... | 101 |
| ANEXO C: SAN JUAN DE LURIGANCHO.....               | 111 |
| ANEXO D: EXPERIENCIAS MUSEALES EN SJL .....        | 115 |

## INDICE DE TABLAS

|   |    |
|---|----|
| Tabla 1: Épocas en la historia de la humanidad.....   | 38 |
| Tabla 2: Total de personas entrevistadas. ....  | 58 |
| Tabla 3: Guía de entrevista. ....   | 59 |
| Tabla 4: Idea de identidad cultural. ....   | 59 |
| Tabla 5: Manifestaciones que identifican al poblador luriganchino.....                                    | 60 |
| Tabla 6: Identidad del poblador luriganchino.....   | 61 |
| Tabla 7: Estereotipos sociales referidos al distrito y a sus pobladores. ....                             | 62 |
| Tabla 8: Desarrollo de actividades culturales en el distrito.....   | 63 |
| Tabla 9: Enseñanza temas históricos y de patrimonio de SJL a su población. ....                           | 64 |
| Tabla 10: Elementos para fortalecer la identidad del poblador luriganchino. ....                          | 65 |
| Tabla 11: Importancia de fortalecer la identidad del poblador luriganchino.....                           | 66 |
| Tabla 12: Experiencia en espacios museales en el distrito de SJL.....                                     | 67 |
| Tabla 13: Características particulares para tener un museo mejor implementado.                            | 68 |
| Tabla 14: Diferencia entre un museo y un museo virtual. ....  | 69 |
| Tabla 15: Condiciones para implementar y utilizar un museo virtual en SJL. ....                           | 70 |
| Tabla 16: Aporte de un museo virtual para el distrito de SJL. ....  | 71 |
| Tabla 17: La creación de un museo virtual motivaría la identidad cultural del poblador luriganchino. .... | 72 |
| Tabla 18: Aspectos a considerar para crear un museo virtual dedicado al distrito de SJL.....              | 73 |
| Tabla 19: Cargos y funciones del equipo multidisciplinario. ....  | 80 |



## INDICE DE FIGURAS

|  |    |
|--|----|
| Figura 1: Elementos de la identidad cultural.....          | 23 |
| Figura 2: Conceptos de museo virtual.....                  | 40 |
| Figura 3: Tipos de museo virtual. ....                     | 41 |
| Figura 4: Ventajas y desventajas del museo virtual. ....   | 42 |
| Figura 5: Usuarios de Facebook en 12 museos de España..... | 44 |
| Figura 6: Fases del diseño de investigación-acción. ....   | 55 |
| Figura 7: Cronograma de actividades .....                  | 81 |
| Figura 8: Página principal del MUVI-SJL.....               | 82 |
| Figura 9: Diseño arquitectónico.....                       | 83 |
| Figura 10: Diseño museográfico.....                        | 84 |
| Figura 11: Recorrido virtual. ....                         | 85 |

## **DEDICATORIA**

A mi esposa, a mis padres, a toda mi familia.

A todas las personas luchadoras y apasionadas en las artes y la cultura en el Perú  
y el mundo.

Al Colectivo Inspiración, al Grupo Sociocultural Paratíteres y al Instituto Cultural  
Ruricancho; por la confianza y el trabajo dedicado a la comunidad.

A los vecinos del distrito de San Juan de Lurigancho.

## **AGRADECIMIENTOS**

A Dios, a la Universidad de San Martín de Porres, a sus docentes y a mis colegas  
que me acompañaron en las aulas.

A mi asesora Milenka Cáceres por su apoyo, orientación y consejos para  
desarrollar la presente investigación.

A las personas entrevistadas que colaboraron desinteresadamente y confiaron en  
mi persona.

## RESUMEN

San Juan de Lurigancho es un distrito con más de 50 años de fundación política. Su población desarrolla actividades artísticas y/o culturales, y proyectos museísticos realizados por agrupaciones independientes y autogestionadas con el propósito de incentivar y revalorizar su identidad. Sin embargo, estos esfuerzos son insuficientes para la densidad poblacional del distrito.

La presente investigación tiene el propósito de reanimar y reforzar la identidad cultural de los luriganchinos mediante la creación de un museo virtual. La metodología tiene un enfoque cualitativo y está alineado a la investigación-acción. Los instrumentos utilizados en la recolección de datos fueron: técnicas de observación, entrevistas a expertos y la revisión material bibliográfico.

Los resultados de la investigación demuestran que la población luriganchina se identifica con su distrito mediante elementos y manifestaciones culturales. También se evidencia la presencia de actividades y organizaciones artísticas culturales, así como experiencias en actividades museísticas desarrolladas en este territorio. Estos resultados resaltan la importancia de fortalecer la identidad de la población con su localidad.

Finalmente, se propone la creación del “Museo Virtual de San Juan de Lurigancho” para beneficio principalmente de sus pobladores, dando realce a su historia, su arte y su cultura.

Palabras Clave: Identidad cultural, museo, museo virtual, San Juan de Lurigancho.

## **ABSTRACT**

San Juan de Lurigancho is a district with more than 50 years of political foundation. Its population develops artistic and cultural activities, and museum projects carried out by independent and self-managed groups with the purpose of encouraging and revaluing their identity. However, these efforts are insufficient considering the population density of the district.

The present research has the purpose of reviving and reinforcing the cultural identity of the inhabitants from San Juan de Lurigancho through the creation of a virtual museum. The methodology has a qualitative approach and it is aligned to action research. The instruments used in data collection were: observation techniques, interviews with experts, and literature review.

The results of the research show that the population from San Juan de Lurigancho identifies with their district through cultural elements and manifestations. There is also evidence of the presence of cultural-artistic activities and organizations, as well as experiences in museum activities carried out in this territory. These results highlight the importance of strengthening the identity of the population with their locality.

Finally, the creation of the "Virtual Museum of San Juan de Lurigancho" is proposed mainly for the benefit of its inhabitants, enhancing its history, art and culture.

Key Words: Cultural identity, museum, virtual museum, San Juan de Lurigancho.

## INTRODUCCIÓN

### Descripción de la situación problemática

San Juan de Lurigancho, en adelante “SJL”, se encuentra al Este de la ciudad de Lima y es el distrito más poblado del Perú con una densidad de más de 1 millón 138 mil 453 de habitantes según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2017). Este distrito posee un potencial de más de 50 años de vida institucional y con un pasado que se remonta a más de 9000 años. Además, es el reflejo viviente de la migración nacional e internacional hacia la capital, con una realidad socioeconómica particular plasmado en la rutina diaria de su población como un distrito emprendedor y micro empresarial. También cuenta con una actividad cultural en crecimiento debido a muchos esfuerzos independientes contemporáneos, pero aún no son suficientes para la identificación y participación de gran parte de su población.

En cuanto a la gestión museística en SJL, se tiene registro de 1 Sala Museo administrado y dirigido por el Servicio de Parques de Lima SERPAR y 3 salas de exposiciones ubicadas en la Urbanización José Carlos Mariátegui, en el Asentamiento Humano El Sauce y en el Asentamiento Humano Nuevo Perú. Además, existió una galería museográfica ubicada en la Urbanización de Canto Chico. Los establecimientos mencionados son muy poco frecuentados debido a diferentes motivos, como: el limitado tiempo libre para su visita, el poco alcance de difusión de estos espacios, el acceso y cercanía para llegar a ellos, así como el escaso interés de algunos pobladores. Al mismo tiempo, la gestión de estos establecimientos no es manejada como centros culturales de forma continua para

el beneficio de la sociedad. A pesar de los problemas, estos establecimientos persisten en el tiempo gracias a las actividades particulares de sus responsables, que algunas veces, son realizadas en conjunto con organizaciones y colectivos que tratan de generar el interés de la población local para su visita y disfrute; sin embargo, se encuentran paralizadas debido al contexto generadas por la pandemia de la COVID 19.

Hoy en día, se le atribuye al distrito aspectos y actividades negativas generando una imagen perjudicial para sus pobladores. A pesar de ello, existe registro de esfuerzos realizados por varias agrupaciones artísticas y culturales que dan a conocer el patrimonio material e inmaterial del distrito, su historia de creación, formación y reconocimiento de su territorio. Asimismo, estas agrupaciones trabajan en conjunto con una parte de la población luriganchina apostando tener una mejor convivencia, educación, prosperidad y modernidad para lograr una calidad de vida apropiada. Por esta razón, se plantea la creación de un museo virtual que compile y proporcione datos referidos a la historia, patrimonio, naturaleza, arte y cultura sobre el distrito. Esto permitirá el acceso a este contenido a través de aparatos digitales, para lograr el reconocimiento e identificación del poblador luriganchino con su distrito.

El museo virtual será una herramienta digital basada en información verídica y fundamentada en estudios e investigaciones desarrolladas localmente que merecen ser reconocidas y mostradas a nivel local y mundial. Esto producirá una renovación de autoestima social de forma positiva en la población luriganchina,

motivados al conocer los acontecimientos desarrollados en su territorio que serán difundidos mediante esta plataforma.

La investigación se estructura de la siguiente forma: El Capítulo I aborda los Antecedentes de la Investigación en experiencias nacionales e internacionales, las bases teóricas y la definición de términos básicos. El Capítulo II detalla el diseño metodológico y las técnicas de recolección de datos; así como los aspectos éticos y la matriz de consistencia. El Capítulo III muestra el análisis de los resultados del estudio. El Capítulo IV describe la discusión de los resultados. El Capítulo V describe la propuesta del proyecto cultural del museo virtual. Al final, se presentan las Conclusiones y las Recomendaciones de la investigación; incluyendo las fuentes de información y los anexos.

## **Formulación del problema**

### **Problema General**

¿De qué manera se fortalece la identidad cultural de la población del distrito de SJL con la creación de un museo virtual?

### **Problemas Específicos**

¿De qué manera la población se identifica con el distrito de SJL?

¿Cómo se desarrolla la gestión museística en el distrito de SJL?

¿De qué manera la población del distrito de SJL se favorece con la creación de un museo virtual?



## **Objetivo de la Investigación**

### **Objetivo General**

Identificar como se fortalece la identidad cultural de la población del distrito de SJL con la creación de un museo virtual a través de un análisis cualitativo.

### **Objetivos Específicos**

Analizar cómo la población se identifica con el distrito de SJL.

Analizar el desarrollo de la gestión museística en el distrito de SJL.

Explicar cómo la población del distrito de SJL se favorece con la creación de un museo virtual.

## **Justificación de la investigación**

### **Importancia de la investigación**

La presente investigación pretende brindar aportes de conocimiento a la población luriganchina por medio de un museo virtual que proporcionará datos e información histórica, patrimonial, natural, artística y cultural. Dicho contenido se visualizará desde un aparato electrónico móvil o estático. Esto permitirá reanimar la identidad de la población con su distrito y contribuirá con el desarrollo de actividades culturales.

Así mismo, la investigación posibilita comprender aspectos vinculados con el desarrollo de la gestión museística mediante un compendio de experiencias realizadas en el distrito y entender los motivos que nos llevan a proponer la creación de un museo en formato digital.

Existen páginas webs, revistas virtuales, *blogs* y *fan pages* dedicados al distrito de SJL. A pesar de ello, gran parte de la población desconoce o no tiene acceso a estas plataformas por no ser difundidas adecuadamente. Esto representa una oportunidad para proponer la creación del museo virtual, formato pionero a nivel local.

El museo virtual de SJL proporcionará que la población conozca más sobre el distrito, y ser los principales beneficiarios en el ámbito social y educativo. Dicho formato tendría un alcance a nivel local e internacional y podría servir de modelo de referencia en otras realidades.

### **Viabilidad de la investigación**

El estudio de la investigación es viable, debido a que se realizará dentro de la jurisdicción del distrito de SJL, y quien suscribe es residente y miembro del Instituto Cultural Ruricancho, institución que realiza investigaciones en el distrito por más de 20 años. También se contará con la participación de especialistas relacionados al desarrollo de la gestión cultural y artística en el distrito. Asimismo, se dispondrá de investigaciones realizadas en su ámbito territorial para la recopilación y análisis de datos.

El desarrollo del estudio no demanda una cantidad excesiva de recursos, permitiendo que la investigación sea viable.

### **Limitaciones del estudio**

Con respecto a las limitaciones de la investigación, se reconoce la poca presencia de publicaciones bibliográficas dedicadas a temas sociales y culturales

referidas al distrito de SJL. A pesar de que existen datos de investigaciones actuales que aún no son plasmados en artículos o publicaciones de investigación científica. También, se generó un retraso con respecto al proceso de recopilación de datos y observación, debido a los confinamientos obligatorios por la pandemia ocasionada por el virus Sars-CoV-2 (COVID-19) durante el año 2020 - 2021.

## **CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO**

### **1.1 Antecedentes de la investigación**

#### **1.1.1 Antecedentes nacionales**

Alemán (2017), en su tesis “Los Museos Virtuales en el Perú como Entornos en el Proceso de Construcción de la Identidad Cultural: Caso Museo Virtual De La Gastronomía Peruana” para optar el grado académico de Doctor en Turismo en la Universidad San Martín de Porres. Tiene como objetivo identificar cómo los museos virtuales facilitan un espacio para la construcción de la identidad cultural mediante un estudio cualitativo utilizando herramientas de recolección y análisis de información como entrevistas y observación documentaria. También enfoca su investigación en teorías de la postmodernidad y la museología crítica como la contemporánea. Al mismo tiempo, da cuenta que los museos virtuales en el contexto nacional no son bien aprovechados estratégicamente en su magnitud como herramientas digitales a comparación de otras experiencias realizadas internacionalmente. Al final propone como anteproyecto: el “Museo Virtual de Gastronomía del Perú” para lograr una cercanía a la gastronomía peruana desde una mirada holística y participativa que permita generar valores de identidad en sus usuarios mediante la difusión de su contenido.

Rojas (2020) plantea su tesis “Modelo de estrategias digitales en el diseño de un museo virtual para la preservación del patrimonio cultural” para optar al grado académico de Doctor en Ciencias de la Computación en la Universidad Nacional del Altiplano, teniendo como objetivo plantear un modelo que abarque estrategias digitales en el diseño de un museo virtual, utilizando técnicas de investigación

cuantitativa por medio de un grupo de discusión, un esquema de cuestionario y entrevistas que le permitieron recopilar información relevante teniendo la provincia de Abancay (Apurímac) como lugar de estudio. La investigación le permite a la autora (junto a los especialistas de la Dirección Desconcentrada de Cultura Apurímac [DDCA]), crear un museo virtual como una página web informática, posibilitando el empleo de estrategias digitales como la recopilación y gestión de datos fidedignos referidos a las colecciones del museo. También, fomentar un museo virtual accesible, desarrollar un ecosistema digital y realizar un plan de marketing digital en el Museo Arqueológico y Antropológico de Apurímac. Además, permite cumplir con el propósito de ampliar la conciencia de la población mejorando su comprensión con el sitio patrimonial. La propuesta del museo virtual ha sido planificada cuidadosamente por especialistas del área y en recojo de información fiable de fuentes documentadas para su adecuada comprensión. Asimismo, la percepción del personal de la DDCA, tiene en cuenta que las estrategias digitales son útiles y permiten mejorar la comunicación con el ciudadano.

### **1.1.2 Antecedentes internacionales**

Montes y Lucena (2016). Describen en su artículo “La creación del Museo Virtual del Patrimonio del IES Pedro Espinosa: una tarea de todos” de la revista digital Cabás N°16 de España. Los autores mencionan las acciones y los propósitos para el desarrollo de este proyecto, que se realiza por motivos de la celebración por el 75 Aniversario de la Institución en el año 2003. Este proyecto tuvo como objetivos: exponer material que no se encuentra en las vitrinas, mejorar su acceso a todo el público interesado sin tener que desplazarse al instituto y mostrar su uso didáctico

a través de las fichas, fotografías y vídeos realizados. De esta forma, realizan acciones de recuperación de su patrimonio material, de carácter científico-histórico (único y escaso) que alberga desde su creación (correspondiente a los siglos XIX y XX), todo ello mediante procesos técnicos de inventariado, documentación, catalogación y clasificación de elementos. Lo cual fomentó acciones físicas y cognitivas que permitieron la musealización de su patrimonio, para ser preservado, apreciado y comprendido por futuras generaciones mediante la creación de un museo virtual terminado el 2015. Fue un trabajo conjunto realizado entre profesores y el alumnado de la institución para desarrollar investigaciones, nuevas habilidades y formas de construcción de nuevos conocimientos para sus usuarios-visitantes.

Hernández (2019). En la tesis de maestría: “El museo en el aula: una propuesta de trabajo a través del museo virtual” de España, sugiere el empleo del museo virtual como un recurso didáctico conveniente para la Educación Secundaria Obligatoria (ESO). La finalidad fue acercar el contexto patrimonial y museístico al alumnado, permitiendo adquirir conocimientos de una forma participativa, activa y motivadora y al mismo tiempo, valorar y apreciar el patrimonio histórico-artístico. La metodología utilizada fue mixta (cuantitativa y cualitativa) realizando recopilación de datos y se establecieron cuestionarios, con la participación del alumnado del 4º de ESO del Instituto Sidón, en Medina Sidonia (Cádiz). Para el análisis teórico y pictórico se desarrolló una serie de audioguías referidas a las obras de arte histórico estudiadas, el análisis bibliográfico y de museos virtuales existentes. Por lo que se sugiere el empleo del museo virtual como recurso valioso de complemento a la visita no física al museo. Esto resulta beneficioso para el profesorado que puede trabajar

con el alumnado a través de la web, contribuyendo con dicha investigación para el uso conveniente de este recurso en la enseñanza como medio de comunicación eficaz. De esta forma, y tomándola como modelo, se pueden sostener este tipo de propuestas educativas aplicadas igualmente a los museos.

Harber (2000) en el artículo de Porto Arte, Revista de Artes Visuais de Brasil, la autora da a conocer el proceso de creación del “MUVA: Museo Virtual de Artes el País de Uruguay”, inaugurado el 20 de mayo de 1997 como el primer museo virtual como sitio web educativo, recreativo y sin fines de lucro. En dicho proyecto trabaja un equipo multidisciplinario relacionado a la historia, arte, curaduría, museística, arquitectura, fotografía, edición y técnicas de navegación; con la finalidad de aportar al arte contemporáneo uruguayo y visibilizar estas obras con un alcance nacional e internacional mediante la promoción y divulgación. Poniendo en la mira a los artistas uruguayos plasmados en exhibiciones que recreen una experiencia de estar en un museo, superando las limitaciones socioeconómicas que impidieron la construcción de un museo nuevo en Uruguay. El MUVA permite una navegación atractiva, cómoda, eficiente y moderna en su espacio arquitectónico virtual que simula la visita real a un museo. Esto es logrado mediante la programación de áreas con efectos en 3D en sus exposiciones, dotando al visitante la posibilidad de “caminar” en el MUVA con vistas en 360°, con un discurso museístico práctico e intuitivo en español e inglés para su comprensión, que les permita refrescar sus conocimientos con otros elementos que estimulen su capacidad reflexiva. Asimismo, dicho museo fue ganador de diversos premios y galardones a nivel local e internacional. Además, participó en diversos congresos y llegó a ser reconocidos por el ICOM y la UNESCO,

lo que refleja una respuesta positiva por sus visitantes e interesados a conocer un poco más sobre el arte contemporáneo uruguayo.

## **1.2 Bases teóricas**

### **1.2.1 Identidad Cultural**

Molano (2007), señala que la identidad es el sentido de pertenencia a un grupo social, referenciada a un sector particular y a una colectividad que por lo general puede estar o no localizada geográficamente (como es el caso de emigrantes, refugiados, desplazados, etc.). La identidad se produce individual y conjuntamente influenciada por el exterior de forma continua, por lo tanto, no es un concepto fijo. Asimismo, existen manifestaciones culturales de un territorio que se presentan con mayor intensidad que otras, por ejemplo, costumbres, valores y creencias que generan un sentido de identidad. Estas manifestaciones culturales comparten rasgos que producen comportamientos colectivos de una comunidad, y provoca que se diferencien con otros colectivos o grupos sociales. (p.72).

La identidad cultural abarca una serie de características individuales y colectivas en las personas. La identidad de uno y del otro, donde recíprocamente somos otros frente a uno o a otros; que, por componentes de nuestro pasado, nos expresamos de forma particular. Estamos forjados a través de nuestras costumbres, folclore, hábitos y de modos de vida desde una edad temprana como una expresión del pasado y presente, con proyección al futuro. Estas no son simples expresiones históricas, son relatos de memorias comunitarias construidas por su pasado y de una invaluable importancia para la formación de la identidad cultural. Esto está



influenciado por factores endógenos y exógenos, donde según su contexto, un pueblo puede autodefinirse y puede ser definido por los demás. Grimaldo (2006).

En la Figura 1, Galán (2012, citado en Farfán, 2019), menciona cuatro elementos que caracterizan la identidad cultural:

*Figura 1: Elementos de la identidad cultural.*

| ENTORNO GEOGRÁFICO   | ELEMENTO HISTÓRICO  | LO SIMBÓLICO O IMAGINARIO   | LO TANGIBLE  |
|--|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• El desarrollo y las actividades de una población es influenciada por el territorio o espacio donde conviven.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• El proceso histórico de un pueblo genera una memoria histórica en su población, permitiéndoles conocer su pasado, analizar su presente y proyectar su futuro.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se consideran manifestaciones como tradiciones, costumbres, fiestas, valores, etc. creadas por una población.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Son expresiones generadas por personas en sus actividades y necesidades, como la tecnología, gastronomía, remedios, vestimentas, cerámica, herramientas de trabajo, etc.</li> </ul> |

Fuente: Farfán (2019, p. 68).  
Elaboración; propia.

Tal como lo indica Mercado y Hernández (2010), la identidad cultural engloba a los sujetos con un conjunto de elementos culturales como la lengua, creencias, normas, valores, productos materiales y prácticas colectivas; que son seleccionados para autodefinirse y diferenciarse de otros con sentido de pertenencia dentro y fuera de la colectividad. (p. 243).

Así mismo, Soler (1999), hace referencia a la Conferencia Mundial sobre Políticas Culturales celebrada en México en 1982, el cual, menciona la importancia de la identidad cultural como componente fundamental de la vida de los pueblos en los siguientes criterios:

- a. Toda cultura representa un conjunto de valores único, mediante el cual cada pueblo puede manifestar su presencia en el mundo.
  - b. Identidad cultural y diversidad cultural son inseparables.
  - c. La afirmación de la identidad cultural contribuye a la liberación de los pueblos y toda forma de dominación niega esa identidad.
  - d. La identidad cultural de un pueblo se enriquece con el contacto con otros pueblos. La cultura es diálogo, relación, intercambio de ideas y experiencias.
  - e. La comunidad internacional considera que es un deber el defender y preservar la identidad cultural de cada pueblo.
  - f. Es preciso reconocer el derecho de cada pueblo a preservar y afirmar su propia identidad cultural.
  - g. Las políticas culturales han de proteger la identidad y el patrimonio cultural de cada pueblo y deben fomentar el respeto por las minorías culturales.
- (p.51).

De esta forma, la identidad se vuelve un concepto versátil, que es generada de forma individual y colectiva por influencia del exterior, en la que se comparte rasgos particulares y se engloba un sentido de integración a un determinado grupo social, manteniendo aspectos culturales, como valores, costumbres y creencias. (Molano, 2007).

### **1.2.2 El distrito de San Juan de Lurigancho y su identidad**

Ubicado en la quebrada de Canto Grande y compartiendo su extensión territorial de 131.25 km con la Comunidad Campesina de Jicamarca; SJL es el

distrito más poblado de Lima y del Perú. A su vez, posee episodios históricos prehispánicos que se remontan a 9000 años A.C. con sus primeros pobladores hasta la actualidad. Estas manifestaciones figuran en investigaciones realizadas en su medio proporcionando una mejor comprensión de como el hombre ha podido dominar un medio tan particular hasta la época Inca (1470 D.C.). Lo que demuestra un sentimiento de afecto y respeto a la historia, tradición y cultura hacia el distrito. (Abanto, 2018).

Durante la fundación de Lima en 1535, se instauraron las primeras haciendas en los alrededores del río Rímac. Esto marcó procesos históricos en el distrito como: la adjudicación de tierras a Francisco Pizarro, la fundación del pueblo de Indios de los Lurigancho en 1575 aproximadamente; la creación y consolidación de haciendas en el siglo XVII, el censo de 23 propiedades en 1780, la denominación de Condes. En la Época Republicana, en el distrito se realizaron actividades agrícolas y ganaderas, además, en el proceso de independencia del Perú fue lugar de enfrentamientos con la milicia española por estar próxima a la ciudad de Lima. En esta época, para el trabajo rural en el distrito la mano de obra eran esclavos negros, reemplazados por los chinos, y luego, sustituidos por peones migrantes de la sierra. En la Época Moderna, se definen los espacios geográficos en el distrito y su creación como distrito político fue el 13 de enero de 1967. El acelerado crecimiento rural, debido al fracaso de la reforma agraria, y los problemas de violencia social de los años 80, ocasiona el surgimiento de los asentamientos humanos por más de 3 décadas hasta la actualidad. Esto conlleva a reconocer la historia local, tener un sentimiento de orgullo y rendir tributo a aquellas personas que forjaron el distrito,

del cual, los luriganchinos son herederos y comparten este territorio en la actualidad. (Torrez et al., 2018).

Mejía (2020, menciona a García, 2005), quien sostiene que el gentilicio de “San Juan luriganchino” o “luriganchino de San Juan” fue propuesto para diferenciar a los pobladores del distrito con los pobladores de Chosica. Esto genera una reflexión debido a que los luriganchinos actuales no serían los únicos luriganchinos. La gente del distrito de Lurigancho también reclama este gentilicio; sin embargo, las referencias históricas indican la presencia del Pueblo de Lurigancho desde 1570 en territorio del actual distrito de SJL. Por ello, el uso de este gentilicio data desde esa época y que fue expandiéndose por los españoles hasta la zona de Chosica. De esta forma, se evidencia que el gentilicio de Luriganchino es mayormente utilizado con motivo para identificarse como poblador de SJL.

El distrito de SJL engloba una carga cultural que es reconocida como parte fundamental de su desarrollo. García (2018), menciona la dinámica de las identidades en el distrito, conformada por diversos factores como el geográfico, histórico, social, psicológico, lingüístico entre otras, que sumados configuran su identidad cultural donde sus pobladores se reconocen como miembros de ella en su rol o función dentro de la localidad, distribuidas en:

- a. Identidades territoriales, conformado por más de 700 pueblos entre Asentamientos Humanos, Pueblos Jóvenes, barrios, agrupaciones familiares y más.

- b. Identidades de las organizaciones sociales funcionales, que asumen roles ante las necesidad o problemas sociales, económicos y culturales en el ámbito local.
- c. Identidades de actores con sentido de desarrollo o de políticas públicas y hasta aspiraciones político-electorales, representadas muchas veces por organizaciones articuladas en dinámicas coyunturales.
- d. Identidades de reproducción de expresiones costumbristas, siendo manifestaciones de la vida cotidiana a nivel familiar o de fechas importantes como festividades, conciertos, polladas, etc., según el origen de sus pobladores. (p. 208).

Asimismo, declara con importancia, la participación cultural y la necesidad de políticas por demandas socioculturales que deberían ser atendidas principalmente por el Estado. Lo que permitirá tener la posibilidad de potenciar la calidad de vida de los pobladores, la afirmación de la identidad local-multicultural y la cooperación hacia valores solidarios para el desarrollo como distrito.

Abanto (2016), considera que, a pesar de la existencia de algunos aspectos que no son idénticos en el distrito como el carácter pluricultural y multiétnico de su población y el movimiento económico productivo, se debería fortalecer la identidad local mediante un consenso que permita mejorar el desarrollo territorial basado en la unidad, por medio de:

- a. El reconocimiento del desarrollo histórico local que se inició hace 9000 años con sus ancestros, quienes fueron los que atribuyeron un nombre a esta tierra y que nos diferencia de otros pueblos.

- b. La dinámica cultural de la población, donde la educación juega un papel importante y permite reconocer nuestra herencia cultural, generando tolerancia por las diferencias;
- c. La visión generalizada de desarrollo, donde el poblador debería ser consciente del progreso local basado en nuestra realidad para la realización de proyectos reales.

### **1.2.3 Museo generador de identidad**

Hall (1995, citado por Barretto, 1999), sostiene que la identidad “es transformada continuamente de acuerdo a las maneras en que somos representados y tratados en los sistemas culturales que nos rodean” (p.1). Esto refleja que, el sujeto al ser parte de una sociedad, no mantiene una postura ni comportamientos iguales en diferentes circunstancias a lo largo de su existencia. Los museos, al ser transmisores de la historia de una sociedad, contribuyen a la formación de la identidad del individuo dándole a conocer su lugar de procedencia, sus orígenes o raíces, sus iguales y desiguales inspirándolo a forjar su futuro. También favorece el desarrollo cultural de las personas para que puedan introducirse e interpretarse como protagonistas de su sociedad. Lo que evidencia que, desde los años 70, estas instituciones cumplen una función muy importante en la recuperación y/o creación de identidades locales, nacionales o regionales, manifestándose el vínculo de la diversidad cultural a la que pertenecen.

Para saber cómo se conforma la identidad colectiva en la comunidad y el papel de los museos en ella, debemos interpretarlo desde cómo seleccionan y exponen sus colecciones (sea el tipo de museo que sea). Históricamente, desde el

siglo XVIII, algunas colecciones artísticas europeas se convierten en interés y orgullo nacional. Esto generó que los museos nacionales fueran utilizados principalmente por la burguesía y fueran imitados por otros países europeos hasta después de la Segunda Guerra Mundial. Al mostrarse los museos como modelo de poder y privilegios, no reflejaba dicho nacionalismo. Debido a los acontecimientos del siglo XX como la descolonización principalmente en África y la creación de nuevos estados en países americanos y en algunos países del sudeste asiático, se cuestionó el papel de los museos en general en Europa y Estados Unidos en 1960. Esto conllevó a que la UNESCO implemente diferentes acciones para la creación de nuevos museos que estén ligados más estrechamente a su comunidad. Así, se realizó una reunión en Santiago de Chile en 1972, donde se reconoce al museo como un poderoso medio de educación para moldear la identidad de la comunidad a la que sirve generando el concepto de “museo integral”. En esa misma reunión, se crea el “ecomuseo” para operar en comunidades de tamaño medio o pequeño con los objetivos de conservación del medio ambiente e integración cultural de los habitantes como actores relacionados con su cultura, instalados mayormente en América. De esta forma, se reconoce a los museos como instituciones culturales y sociales que ayudan a forjar identidades étnicas y nacionales, creando un sentido de comunidad compartida a través de experiencias, promoviendo tanto la unidad como la diversidad cultural. (De Tejada, 2001).

Una misión compartida por los museos es la puesta en valor del patrimonio relacionado al saber arqueológico que articulan como parte de su discurso, donde las piezas u objetos son catalogados y mostrados según la interpretación que

proponen sus exposiciones, representado una versión del pasado. (Freire, 2019, p.308).

Según los objetos patrimoniales que alberga un museo, puede considerarse una variedad de elementos relacionados a la estructura de la ciudadanía que aporten al reconocimiento de identidades individuales o colectivas. En sus funciones socioeducativas de valores identitarios, el museo busca el reconocimiento mutuo sin desistir de lo propio. Nos permite fortalecer la sensación de una identidad que es forjada como parte de una civilización y que están basados en principios democráticos de salvaguarda, de tolerancia a los derechos humanos y de justicia social; con los que todos (natural o extranjero) puedan sentirse identificados. De esta forma, la educación del patrimonio es responsable de desarrollar y analizar propuestas didácticas que fomenten el respeto intercultural y un cambio social comprometido. (Cuenca et al., 2018, p.4).

Cabe mencionar el papel que cumple el Museo Etnográfico como un lugar de enseñanza cultural que custodia bienes patrimoniales, donde uno de sus objetivos es experimentar la diversidad de las manifestaciones humanas. También, establece una comunicación a través de los objetos de sus colecciones como exponente y parte de una actividad social para que las personas puedan comprender su propia identidad y aprender el respeto a identidades diferentes. De modo similar, el Ecomuseo establece la comunicación a través de su exposición utilizando metodologías diversas para abordar el estudio de la cultura, creando un ambiente adecuado para que se produzca el diálogo entre el visitante y el objeto. Esto permite explicar que todo tiene un contexto y una fecha, debido a que está abierta al tiempo



y al espacio en torno a un territorio determinado y a las relaciones del hombre con la naturaleza para generar una mayor participación social. (Carreño, 1999).

La revalorización de la cultura, de lo identitario y del patrimonio contribuye significativamente en el desarrollo de un territorio (como se viene dando en muchos lugares y pueblos de América y Europa). Como lo señala Molano (2007), implica un reconocimiento del pasado, de la historia y de voluntad colectiva (política, comunal, empresarial, asociativa, etc.), para ser espacios motivados que permitan enraizarse y situarse en una sociedad. (p.75).

#### **1.2.4 Educación en los museos**

Las prácticas educativas en los museos son muy variadas, de acuerdo a los planes, recursos y estrategias que manejen para proponer la satisfacción de intereses que va generando el visitante durante su recorrido. Maceira (2008), considera que, cualquier situación o práctica que derive en un proceso que genere un aprendizaje por la incorporación de elementos en la subjetividad del actor, viene hacer un proceso educativo, más allá de que haya tenido un origen intencional o no. La exhibición en un museo consigue llamar la atención estableciendo un vínculo emocional, donde se encuentra alguna información significativa y reconocible, que puede ser potenciada por alguna experiencia estética. (p.55).

Históricamente, durante el siglo XX la relación entre la educación y los museos se consolida en Norteamérica. Comienzan a aparecer programas educativos en Estados Unidos y Canadá, se recomienda la habilitación de museos en cada escuela para complementar la enseñanza del alumnado. También se crea un método de educación pública planeada para instruir a gran parte de la población

al finalizar la Segunda Guerra Mundial, contribuyendo a su formación didáctica. Se designa una nueva función, la del “educador en el museo” y se empieza a producir programas educativos especialmente para grupos escolares. Al comienzo los museos no disponían de recursos profesionales y materiales apropiados para planificar las actividades a la medida de los estudiantes. Esto generó una corriente nueva en su transformación estructural y un interés educativo por el patrimonio socio-cultural. Lo que permitió desarrollar diversos recursos educativos (guías didácticas, materiales audiovisuales, estrategias divulgativas variadas y dinámicas) con el objetivo de enriquecer culturalmente al escolar, reflejando un museo organizado, vivo y didáctico, que con el paso del tiempo se impuso. En los años noventa, el museo se preocupa primordialmente en enriquecer intelectualmente (y emocionalmente) a su público con exposiciones permanentes y temporales por la mediación del objeto, accediendo a otro nivel de conocimiento y reivindicando su función educativa hacia el visitante, ahora protagonista. (EVE, 2015).

Actualmente, una de las funciones de los museos, es colaborar con la formación de cultura a través del aprendizaje. Este aporte lo realizan por medio de objetos, equipos, recursos museográficos y tecnológicos gestionados según su entorno, para contribuir de manera constante en el desarrollo cognitivo, emocional y social de todos los individuos de una comunidad en general.

Lebrún (2015a), nos describe tres de estos procesos educativos orientados a satisfacer cada vez más a los visitantes de los museos motivados por sus necesidades e intereses propios:

#### **1.2.4.1 La educación formal en los museos:**

Viene hacer semejante al sistema educativo reglado, que abarca desde el jardín de infancia hasta la universidad (altamente institucionalizado, cronológicamente graduado y jerárquicamente estructurado).

El museo es el espacio donde el agente educativo (profesor o guía) expone un método de aprendizaje para el estudiante mediante visitas planificadas por los docentes o por la institución educativa. De acuerdo a los contenidos educativos y a la oferta de los museos que deseen desarrollar, se incentiva la participación activa y colaborativa de los propios estudiantes. En este vínculo, el museo recurre a preparar diversas herramientas y recursos didácticos como guías o manuales, escritos, audiovisuales, entre otros, para los profesores y estudiantes. También, estos recursos se toman en cuenta como apoyo para el docente en su labor educativa. De esta forma, el museo aporta al aprendizaje formal de las disciplinas relacionadas con sus colecciones para adquirir nuevos conocimientos que unidos con los conocimientos previos generarán un aprendizaje significativo. (p.27).

#### **1.2.4.2 La educación no formal en los museos:**

Son aquellas actividades culturales y educativas organizadas y programadas por alguna razón determinada, adaptando el discurso expositivo del museo a determinados tipos de público o ampliando de acuerdo a lo que desean saber. Estas actividades programadas contemplan un público más amplio, ya que no solo se limita a los estudiantes, sino que también se orientan a un segmento de público específico (adultos, familias, adolescentes o niños y niñas), donde su visita se da por voluntad propia en su tiempo libre y/o por diversos motivos. Esto les facilita el

conocimiento teórico y práctico (manual) en realización de una actividad. Para ello, debe conocerse previamente los intereses, necesidades, destrezas y experiencias del público visitante para “definir los objetivos, contenidos, metodología, materiales didácticos, agente educativo, tipo de actividad, lugar de realización, tiempo, duración y frecuencia” (p.29), de cada programa cultural propuesto por el museo.

Fernández y Rubio (2013, citado por Lebrún, 2015), indican que las actividades más frecuentes que se realizan con respecto a la educación no formal son:

- a. Visitas guiadas: Requiere la presencia de un mediador que pueda transmitir la información del material que se expone. El objetivo es atraer a nuevos visitantes y mejorar la comprensión de diversos aspectos de la exposición.
- b. Visitas participativas: Se emplea la interpretación basada en el conocimiento de la psicología del visitante y en la aplicación de técnicas de comunicación adecuadas que les dan sentido a las piezas, revelando la esencia de su significado, a través de “pistas” o “claves” que brinde el mediador para que se produzca una revelación.
- c. Visitas singulares: Actividad que consiste en una disertación o breve conferencia a “pie de vitrina” sobre una pieza en especial.
- d. Visitas auto gestionadas: Se realiza un recorrido autónomo por las salas de exposición para conocer un conjunto determinado de objetos preseleccionados en relación a un tema o período cultural, en base a un guion didáctico preestablecido, que permite realizar la visita de manera libre e independiente.

- e. Visitas teatralizadas: Conexión a través de las artes escénicas, entre los relatos y el patrimonio cultural que el museo custodia. Esto permite despertar el interés y la curiosidad por los objetos relacionados con el relato y animan a disfrutar de su contemplación y profundizar sobre su significado.
- f. Visitas – taller: Comprende la visita a las salas de exposición y una actividad práctica. (p.29).

#### **1.2.4.3 La educación informal en los museos**

Lebrún (2015b), añade que la clasificación de educación informal se demuestra en la atención y el interés que puedan poseer los visitantes. Esto les produce diversos tipos de satisfacciones emocionales y cognitivas para la comprensión y entendimiento de las exposiciones, mediante un lenguaje claro y fácil de descifrar, así como un recorrido adecuado. Este tipo de aprendizaje, se adquiere cuando el visitante realiza un recorrido improvisado o libre, influenciado por un interés en particular, de acción espontáneo y de manera voluntaria. Es por esta razón que, el museo debe ser una fuente de motivación, información y comunicación para la transmisión de conocimientos y valores en su visita. Así, lograr una conexión con la exposición de acuerdo a sus intereses previos como explorar, descubrir, pasarla bien, ver cosas nuevas, etc. (p.30).

Al respecto, conviene resaltar el rol del educador o educadora del museo, la función que desarrolla como actor interpretativo según a los propósitos particulares que cada institución pretende en sus objetivos pedagógicos.

Vidagañ (2016), señala distintos términos para denominar a las personas que trabajan con el público en los museos: educador (que apareció en España como rechazo al término monitor o guía), mediador (término más utilizado actualmente) o facilitador. Estas personas consideran que la investigación es un requisito indispensable para poder realizar una práctica educativa consciente y crítica. Esta función parte de su propia experiencia personal en relación con el aprendizaje, para tener encuentros significativos que conlleven a fomentar actitudes y ofrecer recursos a los visitantes. La función de los educadores y educadoras implica numerosas tareas, entre las que se encuentran diseñar y realizar propuestas educativas y de participar con el departamento de educación desde el inicio. Esto permitirá desarrollar una política educativa de calidad, debido a que tienen un perfil particular y único, que se caracteriza por proceder de formaciones y experiencias diversas (p.70).

Igualmente, el docente como mediador, viene hacer un elemento importante en la visita al museo, es la persona que incluye al museo como recurso didáctico mediante nuevas estrategias de enseñanza. El profesor complementa los conocimientos empleados a su alumnado, toma en cuenta el nivel de desarrollo psicológico y las capacidades del niño realizando un trabajo de reflexión y de autoconocimiento por medio de las colecciones expuestas en los museos. Así mismo, tiene el deber de motivar, generar inquietudes, preguntar, tener objetivos claros y organizar bien el trabajo de la visita para contagiar el interés a sus alumnos,

incluyendo al museo como una forma de aprendizaje para el beneficio de ellos. (García & León, 2014).

Las tecnologías digitales también han influido en el rol de los educadores de museos como en otras ocupaciones y profesiones. Correa et al. (2012), mencionan el empleo de nuevos trabajos con otras formas de gestionar y comprender las funciones educativas de los museos según la demanda de los niveles del ámbito digital. Así como, conocer las aplicaciones educativas, las experiencias y la utilización de recursos digitales para impulsar la práctica de diversos programas educativos en los museos. Este contexto tecnológico es cada vez más atrayente pero exigente y minucioso, condicionando las competencias tecnológicas de los educadores de los museos; reflejado en el uso de estas herramientas como recurso de comunicación para el aprendizaje actual.

### **1.2.5 El internet y la era digital en los museos**

Inicialmente, identificaremos la era (época) donde se genera y se transforma la tecnología, en la que vivimos y nos relacionamos. En la Tabla 1, Riegle (2007, citada por Pérez, 2013); nos menciona las cuatro épocas desarrolladas a lo largo de la historia de la humanidad desde el punto de vista socioeconómico:

Tabla 1: Épocas en la historia de la humanidad

| ÉPOCA  | DESCRIPCIÓN   |
|--|---|
| <b>Época de piedra:</b> desde aproximadamente 1 millón de años hasta hace 6000 años A.C. | La actividad principal de los homínidos y humanos era la caza, la pesca y la conservación de los alimentos.   |
| <b>Época agrícola:</b> desde 6000 años A.C. hasta el siglo XVIII.                        | La actividad principal de los seres humanos era la agricultura, la ganadería y el intercambio comercial.  |
| <b>Época industrial:</b> desde el siglo XVIII hasta el último cuarto del siglo XX.       | El trabajo en las fábricas era la actividad fundamental de los seres humanos en los países más desarrollados.                                       |
| <b>Época de la información:</b> desde 1975 hasta nuestros días.                          | La actividad principal de los seres humanos tiene que ver con la adquisición, procesamiento, análisis, recreación y comunicación de la información. |

Fuente: Pérez (2013).

Elaboración; propia.

Con la invención del Internet en los años 60 y el surgimiento del *World Wide Web* o WWW en el año 1991, se da inicio a una nueva era en el espacio de la comunicación y la informática, generando la globalización en las comunicaciones, renombrado también como “era digital”.

En una de las reflexiones de Castells (2000) sobre la historia del internet, nos menciona sobre el diseño de esta tecnología como una idea libertina, definiéndolo como “un instrumento de comunicación libre, creado de forma múltiple por gente, por sectores innovadores que querían que fuera un instrumento de comunicación libre”, (p. 4). También menciona al internet como un medio de comunicación, interacción y organización social en la que vivimos, con efectos en la política y la cultura. Procesando la virtualidad y transformándola en nuestra realidad como parte de la sociedad red; definiéndola a ésta última como: “una sociedad cuya estructura está construida en torno a redes de información a partir de tecnología de información microelectrónica como medio de comunicación que constituye la forma organizativa de nuestras sociedades”, (p. 18).



En un comienzo, por los años 90, los museos empiezan a facilitar el acceso de información de sus colecciones utilizando los sitios *web*, digitalizando los elementos que son expuestos en estos establecimientos. Según Angus (2000), un sitio *web* puede ser el primer, y a veces el único contacto del visitante con el museo que está a disposición del público por medio de una computadora conectada al internet. Por el cual, la institución muestra sus colecciones, exposiciones y aventuras educativas a un público, siendo algo más que una colección de ficheros gráficos y textos en el internet.

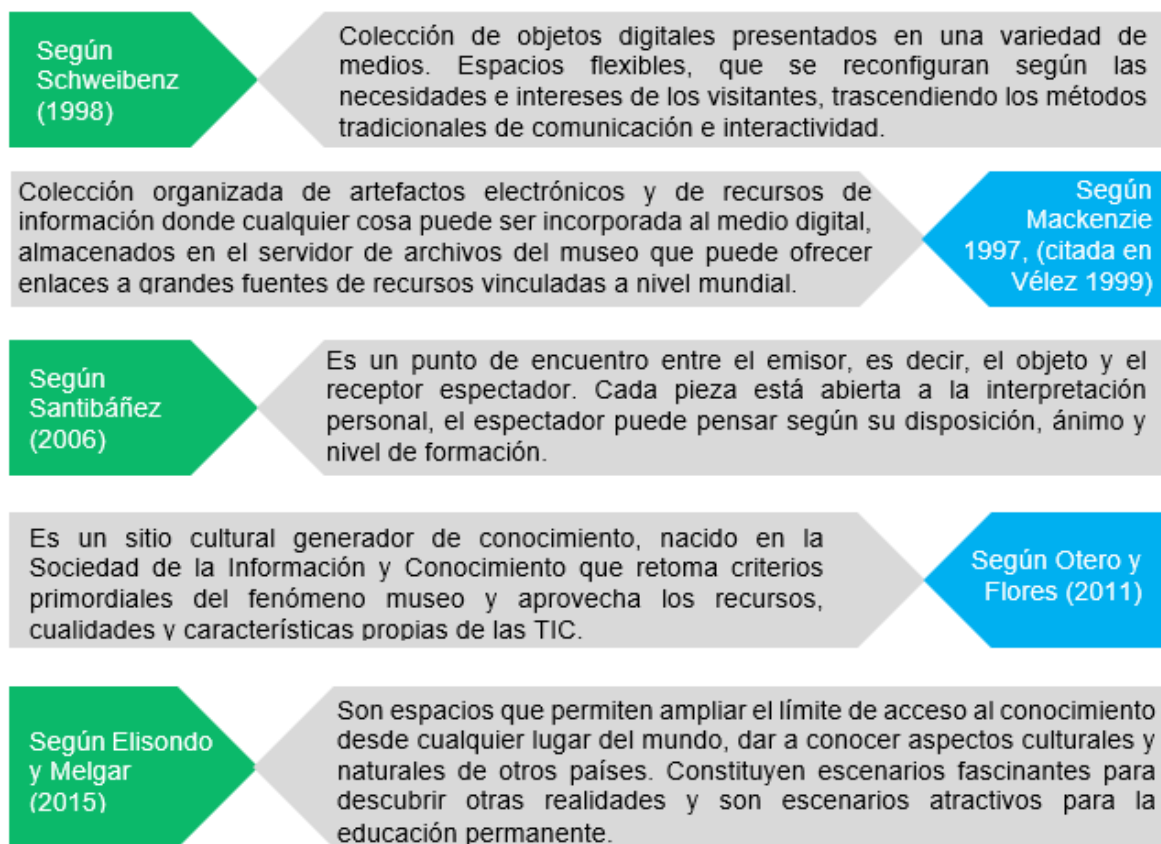
De esta forma, podemos incluir el rol de los museos y de las Tecnologías de Información y Comunicación (en adelante TICs) como medio de información, y conocer sus efectos en la sociedad mediante la digitalización y la virtualidad de estas instituciones. Para preservar el patrimonio en un museo, la digitalización es una actividad elemental generando data (hechos contenidos) que se pone a disposición del público. (Carreras & Munilla, 2005).

Las TICs son utilizadas dentro y fuera de los museos por los visitantes físicos y virtuales, por ejemplo, el acceso a contenido a través de las páginas webs de los museos. Es así que, con la aparición de estas tecnologías, la demanda y la circulación de la información en la red; ha generado una gran apuesta por la digitalización del patrimonio de dichas instituciones (Flores, 2013).

Por esta razón, el museo virtual (en algunos casos llamado museo digital o museo *online*), ha sido conceptualizado de diferentes maneras bajo componentes desarrollados desde su creación, evolución y su efecto en la sociedad. Para su

mejor entendimiento, (Schweibenz, 1998; Vélez, 1999; Santibáñez, 2006; Flores, 2011 y Elisondo y Melgar; 2015), concretan estas definiciones en la Figura 2.

Figura 2: Conceptos de museo virtual



Fuente: Schweibenz, 1998; Vélez, 1999; Santibáñez, 2006; Otero y Flores, 2011 y Elisondo y Melgar, 2015.

Elaboración; propia.

Es así, que el museo virtual es un escenario atractivo para la interactividad, un recurso de información generador de conocimiento que contiene archivos digitales y permite su acceso a cualquier hora y lugar del mundo, mediante un artefacto electrónico.

En la Figura 3, Aguirre (2015); describe cuatro tipos de museos virtuales por medio de un enfoque informativo e interactivo, basándose en Nielsen (1994) y Muñoz (2013).

Figura 3: Tipos de museo virtual.

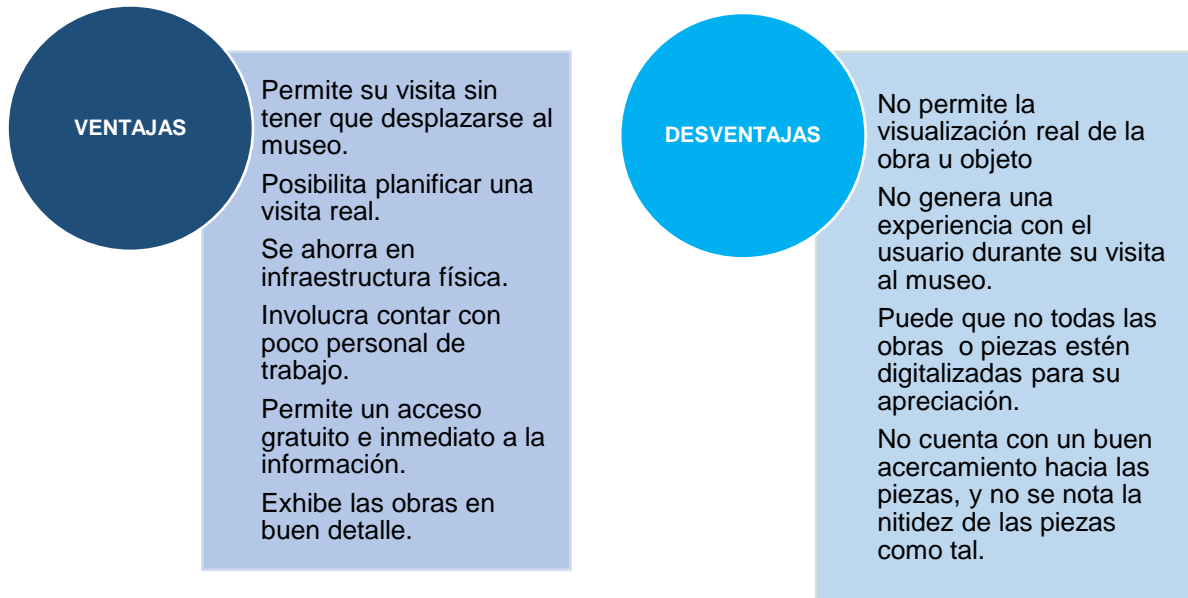
| Basados en un museo real   | Museos de arte convencional   | Museos de espectáculo  | Museos digitales   |
|--|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ofrecen información histórica del museo, la ubicación del establecimiento y el horario de atención en un catálogo virtual.</li> <li>• También se caracterizan por tener poca interactividad y permiten visitar el museo sin tener que desplazarse.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permiten el acercamiento de las obras al público al ser digitalizadas para incrementar el interés por visualizarlas directamente, sirviendo como catálogo para dar a conocer nuevos artistas.</li> <li>• También muestran información de manera monótona, sin captar interés de quienes visitan el sitio.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permiten que el usuario se involucre de manera emocional e intelectual mediante el uso de imágenes y recursos audiovisuales, provocando dejar opiniones acerca de su experiencia de navegación en la página web.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Son aquellos museos creados digitalmente y que existen solo en la web.</li> <li>• Su utilidad es de difusión, de entretenimiento y son considerados como interactivos para el usuario.</li> </ul> |

Fuente: Aguirre (2015).

Elaboración; propia.

También hace una comparación entre las ventajas y desventajas que existen en los museos virtuales, (Ver Figura 4).

Figura 4: Ventajas y desventajas del museo virtual.



Fuente: Aguirre (2015).

Elaboración; propia.

Vale indicar la evolución de la web en el transcurso del tiempo y su utilidad hasta la actualidad, Latorre (2018) nos indica sus características principales:

- Web 1.0, apareció en 1990 y fue la primera forma básica de un ordenador. La información de su contenido era solo de lectura y se utilizaba para el correo electrónico, navegadores, etc., pero sin posibilidad de interactuar.
- Web 2.0, llamada también la red social, apareció en 2004. Está basada en las comunidades de usuarios, permite compartir información, interactuar fácilmente, trabajar de forma colaborativa, etc. Está presente en foros, blogs, wikis, chats y redes sociales, haciéndonos parte de ella.
- Web 3.0, entra en función el 2010 y se asocia a la web semántica, con el fin de mejorar la experiencia de los usuarios en el uso de un lenguaje en

la red. Ellos tienen control de la red y pueden disfrutar de las herramientas y la información sin importar el aparato de conexión. Por ejemplo, la búsqueda de contenidos utilizando palabras clave.

- d. Web 4.0, empezó en el 2016 ofreciendo un comportamiento más inteligente y más predictivo, de modo que podamos, con sólo realizar una afirmación o una llamada, poner en marcha un conjunto de acciones que tendrán como resultando aquello que pedimos, deseamos o decimos, procesando información de forma similar como lo haría el cerebro humano. (p.2).

Es así que, los museos como entidades culturales, incorporan estas tecnologías para generar estrategias de comunicación y de promoción, de sus colecciones, exposiciones y actividades culturales, gestionando sus contenidos digitales y orientándose cada vez más al usuario para que la interacción produzca nuevas experiencias y sensaciones mejoradas.

Al respecto conviene decir que, a partir de la web 2.0, el usuario se relaciona en comunidad orientado a la interacción con las redes sociales, generando una transformación social que renovó para siempre nuestro vínculo con la comunicación y la información, creando servicios que permiten interactuar y compartir datos con gran fluidez. También, viene hacer el medio por el cual los usuarios se conectan, eligen, juzgan, crean y comparten contenidos mediante las redes sociales estableciendo una tendencia de participación activa que se propaga a todas las esferas de la sociedad (Latorre, 2018, p. 4).

A la fecha actual, más de 4.5 billones de personas usan Internet, de los cuales, los usuarios de redes sociales han superado la marca de 3.8 billones, siendo *Facebook* el primero en el ranking con 2.449 millones de usuarios, en segundo lugar, esta *YouTube* que cuenta con 2.000 millones de usuarios e *Instagram* con 100 millones de usuarios, en el año 2019 (Kemp, 2020).

En Perú, Ipsos (2020); realiza un estudio de entrevista a personas entre los meses de agosto y setiembre del 2019; donde los resultados reflejan que existe 11.5 millones de usuarios de redes sociales entre los 8 y 70 años, representado el 55% de la población urbana del país. También figura que *Facebook* es la red social más utilizada con un 96%, *Instagram* con 42%, *YouTube* con 34% y *Twitter* con 12%.

La Figura 5 muestra un ejemplo del uso de Facebook como herramienta digital en los museos, donde SocialWin (2013), menciona las ventajas del uso de esta red social. Además, representa el grado de involucramiento y compromiso de los fans con la fanpage de los doce museos con mejor *engagement*, interacción o audiencia en España.

Figura 5: Usuarios de Facebook en 12 museos de España



Fuente: SocialWin (2013).  
Elaboración; propia.

De esta manera, los medios digitales en los museos permiten alentar a la audiencia para tener resultados significativos; para lo cual, las redes sociales brindan una forma de motivar a los jóvenes y a las comunidades de mostrarse participativos en una sociedad más comprometida y multicultural. También, permite aplicar como estrategia, el trabajo con expertos en comunicación, diseñadores, y educadores para ofrecer una plataforma multimedia adecuada y atractiva. Esto fortalece e innova la información cultural para mejorar cada vez más el vínculo entre el público y los museos. (EVE, 2018).

En definitiva, el desarrollo de las TICs en las organizaciones genera nuevas experiencias multimedia (visitas virtuales, mapas, juegos, aplicaciones de realidad aumentada, unidades didácticas, infografías animadas, etc.) para un adecuado posicionamiento. También genera nuevas tendencias (nuevas redes, soportes, aplicaciones y gadgets) para ser utilizadas en el ámbito de la cultura y el arte. El nuevo museo tiene como objetivo principal la divulgación de su patrimonio mediante la digitalización y su adaptación a la Web 3.0, trabajando en red con la misión de convertirse en prescriptores de conocimiento en entornos colaborativos, donde posiblemente, la supervivencia dependerá de esta tecnología. (Quijano, 2012).

### **1.2.6 Digitalización en museos**

En las últimas décadas, los museos han adaptado la tecnología digital de manera más recurrente debido al público que coexiste con el internet y las redes sociales.

La digitalización conlleva la toma de datos de un objeto, creando un modelo digital que pueda procesarse en un sistema informático para generar no solo

imágenes y animaciones, sino también para editarlo, estudiar sus propiedades y realizar cálculos dependiendo de la tecnología electrónica que se emplee. (Torres et al., 2010, p.51).

Portilla (2015), describe alguna de las ventajas de la digitalización en los museos como:

- a. Permite procesar y almacenar grandes cantidades de objetos e información en tamaños reducidos, disminuyendo las posibilidades de pérdida de los documentos.
- b. Ordena de manera lógica los recursos digitalizados y facilita la utilización simultánea de los archivos.
- c. Permite la accesibilidad rápida y sencilla desde cualquier lugar y en tiempo real para una fácil distribución a través de internet estableciéndose en redes de información.
- d. Establece medidas de protección de los objetos y el control de la información a través de la seguridad digital.
- e. Transforma los hábitos y costumbres de las personas en cuanto al conocimiento y la comunicación. (p.13).

El uso de la digitalización en los museos se aplica en diferentes aspectos como en la catalogación, las exposiciones virtuales y la oferta de recursos en línea. También se utilizan otros recursos tecnológicos como la realidad aumentada y la realidad virtual para los diseños y gráficos en 3D, simulando entornos reconstruidos virtualmente. Así mismo, el uso de las redes sociales como *Facebook*, *Twitter*, *Google+*, *Instagram* o *YouTube* permiten obtener información práctica, la que es



aprovechada por los museos para mantener el contacto con su público, fidelizando clientes, atrayendo más audiencia e involucrando a la comunidad. Además, sirve de ventaja y de oportunidad para que los museos recuperen su rol educador por la integración de la tecnología al arte, a la historia o las ciencias. (Ostelea, 2018).

Cabe mencionar la adecuación de los museos a la digitalización provocada por la pandemia de la COVID 19 durante el año 2020, que generó nuevos desafíos y compromisos dentro y fuera de estas instituciones. La UNESCO (2020) considera que el 90% de aproximadamente 60.000 museos alrededor del mundo, se vieron obligados a cerrar de manera total o parcial, lo que incito a proponer ideas innovadoras e ingeniosas. Esto estimuló las visitas virtuales desde páginas web hasta la difusión de contenidos en redes sociales como *Facebook* e *Instagram*, acondicionándose con recursos nuevos o en algunos casos han sido mejorados para hacer frente a esta situación atípica.

Una gran parte de los museos empezaron a emitir sus exposiciones en línea adecuándose a discursos cada vez más cortos, con el fin de mantener a su público y contactar nuevos visitantes. Esto fue visto como una oportunidad para generar más contenidos digitales a nuevas audiencias, ya que no salían en exposición más del 10% de las posesiones de los museos (el resto son dedicadas a la investigación), permitiendo abrir más las puertas al público para conocer el interior de estos establecimientos y crear un nuevo contexto donde el visitante es el intérprete al mismo tiempo. De esta forma, se le dio más importancia al conocimiento que a las colecciones sin una previa mediación, lo que, para muchos expertos, es visto de manera negativa. EVE (2020).

La Red de Organizaciones de Museos Europeos (NEMO) realizó un informe sobre el impacto de la COVID 19 en los museos de Europa para comprender y proponer nuevas estrategias que permitan dar continuidad a la nueva normalidad digital. Este informe tiene como resultados: la mayoría de museos fueron cerrados; las pérdidas económicas, considerables; los contratos de los trabajadores y voluntariados, afectados. Con la disminución mundial del turismo cultural presencial, se ofrecen nuevos servicios en línea lo que aumentó entre el 10% y el 150% las visitas a los museos. De esta forma, se crearon y adaptaron nuevos puestos de trabajo. El informe recomienda conseguir apoyo económico, invertir en el patrimonio cultural digital y adaptarse a las posibles amenazas de nuevas crisis. EVE (2020).

Delgado (2020), analiza la situación de dos museos de Lima debido al contexto de la COVID 19: El Museo de Arte de Lima MALI y del Museo Central MUCEN. La autora señala que ambos museos se adecuaron a esta nueva normalidad viéndose forzados a retomar, reforzar e inventar estrategias digitales que antes no habían considerado; tales como: la virtualización de sus colecciones, el uso de canales digitales para conectar con su público y la distribución de contenido virtual. Sin embargo, dicho estudio revela que existen dificultades para involucrarse con su público digital, debido a la carencia de soporte económico, el inadecuado estudio de públicos, el mínimo uso de estrategias de inclusión, la poca capacitación a sus colaboradores y la escasa articulación de trabajo con otras instituciones. Estos problemas dificultan el uso de nuevos formatos como la exhibición de colecciones en línea, las visitas virtuales, las transmisiones en vivo por *Facebook* e *Instagram*, registrarse en *Google Arts & Culture* con contenido

multimedia, el uso de la realidad virtual, la creación de hilos de *Twitter*, la realización de *Podcasts*, la generación de concursos y cuestionarios por las redes sociales y las conversaciones en línea. Esto con el fin de mantener un público virtual activo e interactuando con los museos. (p. 301).

### **1.3 Definición de términos básicos**

#### **1.3.1 Museo**

El concepto de museo está sujeto a evolución y en constante debate, su definición puede derivar de su singularidad, teniendo en cuenta la situación económica, política y sociocultural de la comunidad donde se ubica. (Pérez, 2016).

A pesar de ello, la definición vigente es: “Un museo es una institución sin fines lucrativos, permanente, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y expone el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y su medio ambiente con fines de educación, estudio y recreo”; aprobada el 24 de agosto de 2007 por la 22ª Asamblea General en Viena (Austria). (ICOM, 2007).

#### **1.3.2 Patrimonio**

Según el Manual sobre el Patrimonio Cultural del Ministerio de Cultura, el patrimonio está conformado por los bienes materiales e inmateriales heredados de nuestros padres y antepasados a lo largo de la historia, los cuales, nos ayudan a moldear una identidad como nación, permitiendo conocer quiénes somos y de dónde venimos, logrando un mejor desarrollo como personas dentro de la sociedad. (Ministerio de Cultura, 2011, p. 4).

### **1.3.3 Patrimonio Cultural**

Son aquellas manifestaciones y expresiones culturales heredadas que permiten identificarnos para sentirnos parte de una determinada comunidad y no de otra.

El Manual sobre el Patrimonio Cultural del Ministerio de Cultura, precisa que el patrimonio cultural está conformado por todos los bienes materiales e inmateriales que debido a su valor histórico, arqueológico, artístico, arquitectónico, paleontológico, etnológico, documental, bibliográfico, científico o técnico, contienen una relevancia importante para la identidad y permanencia de la nación a través del tiempo; diferenciándose del patrimonio natural donde no interviene el ser humano para la modificación del paisaje y su entorno. De igual modo, el patrimonio cultural se categoriza en: patrimonio material inmueble, patrimonio material mueble, patrimonio inmaterial, patrimonio cultural subacuático, patrimonio industrial y patrimonio documental para facilitar su conservación y estudio. (Ministerio de Cultura, 2011, p.10).

### **1.3.4 Sociedad**

Por medio de la investigación científica se comprueba que el hombre no ha podido existir fuera de la sociedad y ha estado relacionado siempre a sus semejantes. Tanto el hombre como la sociedad han seguido la misma trayectoria como fenómeno histórico y estructura social orgánica en los diversos tipos de su organización político-social; de esta forma, Moreira (2003), define a la sociedad como “un conjunto de seres humanos, unidos moral, material, espiritual y culturalmente para la satisfacción de necesidades comunes, beneficios mutuos,

aspiraciones semejantes y fines iguales”, adicionando a estudiar la cultura del ser humano no solo de forma singular, sino también con su sociedad. (p.2).

### **1.3.5 Sociedad de la información**

Rendón (2000), menciona que es una etapa del desarrollo de la sociedad donde la información aparece en la vida de la sociedad como algo importante y principal, provocando que las personas actúen constantemente de manera informada mediante el uso de la tecnología (como instrumentos de trabajo, educación, recreación, vida cotidiana, relación interpersonal, etc.). Convirtiéndose en receptores, transmisores, consumidores, y creadores de ese tipo de información, que se desarrolla gracias al conocimiento objetivo en instrumentos que poseen o deben poseer en su gran mayoría los seres sociales para actuar en esa sociedad. (p. 15).

### **1.3.6 Gestión cultural**

En el Manual de Gestión de la Cultura se define a la gestión cultural como: “el conjunto de acciones de dirección, coordinación, planificación y ejecución, destinadas a facilitar, promover, estimular, conservar y difundir las diferentes actividades y manifestaciones culturales en condiciones de libertad y equidad, orientadas a fomentar el ejercicio de derechos, el acceso a oportunidades y el mejoramiento de los estados de bienestar de las personas” (p. 7); también estimula y facilita la creación colectiva e individual, promueve el disfrute de manifestaciones y expresiones culturales dentro de una comunidad, fomenta las investigación en el ámbito cultural. (Ministerio de Cultura de Colombia, 2012).

### **1.3.7 Gestión cultural 3.0**

Según de la Cruz (2018), la gestión cultural 3.0 convive en el espacio digital, permitiendo el diálogo con el usuario de forma colaborativa, en los que se comparte y difunde contenidos de información que incluyen nuevas narrativas para la producción, difusión y consumo de la cultura. Esto permite acciones importantes como la concentración y socialización de la información, la generación de contenidos (los cuales pueden ser en tiempo real o no) y la utilización de contenidos multimedia en la presentación de la información; en comparación de la gestión cultural 2.0, donde la presencia de las redes sociales (*Facebook, YouTube, Instagram y Twitter*) tenía sus limitaciones a pesar que la información se actualiza constantemente. (p.21).

### **1.3.8 Público de museos**

Sánchez (2018), indica que los museos se apoyan en el estudio de público para distinguir la variedad de tipos de sus visitantes. Esto posibilita conocer sus intereses, expectativas, perfiles sociales, conocimientos previos a la visita y motivaciones, tiempo de permanencia; así como, su opinión y valoración posterior a su visita. Del mismo modo, permite medir el impacto de las exposiciones y las actividades, además de las opiniones, aprendizajes e incluso las emociones provocadas en el visitante. Estas son las razones para que el estudio de público sea considerado por los museos en la toma de decisiones de acuerdo a sus objetivos, metodologías y actividades en bien de la institución (p. 198).

### **1.3.9 Marketing digital**

Para Rivelli (2015), el marketing digital o marketing on-line se define como todas las acciones comerciales y de mercadotecnia que competen al marketing tradicional, pero aplicándolas a la red o al internet desde los años 90. Cuenta así con nuevas herramientas y redes que surgen día a día en el ámbito digital, lo que posibilita realizar mediciones reales y muy acertadas de cada una de las estrategias que se emplean. También menciona los cuatro principios del marketing digital denominadas las “4F”: flujo, funcionalidad, *feedback* y fidelización. (p.2).

### **1.3.10 Marketing cultural**

El marketing digital es el empleo intencional de manera formal o informal de las herramientas y los conceptos de la ciencia del marketing al sector cultural. Por lo que el marketing y la cultura pueden coexistir y comprenderse para aportar el uno al otro. (Valera, 2013, p.96).

## **CAPÍTULO II: METODOLOGÍA**

En el presente capítulo se describe la metodología del proyecto de investigación, las técnicas y los procedimientos utilizados con la finalidad de obtener la información necesaria para el análisis de la tesis.

### **2.1 Diseño metodológico**

Para el desarrollo del estudio se emplea un enfoque cualitativo y se sigue los lineamientos de la investigación-acción mediante un diagnóstico/revisión de las experiencias de gestión cultural dedicado a los museos en el distrito de SJL. Para el recojo de información, se realizarán entrevistas a personajes referentes para conocer el impacto generado en la población por medio de estas acciones y el aprendizaje positivo y motivador mediante la creación de un museo virtual.

En la Figura 6, Hernández-Sampieri (2019), menciona las tres fases esenciales de los diseños de investigación-acción, que se dan de manera cíclica una y otra vez hasta que todo esté resuelto, el cambio se logre o la mejora se introduzca satisfactoriamente. (p.553).



Figura 6: Fases del diseño de investigación-acción.



Fuente: Hernández-Sampieri (2019).

Elaboración; propia.

El proceso detallado, que como en todo estudio cualitativo es flexible, cabe señalar que la mayoría de los autores lo presentan como una “espiral” sucesiva de ciclos, estos son:

- a. Detectar el problema de investigación, clarificarlo y diagnosticarlo (ya sea un problema social, necesidad de un cambio, una mejora; etc.).
- b. Formular un plan o programa para resolver el problema o introducir el cambio.
- c. Implementar el plan o programa y evaluar resultados.
- d. Retroalimentar la conducción a un nuevo diagnóstico y a una nueva espiral de reflexión y acción.
- e. Realizar el procedimiento de muestreo

Hernández-Sampieri (2019), indica que la selección de la muestra en la ruta cualitativa “se guía por uno o varios propósitos derivados del planteamiento del problema y del interés del investigador” (p. 425), según se presenten los casos o las unidades de muestreo en un contexto o ambiente propicio para acceder a ellos.

El tipo de muestra utilizada en la presente investigación es la no probabilística, debido a que su fin no es generar términos de probabilidad sino la de comprender el caso de estudio a profundidad y responder las preguntas postuladas en ella.

### **2.1.1 Técnicas de recolección de datos**

Las técnicas e instrumentos de recolección de datos utilizados en la investigación son:

- a) La observación, que permite explorar los ambientes físicos y los aspectos cotidianos de la vida social del distrito de SJL, para comprender el comportamiento de sus pobladores mediante actividades individuales y colectivas, así como hechos relevantes compartidos entre ellos.
- b) Las entrevistas a expertos, que han realizado investigaciones y que cuentan con experiencias referidas a la gestión museística de SJL por medio de un cuestionario de preguntas.
- c) La revisión de material bibliográfico, publicaciones relacionadas al distrito y páginas web de museos nacionales y extranjeros que cuenten con experiencias similares.

De esta forma se elabora un discurso de las metáforas sobre los museos virtuales con relación al fortalecimiento de la cultura y la identidad, y al mismo tiempo, se vela por la salvaguarda de la historia y del patrimonio de SJL a través de la difusión del mismo.

## **2.2 Aspectos éticos**

Entre los aspectos éticos que se consideran en la investigación podemos mencionar: se tiene originalidad en el tema desarrollado, también los datos de las fuentes de información consultadas son respetadas y registradas de acuerdo a las normas establecidas y referenciadas en su citado.

En cuanto a las entrevistas, se realizará con el total respeto y con el consentimiento informado a cada persona entrevistada, así como la confirmación de su participación, también se les indicará que la información recopilada de las entrevistas será de uso exclusivo para la presente investigación.

## **2.3 Matriz de consistencia**

En la matriz de consistencia se considera la relación coherente entre el título con el problema de investigación, los objetivos y el diseño metodológico. Así como una síntesis de la justificación, metodología y variables estudiadas. (Ver ANEXO A).

## CAPÍTULO III: RESULTADOS

### 3.1 Análisis de los resultados de estudio

En esta parte de la tesis, se presenta los resultados de las entrevistas realizadas a los especialistas y personajes vinculados al desarrollo de la gestión cultural en el distrito de SJL, durante los meses de marzo y abril de 2021. En estas entrevistas se indagó sobre la identidad cultural del poblador luriganchino y sobre las experiencias generadas dentro de la gestión museística realizadas en este territorio.

*Tabla 2: Total de personas entrevistadas.*

| <b>Genero</b>     | <b>Masculino</b> | <b>Femenino</b> | <b>TOTAL</b> |
|-------------------|------------------|-----------------|--------------|
| <b>Cantidad</b>   | 7                | 1               | <b>8</b>     |
| <b>Porcentaje</b> | 87.5%            | 12.5%           | <b>100%</b>  |

Fuente: Elaboración propia.

Se entrevistó un total de 8 personas, las cuales, han podido participar en una o más actividades relacionadas al realce de la identidad del distrito mediante el patrimonio histórico y han formado parte de forma directa o indirecta en la generación de ambientes y espacios considerados museísticos. Lo que determina el criterio de selección de entrevistas para el presente estudio y se considera válida. Del total de entrevistados 7 de los participantes son de género masculino representando el 87.5% y 1 participante de género femenino representado el 12.5%.

Tabla 3: Guía de entrevista.

| FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LA POBLACIÓN DEL DISTRITO DE SAN JUAN DE LURIGANCHO MEDIANTE LA CREACIÓN DE UN MUSEO VIRTUAL - 2020 A TRAVÉS DE UN ANÁLISIS CUALITATIVO. |   |
|--|---|
| <p><b>PROBLEMA GENERAL</b></p> <p>Reducidas manifestaciones de identidad cultural en la población del distrito de San Juan de Lurigancho.</p>  | <p><b>OBJETIVO GENERAL</b></p> <p>Identificar como se fortalece la identidad cultural de la población del distrito de San Juan de Lurigancho con la creación de un museo virtual.</p> |
| <p><b>ACTORES</b></p> <p>Personas especialistas en el tema y personajes vinculados al desarrollo de la gestión cultural en el distrito de SJL.</p>                                   |   |

Fuente: Elaboración propia.

Al considerarse que la encuesta fue realizada a especialistas y a personas que cuentan con participación en activaciones museales en el distrito de SJL; se emplea el instrumento de entrevista, donde se consideran 2 aspectos para la elaboración de la misma: la identidad cultural y la gestión museística.

Tabla 4: Idea de identidad cultural.

|                   |   |
|-------------------|---|
| Teresa Arias      | Es la manera de como cada persona siente identificación con su entorno, su cultura, con su manera de ver el mundo y la sociedad.  |
| Julio Abanto      | Como uno se siente, vínculo de algo que te identifica dentro de una comunidad y de cómo uno se percibe, en lo personal y en lo grupal.  |
| Wilmer Carrión    | Es la identidad de un grupo humano que implica una raíz donde se mantengan aspectos en común, dando pie a sentirse parte de una cultura. Sentirse miembro de, encontrando similitudes dentro de un grupo. |
| Ángelo Valderrama | Son las creencias y comportamientos que representan a una persona con su comunidad.   |
| José Arenales     | Procesos de relación de uno o un grupo de personas en comunidad.  |
| Marco Antonio     | Conjunto de manifestaciones en el ámbito sociocultural, reflejada en tradiciones, mitos, etc. de cada individuo en su comunidad, que es compartida dando un sentido de pertenencia a un grupo.            |
| Jesús Bahamonde   | Características que pertenecen a las personas basadas en su historia y su patrimonio.   |
| Ángel Guzmán      | Sentido de pertenencia por un espacio físico y no físico, de valores, formas de vida.   |

Fuente: Elaboración propia.

Todo ser humano debe tener una identidad definida, por ello es fundamental evaluar el concepto de identidad de un poblador. Los entrevistados consideran que la identidad cultural son los valores, manifestaciones y formas de vida reflejadas de manera individual y colectiva, sintiéndose representadas en la sociedad, donde estos procesos de relación generan vínculos en su entorno y un sentido de pertenencia a un grupo humano.

*Tabla 5: Manifestaciones que identifican al poblador luriganchino*

|                   |   |
|-------------------|---|
| Teresa Arias      | Fiestas tradicionales como las procesiones y carnavales, así como las fiestas patronales, las danzas que reflejan las tradiciones traídas de su pueblo.   |
| Julio Abanto      | SJL tiene diferentes matices e identidades, así se comparte actividades y festejos en común, que se interpretan como propios, recreando estas acciones en el distrito.  |
| Wilmer Carrión    | Según a su historia, está ligada a lo criollo, a aspectos costeños. También hay presencia de migración nacional que no se define por algo autóctono, sino de la mixtura y fusión de una variedad de cosas. (como fiestas patronales, quechua hablantes). Es lo provinciano en Lima en constante transformación. |
| Ángelo Valderrama | Está reflejada en sus fiestas patronales, también se refleja en su pasado, ya que la mayoría son inmigrantes.   |
| José Arenales     | Las redes económicas que enlazan a las personas, la interacción social entre patrones de conducta provincial, en lo musical es el huayno, folclore y la cumbia, modelo político local vecinal de los años 60, 70.   |
| Marco Antonio     | Se resalta la cultura andina, que nos compartieron y se establecieron diferentes manifestaciones que fueron reflejados en el distrito. La parte arqueológica también.   |
| Jesús Bahamonde   | Existen centros populares de reunión para realizar festividades, el tren eléctrico, reacciones provocadas por la Dama del Sauce.  |
| Ángel Guzmán      | Arraiga de las migraciones hay muchas: artísticas, quechua hablantes, trabajos en barrios, salones comunales.   |

Fuente: Elaboración propia.

La mayoría de los entrevistados coinciden que la migración de la población provinciana hacia la capital influyó e influye en el distrito, manifestándose en actividades como fiestas patronales y danzas regionales, realizadas en espacios como los salones comunales, centros populares y en los barrios. Estas actividades

son recreadas en celebraciones con características costeñas, serranas y selváticas, reflejando una mixtura de costumbres y generando una interacción social con patrones de conducta provincianas.

*Tabla 6: Identidad del poblador luriganchino.*

|                   |  |
|-------------------|--|
| Teresa Arias      | Tenemos oleadas de migraciones con varias identidades, tienen lugares de reunión como el parque zonal, parroquias, clubes, centros sociales y comerciales, sitios arqueológicos.                     |
| Julio Abanto      | Se simboliza mucho en el barrio, el lugar de crecimiento y que está en constante construcción.   |
| Wilmer Carrión    | La mayoría no se identifica con su distrito, debido a espacios públicos no adecuados donde se pueda compartir algo, sin embargo, hay personas que se identifican con su historia al conocer de ella. |
| Ángelo Valderrama | Es una variedad de identidades que se reflejan, tenemos presencia de la costa, sierra y selva. También se muestra en la contemporaneidad de la población.  |
| José Arenales     | Tiene varias, somos un conjunto de identidades por efecto de la migración, tenemos migración internacional también. Hay un sectorismo según la parte donde viven dentro del distrito.                |
| Marco Antonio     | Como emprendedor, trabajador, trata de comprender su patrimonio y su historia.   |
| Jesús Bahamonde   | Esta muy ligado a su pasado, se cuentan con vestigios arqueológicos que reflejan la presencia de antepasados en el distrito. Así como en acciones culturales comunitarias.                           |
| Ángel Guzmán      | Está en constante construcción, está en un proceso contemporáneo, relegado en cubrir ciertas necesidades, de valores está en crecimiento, en la parte deportiva.                                     |

Fuente: Elaboración propia.

Las respuestas de los entrevistados indican que la identidad del poblador luriganchino con su distrito está en constante construcción por una serie de circunstancias. Siendo la migración a la capital y las relaciones sociales locales los principales motivos que generan una variedad y un conjunto de identidades que se ve reflejado en un proceso contemporáneo, notándose un crecimiento en los valores de convivencia. Sin embargo, la mayoría de su población aún no se identifica como “luriganchino” o no menciona que es de SJL, sino se identifica mayormente con su lugar de residencia, con su urbanización o barrio. También se siente reconocido por

su historia local al conocer sobre ella y por ser una persona emprendedora y trabajadora.

*Tabla 7: Estereotipos sociales referidos al distrito y a sus pobladores.*

|                   |  |
|-------------------|--|
| Teresa Arias      | Existe la estigmatización por acciones negativas que suceden en el distrito, que generan una imagen exagerada de nuestra realidad.   |
| Julio Abanto      | Generan distancias y barreras, provoca admiración por este lugar de procedencia, ya no creen en la capacidad de su gente   |
| Wilmer Carrión    | SJL tiene sus problemas al igual que otros lugares del Perú, sino que se exagera esta imagen al mundo como se ve en los medios de comunicación.  |
| Ángelo Valderrama | Se enaltece demasiado algunos aspectos negativos del distrito, mas no se difunde adecuadamente los esfuerzos que se realizan para tener una mejor convivencia.                                     |
| José Arenales     | La existencia de los penales en el distrito hace dar la apariencia de que la población es delincuencial.   |
| Marco Antonio     | La difusión de noticias negativas genera un concepto, una supuesta realidad del distrito. Se muestra lo malo y eso vende en televisión.  |
| Jesús Bahamonde   | La presencia de los medios aprovecha las situaciones negativas que suscitan en el distrito provocando cierto rechazo por otras localidades y personas, la presencia de los penales afecta también. |
| Ángel Guzmán      | No solo es local, es metropolitano, se agudiza en lo negativo en las Limas. Se debe mostrar los trabajos comunitarios. La educación es un factor importante.                                       |

Fuente: Elaboración propia.

Los entrevistados señalan que existen estereotipos sociales dirigidos al distrito de SJL y hacia sus pobladores, provocados por una serie de sucesos desarrolladas en este territorio y que en muchos de los casos son negativos (así como sucede en otros territorios del Perú). Se considera que los medios de comunicación proyectan una imagen exagerada de la realidad donde agudizan las actividades negativas y difunden una idea distorsionada de la convivencia en el distrito. Otro motivo es la presencia de los penales situados dentro de su territorio, induciendo que su población es delincuencial, dando la apariencia de ya no creer en la capacidad de su gente. Sin embargo, existe la presencia de acciones positivas



tratando de buscar el bienestar de la población y que éstas no son consideradas ni difundidas adecuadamente.

*Tabla 8: Desarrollo de actividades culturales en el distrito.*

|                   |  |
|-------------------|--|
| Teresa Arias      | Han surgido canales de difusión, para fortalecer la identidad del luriganchino por medio de organizaciones culturales. Todos como iniciativas independientes con poca participación de la Municipalidad.         |
| Julio Abanto      | Se tiene un buen nivel, por instituciones locales sin mucha participación del gobierno local, sin embargo, hay presencia de iniciativas privadas que generan espacios adecuados para las actividades culturales. |
| Wilmer Carrión    | Hay un grupo de personas activas sin recibir ayuda del Estado sin que se pueda llegar a toda la población, sin ser muy organizados y de cierta forma informal que podría darse de mejor manera.                  |
| Ángelo Valderrama | Los más reconocidos en el distrito es el Instituto Ruricancho, que trabaja con temas del patrimonio local, así también existen organizaciones artísticas y culturales gracias a esfuerzos particulares.          |
| José Arenales     | Falta más enlace comunal, actividades que realmente generen impacto, la población tiene cierta desconfianza a este tipo de acciones.   |
| Marco Antonio     | Los jóvenes demuestran mucha actividad en diferentes partes del distrito, existe también las actividades realizadas por organizaciones culturales formales.  |
| Jesús Bahamonde   | Se nota un trabajo amplio referido al patrimonio histórico del distrito, también existen organizaciones culturales independientes.   |
| Ángel Guzmán      | No se llegó a democratizar o se dejó de comprender por varios grupos. Y por la COVID 19 se dejó de lado muchas actividades.  |

Fuente: Elaboración propia.

Las respuestas de los entrevistados coinciden en que las actividades culturales desarrolladas en el distrito cuentan con una gran participación de su población, donde se nota la presencia de un grupo de personas organizadas de forma independiente sin recibir ayuda de las instituciones gubernamentales. Los jóvenes son los principales protagonistas; así resaltan las actividades relacionadas al arte, la naturaleza y el patrimonio histórico. También se menciona que, a pesar de estos esfuerzos, no existe una relación adecuada entre estas instituciones, siendo informales en algunos casos y no logran impactar a la población total. El

contexto de la COVID 19 provocó que se deje de lado muchas actividades, que solo algunas pudieron ser adecuados a la virtualidad con poco éxito.

*Tabla 9: Enseñanza temas históricos y de patrimonio de SJL a su población.*

|                   |  |
|-------------------|--|
| Teresa Arias      | Existen casos en colegios y docentes que imparten cursos de historia sobre el distrito, sin embargo, no están incluidos en la currícula general.   |
| Julio Abanto      | Si, es algo que está en incremento y se ha incentivado por medio de organizaciones que trabajan con el patrimonio de la mano con algunos docentes y colegios.  |
| Wilmer Carrión    | Si se enseña y se ha mejorado, pero aún no es suficiente porque no hay continuidad. Algunos docentes sienten agrado y otros no.  |
| Ángelo Valderrama | Si se llega a brindar información histórica sobre el distrito, algunos se imparten en colegios y en talleres públicos gestionado por organizaciones culturales.  |
| José Arenales     | Se daban talleres, salidas de campo, capacitaciones. Hay apoyo de algunos docentes que invierten horas extras, ya que, no lo consideran dentro de la currícula escolar.  |
| Marco Antonio     | Si se trata de enseñar, con las visitas al Salón Comunal, se brindan orientaciones y dan a conocer la historia del Sauce y de SJL.   |
| Jesús Bahamonde   | Se trata de mostrar mediante exposiciones, en centros educativos se brinda talleres y capacitaciones sobre su historia, también se exhibe el patrimonio local mediante redes sociales.                                   |
| Ángel Guzmán      | Si se enseña, no se llega a suplir las necesidades primarias. Hay una serie de cosas que deberían analizarse para llegar a enseñar. Debe ser atractivo para que impacte. Como se desarrolla una persona con su sociedad. |

Fuente: Elaboración propia.

La mayoría de respuestas indican que se desarrollan actividades referidas a la enseñanza de temas históricos del distrito dirigidas a su población de diversas maneras. Estas acciones van en crecimiento y mejorándose mediante el involucramiento de los docentes que incluyen temas locales en la currícula escolar, también se imparten talleres, capacitaciones y exposiciones itinerantes dando a conocer la historia local que son impartidas por organizaciones culturales que realizan investigación en el distrito.

Tabla 10: Elementos para fortalecer la identidad del poblador luriganchino.

|                   |   |
|-------------------|---|
| Teresa Arias      | La presencia de museos, su recuperación de estos espacios en el distrito.   |
| Julio Abanto      | La revaloración de su patrimonio para su uso social e incremente sus conocimientos, sacar ordenanzas de cultura viva, repotenciar los espacios culturales y fortalecer las organizaciones culturales, tener un plan de desarrollo cultural. |
| Wilmer Carrión    | Tener espacios públicos de calidad, áreas verdes, generar programas de historia y patrimonio para conocer nuestra localidad, para generar estrategias de mejora y no destruir nuestro patrimonio, fortalecer espacios existentes.           |
| Ángelo Valderrama | Fortalecer la difusión de la historia y el patrimonio cultural, trabajar con los centros educativos y fortalecer la Red Cultural del Distrito.  |
| José Arenales     | Debemos reconocer nuestro territorio, reconocer urbanizaciones, avenidas, ecosistemas. También considerar procesos históricos y sociales. Y componentes que se crean en el día a día.   |
| Marco Antonio     | Reconocer nuestros aspectos positivos y negativos que hayan podido suscitar en nuestro distrito. Valorar los temas arqueológicos, las fiestas patronales, las danzas y muchas expresiones artísticas.                                       |
| Jesús Bahamonde   | Aumentar la divulgación de los acontecimientos históricos de SJL, crear nuevos espacios y medios de difusión para llegar a más pobladores.  |
| Ángel Guzmán      | Se debería estudiar los poblados de todo el distrito, tenemos varias realidades, cada uno con una forma de trabajo y de organización.   |

Fuente: Elaboración propia.

Los entrevistados coinciden en que los elementos importantes para fortalecer la identidad del poblador luriganchino son la revalorización de su patrimonio histórico y de sus expresiones artísticas para conocer su localidad, así mismo, debe fortalecerse la difusión de estos temas mediante programas adecuados para su población y trabajando con centros educativos.

También señalan que es necesario conocer las distintas realidades que abarca el distrito, con ellos se generarán espacios públicos de calidad y de áreas verdes, así como la recuperación y generación de nuevos espacios museales dedicadas al distrito.

Tabla 11: Importancia de fortalecer la identidad del poblador luriganchino.

|                   |   |
|-------------------|---|
| Teresa Arias      | Genera autoestima, orgullo por el arte, la cultura. Conocer los saberes de la cultura, eliminar prejuicios. Ser más sensibles tener mirada crítica de nuestra sociedad. |
| Julio Abanto      | Necesitamos generar ciudadanía, genera una participación responsable del luriganchino hacia el distrito.  |
| Wilmer Carrión    | Para formar ciudadanía y conciudadanía, sentirnos como personas y con las personas, para generar progreso local, forma pertenencia con el lugar.                        |
| Ángelo Valderrama | Porque es necesario para el bienestar del distrito, puede cambiar conductas y mejorar la convivencia de todos.  |
| José Arenales     | Para cuidar nuestro patrimonio, entendiéndolo como nuestro, con un sentido de pertenencia. Serviría para mejorar procesos sociales actuales.                            |
| Marco Antonio     | Buscar la integración, tratar de ser más comprensibles, generar conciencia en los niños y niñas.  |
| Jesús Bahamonde   | Generar mejores personas, generar progreso y cambiar la imagen del distrito por una positiva.   |
| Ángel Guzmán      | Se crea sentido de pertenencia por valorar lo tuyo, participar por mejorar la convivencia, generar beneficios para las próximas generaciones.                           |

Fuente: Elaboración propia.

En las respuestas obtenidas se mencionan la importancia de fortalecer la identidad de los luriganchinos, siendo el conocimiento de su territorio el principal motivo para generar orgullo, valor por lo suyo y la integración de su población. Así como estimular la pertenencia con el lugar y el cuidado de su patrimonio. También resaltan la generación de ciudadanía y la capacidad de cambiar conductas para mejorar la convivencia y el bienestar entre sus pobladores; de esta manera serviría para mejorar procesos sociales actuales y eliminar los prejuicios sociales.

Tabla 12: Experiencia en espacios museales en el distrito de SJL.

|                   |   |
|-------------------|---|
| Teresa Arias      | El 2013 en la dirección del CREA Wiracocha, la Galería del Británico diseñando los espacios museográficos para la exhibición de colecciones.                                |
| Julio Abanto      | Participación y apoyo en la creación el 2012 del CREA, también el Haras Lurigancho en 2013, después en el Colegio San José Obrero y el Centro de interpretación en el Sauce |
| Wilmer Carrión    | Asistente y guía del CREA Huiracocha, y la creación de la Galería Escolar Pampa Canto Grande del colegio San José Obrero.   |
| Ángelo Valderrama | Gestor de la sala museo escolar del Colegio Tomás Alva Edison y participación en talleres de exposiciones itinerantes en espacios públicos.                                 |
| José Arenales     | Por casualidad se generó el Museo, como gestor y expositor de la Sala Museográfica Canto Chico, acondicionado en el aula de un salón del colegio en el 2008.                |
| Marco Antonio     | En la Galería de Santa Rosa del Sauce   |
| Jesús Bahamonde   | En investigación y difusión en la Galería de Santa Rosa del Sauce, con la exposición sobre la Dama del Sauce. Y el Gran Museo Cálidda.                                      |
| Ángel Guzmán      | Apoyo en gestión de espacios, del Haras Lurigancho 2013, Canto Grande, CREA Huiracocha y exposiciones itinerantes. Circuitos locales en la Galería del Británico.           |

Fuente: Elaboración propia.

La mayoría de los entrevistados ha participado en la creación y gestión de ambientes museales en SJL, así como en cargos de dirección, asistente, guiado y de colaboración donde destacan y se reconoce sus aportes hacia el distrito. El espacio más resaltante es el Museo Ruricancho (2012) y el Haras Lurigancho (2013), ambos ubicados en el Parque Zonal Huiracocha y actualmente en desuso. También destacan la Sala Museográfica Canto Chico (2008), la Galería Museográfica de Santa Rosa del Sauce (2018), la Galería Escolar Pampa Canto Grande del colegio San José Obrero (2015) y la Sala Museo Escolar del Colegio Tomás Alva Edison. También fueron participes en exposiciones itinerantes que se realizaron en espacios públicos, buscando dar a conocer la historia del distrito; así como la gestión de exposiciones realizadas en galerías de instituciones educativas privadas locales.

Tabla 13: Características particulares para tener un museo mejor implementado.

|                   |  |
|-------------------|--|
| Teresa Arias      | Sí, tenemos contenido arqueológico, creadores contemporáneos, artistas.  |
| Julio Abanto      | Por supuesto, la riqueza del distrito es increíble, la puesta en valor de los espacios arqueológicos, así como su producción artística y cultural.                                     |
| Wilmer Carrión    | Sí los tiene, a diferencia de otros distritos que no cuentan con historia propia gracias a nuestra geografía, definidas por características propias como en su historia contemporánea. |
| Ángelo Valderrama | Así es, SJL por su pasado histórico posee aspectos arqueológicos, movimientos sociales, actividad cultural contemporánea.  |
| José Arenales     | Claro, sí se cuenta, ya que el potencial histórico milenario, sus procesos vivos, su historia contemporánea para que la gente vea un proceso vivo.                                     |
| Marco Antonio     | Claro que sí, todo nuestro patrimonio arqueológico tiene un gran valor, nuestras lomas, la migración reflejada en fiestas, y su gente.   |
| Jesús Bahamonde   | Por el reflejo de la migración hacia la capital, se cuenta con muchas tradiciones nacionales en SJL, así también por la presencia de huacas.   |
| Ángel Guzmán      | Sitios arqueológicos, sociabilizar a la población. Que desarrolle actividades, según lo que se investigue en el distrito, de contenidos.   |

Fuente: Elaboración propia.

Todos los entrevistados coinciden en que el distrito de SJL posee características geográficas e históricas particulares para contar con un museo mejor implementado; estos elementos importantes son expresados en su patrimonio arqueológico, la presencia de lomas y episodios contemporáneos que le dan un gran valor al distrito. También mencionan que la migración a la capital provocó una mixtura de tradiciones y expresiones artísticas que se mantienen vivas en reuniones sociales, así como la producción artística reciente que generan nuevos contenidos e historias expresados en actividades culturales en la actualidad.

Tabla 14: Diferencia entre un museo y un museo virtual.

|                   |   |
|-------------------|---|
| Teresa Arias      | Museo genera un espacio y una colección, virtual es una ventana para mostrar, busca la difusión.  |
| Julio Abanto      | Depende de la percepción, si pasamos una experiencia en físico en un museo, el museo virtual utiliza herramientas más accesibles que provocan ciertas experiencias de gusto y aprendizaje como un museo real. |
| Wilmer Carrión    | El museo busca la integración física, el museo virtual es parte de la evolución de los museos y que el museo virtual es una herramienta digital.  |
| Ángelo Valderrama | El museo virtual es un aporte importante en estos tiempos, brinda información y es de libre acceso, y el museo nos ofrece experiencias complementarias aparte de las exposiciones.                            |
| José Arenales     | La primera diferencia es la materialidad, tienen componentes particulares, su apreciación es distinta según la necesidad del usuario.   |
| Marco Antonio     | El museo virtual muestra al museo de forma digital, que lo podamos ver por la computadora o el celular.   |
| Jesús Bahamonde   | El museo virtual es una extensión del museo, permite visualizar colecciones, permite visitarlo en cualquier momento y hoy en día están en mayor uso.  |
| Ángel Guzmán      | Museo virtual da información a la mano, más práctico. El museo físico brinda valores y prácticas. Herramienta de difusión, crea nuevas experiencias que pueden generar ideas.                                 |

Fuente: Elaboración propia.

Las respuestas reflejan en su mayoría que los museos virtuales son una ventana de difusión de un museo real, donde se utilizan herramientas que permiten el acceso libre a colecciones digitales mediante una computadora o celular. Los museos virtuales permiten un acercamiento, pero no logran reemplazar las experiencias generadas por un museo físico, donde la visita es complementada con actividades y programas para generar conocimientos. Finalmente, el usuario puede elegir a cuál de ellos recurrir según su necesidad.

Tabla 15: Condiciones para implementar y utilizar un museo virtual en SJL.

|                   |  |
|-------------------|--|
| Teresa Arias      | Se puede crear un museo virtual con colaboración y de forma colectiva para el uso de materiales de diferentes personas y organizaciones.   |
| Julio Abanto      | Sí, se puede producir, mediante un equipo multidisciplinario que produzca para un público específico.  |
| Wilmer Carrión    | Sí se cuenta, existe la conectividad y personas que manejan aparatos tecnológicos para su uso. No se debe olvidar que es una herramienta digital.  |
| Ángelo Valderrama | Sí se cuenta con algunas condiciones positivas, existen profesionales que lo puedan crear, así como la disposición de conectividad de internet en nuestro distrito.  |
| José Arenales     | Sí hay condiciones, será propicio para la cantidad de habitantes que tenemos. Tenemos elementos para ser difundidos, se tiene que ver la conectividad, de personas que tienen el equipo, pero no la señal de internet. |
| Marco Antonio     | A pesar de que existen problema con la red de internet, se puede instar a crear un museo virtual que recopile todo lo mejor del distrito.  |
| Jesús Bahamonde   | Se tendría que hacer un sondeo preciso de conectividad para acceder a este museo virtual, también se puede generar un formato adecuado hecho por especialistas en la rama digital.                                     |
| Ángel Guzmán      | Para buscar información por parte de los escolares, como contribución a la población.  |

Fuente: Elaboración propia.

Todos los entrevistados concuerdan en que el distrito de SJL cuenta con las condiciones para implementar y utilizar un museo virtual, las cuales se debe a la presencia de la conectividad y el manejo de aparatos tecnológicos en su población. Para crear el museo virtual se requiere un equipo de profesionales multidisciplinarios y al mismo tiempo realizar un trabajo colectivo con las organizaciones culturales para generar contenidos que recopilen lo mejor del distrito.

A pesar de los problemas de conectividad en algunas zonas del distrito, este museo puede ser producido en un formato adecuado basado en un público objetivo específico, sin dejar de lado que es una herramienta de apoyo digital.



Tabla 16: Aporte de un museo virtual para el distrito de SJL.

|                   |  |
|-------------------|--|
| Teresa Arias      | Hay varios aportes, como recurso educativo como material valioso e importante, medio de difusión del arte y la cultura del distrito e incentivar la investigación. |
| Julio Abanto      | Su accesibilidad a los conocimientos, sin barreras de tiempo y tener ventajas de no tener barreras de espacio, pudiendo acceder de cualquier parte del mundo.      |
| Wilmer Carrión    | Brindar información, ser de acceso libre, es un medio para llegar a más personas   |
| Ángelo Valderrama | Dar a conocer la historia local, brindar información y conocimientos a su población, despertar el interés de la población.   |
| José Arenales     | Permite consolidar proceso de identidad, dependiendo del impacto que genera. Permitirá un acercamiento a la población.   |
| Marco Antonio     | Ayuda a reforzar nuestra identidad personal, a tener una propia identidad.   |
| Jesús Bahamonde   | Puede generar impacto en los luriganchinos, servirá de material didáctico, pondrá a SJL en la mira del mundo.  |
| Ángel Guzmán      | Visibilización de lo que tenemos y como fuente de información. Tratar de mostrar el mayor real posible. Va ser sociable, alcanzable para los que tienen internet.  |

Fuente: Elaboración propia.

Las respuestas demuestran que la accesibilidad a un museo virtual para el distrito de SJL aportará como medio de información donde se difunda la historia, el arte y la cultura local. Al ser de acceso libre, el museo virtual puede generar impacto en la población, permitiendo reforzar y consolidar procesos de identidad.

Este medio contribuirá a que más personas aprecien el museo virtual como recurso educativo con material importante y valioso, así como un medio de difusión del arte e incentive la investigación despertando el interés de la población.

Tabla 17: La creación de un museo virtual motivaría la identidad cultural del poblador luriganchino.

|                   |  |
|-------------------|--|
| Teresa Arias      | Si, todo depende de cómo se exhiben los contenidos, relacionados con temas de interés como las artes, cultura, patrimonio y contando con aliados a los docentes.         |
| Julio Abanto      | Es como la música, te genera el crecimiento de orgullo local y te crea identidad tal como tienen los museos esa ventaja.   |
| Wilmer Carrión    | Por si solo no lo haría, el museo virtual debería ser una parte de un total de acciones que muestren proyectos y actividades complementarias.                            |
| Ángelo Valderrama | Se puede generar vínculos con la población tratando de resaltar nuestro pasado.  |
| José Arenales     | Estimularía al poblador, si el museo virtual puede orientar una motivación que provoque un cambio de reconocimiento en su distrito, que deberá ser medible en el futuro. |
| Marco Antonio     | Sí, en un museo va lo mejor, el museo es un retrato, es lo que fuiste, lo que eres y serás.  |
| Jesús Bahamonde   | Sí puede ser, animaría la participación de la población que aún no conoce mucho sobre SJL. Debe orientarse al aprendizaje de nuevos conocimientos locales.               |
| Ángel Guzmán      | Sí motivaría y debería analizarse sus indicadores después, los resultados de este museo.   |

Fuente: Elaboración propia.

En la mayoría de respuestas los entrevistados indican que la creación de un museo virtual motivaría la identidad cultural del luriganchino; este efecto en la población dependerá de cómo se exhiban los contenidos, ya que puede provocar un cambio en el poblador reconociéndose con el distrito. Esto generará crecimiento en el orgullo local al conocer su patrimonio, cultura y arte; despertando el interés por el conocimiento sobre estos temas.

El poblador se verá reflejado en su localidad, se animará a ser parte de él mediante proyectos y actividades programadas. También puede contarse con los docentes como aliados para una mejor comprensión y finalmente los efectos en la población puedan ser medidos para posteriores mejoras.

Tabla 18: Aspectos a considerar para crear un museo virtual dedicado al distrito de SJL

|                   |  |
|-------------------|--|
| Teresa Arias      | Se parte desde el trabajo de investigación, darle una parte gráfica y artística referida al distrito, agregar diseño y edición.  |
| Julio Abanto      | Se debe tener un conocimiento del territorio, el sentido histórico, su valor real y tener un espacio de difusión de nuestros artistas y nuestra cultura.                   |
| Wilmer Carrión    | La conectividad, relacionarse con los docentes, que exista gente capacitada que creen el museo.  |
| Ángelo Valderrama | Trabajar de la mano con las instituciones educativas, lograr la participación conjunta con la municipalidad local, contar con las herramientas digitales para su creación. |
| José Arenales     | Un museo debe abarcar varios sucesos, proyectar valores en el presente, que incluya procesos modernos, que la población se reconozca en el museo.                          |
| Marco Antonio     | Debe exhibirse las actividades generadas por los jóvenes, la contemporaneidad del distrito, de sus pobladores.   |
| Jesús Bahamonde   | Incluir investigaciones referidas al distrito, incentivar la interacción de sus visitantes, que se muestre aspectos contemporáneos culturales.                             |
| Ángel Guzmán      | Definir el público objetivo, ser lo más realista de lo que se va a exponer, no crear falsas expectativas.  |

Fuente: Elaboración propia.

Para crear un museo virtual dedicado a SJL, los entrevistados concuerdan en que primero se debe realizar investigaciones para tener conocimientos sobre el distrito con datos reales y que, con la participación de personas capacitadas en diseño y edición gráfica, se pueda generar contenidos con la ayuda de herramientas digitales para su creación.

También debe considerarse la difusión histórica, cultural y artística del distrito, que incluya procesos contemporáneos donde la población se reconozca en el museo y no cree falsas esperanzas. Del mismo modo, trabajar conjuntamente con la municipalidad, los centros educativos locales y los docentes para reforzar su difusión y comprensión.

## **CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN**

En el capítulo anterior se analiza las respuestas obtenidas de las entrevistas realizadas a los especialistas y de las personas que participan en espacios museales en el distrito de SJL. También, se logró visitar ambientes donde el acceso estaba permitido cumpliendo los protocolos de salubridad por el contexto de la COVID 19.

A continuación, se procede a analizar y comparar los resultados obtenidos en el presente estudio con los antecedentes y las bases teóricas, las que serán consideradas para proponer la creación de un museo virtual dedicado a SJL, que resalte sus características particulares y pueda reforzar la identidad cultural de su población.

La investigación refleja que la identidad cultural es comprendida como el vínculo que tiene una persona con su entorno, manteniendo aspectos comunes de comportamiento manifestadas en sus valores y formas de vida, generando vínculos y un sentido de pertenencia. De modo similar, SJL es un territorio residente de la migración provinciana hacia a la capital, evidenciando no solo una identidad sino varias identidades donde el poblador luriganchino se identifica con actividades donde replican celebraciones de su lugar de origen, generando una mixtura de expresiones cada vez más adecuadas a la contemporaneidad. Lo que coincide con lo mencionado por Farfán (2019), que considera cuatro características que definen la identidad cultural: el entorno geográfico, los elementos históricos, las manifestaciones simbólicas y las expresiones tangibles de una o de un grupo de personas.

Cabe mencionar los estereotipos dirigidos hacia el distrito y su población, enalteciendo y exagerando la realidad de algunos sucesos que ocurren en este territorio, afectada también por la presencia de los centros penitenciarios. Lo que genera una imagen negativa de ella debido a la difusión inadecuada que no resalta los aspectos y esfuerzos positivos de su población, que los caracteriza como un distrito emprendedor y trabajador, con historia y cultura viva.

De lo anterior, la investigación nos permite conocer el movimiento cultural existente en SJL, siendo expresadas en actividades referidas a la historia local y a expresiones artísticas, que en algunos casos están organizadas por instituciones independientes o en conjunto para sensibilizar y reforzar la identidad de su población. A pesar de que se cuenta con apoyo mínimo de la municipalidad local y de gestiones de grupos de organizaciones formales e informales, aun no se democratiza su impacto en todo el territorio del distrito. Como lo indica García (2018), esta carga cultural es parte fundamental para el desarrollo distrital, donde la población pueda reconocerse como miembros de ella y pueda potenciarse la calidad de vida de sus pobladores por medio de políticas socioculturales que deberían ser atendidas principalmente por el gobierno local y el Estado.

Hay que destacar el interés cada vez más notable de la población luriganchina por conocer la historia local, donde resalta la participación de centros educativos y de los docentes; lo que coincide con el artículo de Abanto (2016), considerando a los colegios como elementos fundamentales que cumplen un rol importante en la dinámica cultural de la población y donde se debe reconocer el proceso histórico iniciado hace 9000 años en el distrito hasta la actualidad.

Los resultados señalan que la mejora de infraestructura, espacios y servicios públicos en SJL también reforzaría la identidad de su población, así como la recuperación de ambientes museales que se encuentran desactivados, ya sea por asuntos particulares, por desactivaciones repentinas o por el contexto de pandemia de la COVID 19. Siendo esta última situación, la que permite generar nuevos espacios para difundir y abarcar más características resaltantes del distrito mediante el uso del Internet, con aparatos tecnológicos y herramientas digitales. La población de SJL posee condiciones de conectividad y uso masivo de aparatos electrónicos fijos y móviles. También cuenta con profesionales que puedan crear una plataforma digital para acceder a un museo virtual, siendo un elemento de contribución a la población y pueda incentivar a conocer más información del distrito. Lo que será una fuente de datos y colecciones disponibles desde un aparato electrónico en el que mostrará contenidos audiovisuales sobre la historia, la cultura y el arte de SJL que pueda motivar la identidad de su población.

## **CAPÍTULO V: PROPUESTA**

### **5.1 Creación del Museo Virtual de San Juan de Lurigancho**

Al tener conocimiento de la problemática en la presente investigación, se propone la creación de un museo virtual mediante la elaboración de un proyecto cultural, destinado hacer una herramienta digital que permita reforzar la identidad de su población con su historia local y generar un aporte cultural, que plasme la vida cotidiana e investigaciones realizadas en el distrito.

Los contenidos mencionados podrán ser visitados en la página web, cuyo diseño simulará la visita a un museo físico a escala real, pero en este caso será de manera virtual, dividida en salas de exposiciones que abarquen colecciones con un discurso sencillo para su adecuada comprensión.

Asimismo, se conformará un equipo multidisciplinario de residentes en el distrito para la creación del museo virtual, entre profesionales en Informática, Historia, Arqueología, Museología, Gestión Cultural, Antropología, Arquitectura y Educación para garantizar la permanencia del Museo Virtual en el ciberespacio.

### **5.2 Objetivos**

- Generar un espacio virtual interactivo del desarrollo cultural del distrito más poblado del Perú.
- Fortalecer la actividad cultural y artística del distrito de SJL con el uso de nuevas tecnologías para la enseñanza local como recurso didáctico.

- Conocer y valorar la historia del distrito de SJL mediante la digitalización del patrimonio cultural material e inmaterial en riesgo de pérdida y/o deterioro.
- Fortalecer la identidad de la población creando un vínculo con el distrito al difundir su legado histórico y artístico para desarrollar el interés de la población.
- Compartir información, generar datos digitalizados y constituir una biblioteca virtual y audiovisual.
- Incentivar la investigación y llegar hacer referentes a nivel local e internacional.
- Difundir las obras de los artistas referentes del distrito.
- Generar un público interesado en la historia, la cultura y las artes.

### **5.3 Público objetivo:**

Al ser un proyecto en formato virtual, el público objetivo será variado y determinado por el interés de conocer los acontecimientos históricos registrados en el distrito por medio de un dispositivo electrónico con conexión a internet y al mismo tiempo, podrá ser de libre acceso para la población del distrito de SJL y del mundo. Además, considerar a los docentes y estudiantes dentro de este público específico ya que será actores claves para el desarrollo de la identidad cultural.

Así mismo, se alienta la convocatoria de artistas del distrito hacer partícipes y animar difusión de sus obras en las artes escénicas, artes visuales y música mediante esta plataforma.



#### **5.4 Ejes temáticos de la plataforma**

El museo virtual presentará 3 temas principales que será plasmado en las colecciones del recorrido virtual:

a. Historia de SJL: describe los acontecimientos históricos ocurridos en el distrito, desde sus primeros pobladores hasta la actualidad. La muestra seguirá un orden cronológico para una mejor comprensión del contenido.

b. Geografía de SJL: permite conocer las características geográficas del valle de la Quebrada de Canto Grande, destacando las lomas costeras, la flora y la fauna del distrito.

c. Gestión cultural en SJL: proporciona información sobre las actividades artísticas y culturales que se desarrollan en el distrito desde su fundación política.

#### **5.5 Resultados esperados del proyecto**

- a. Generar redes de conocimiento entre la población luriganchina.
- b. Promocionar la historia y la producción artista en el Distrito de SJL.
- c. Revalorar la actividad cultural y artística del Distrito de SJL.
- d. Proporcionar material de consulta para los docentes y estudiantes del Distrito.
- e. Generar un directorio y redes de artistas locales.

#### **5.6 Recursos Humanos**

Se conformará un equipo multidisciplinario de profesionales que puedan realizar tareas encomendadas según su especialidad.

Tabla 19: Cargos y funciones del equipo multidisciplinario.

| <b>CARGO:</b>                  | <b>FUNCIÓN:</b>  |
|--------------------------------|--|
| <b>Dirección</b>               | Coordinador general del proyecto   |
| <b>Gestor de Proyecto</b>      | Responsable de guiar y realizar seguimiento al proyecto.   |
| <b>Museografía</b>             | Responsable del diseño museográfico y de curaduría.  |
| <b>Arquitectura</b>            | Responsable del diseño arquitectónico a digitalizar.   |
| <b>Equipo de Investigación</b> | Responsables de la recopilación de datos históricos y sociales.  |
| <b>Editor grafico</b>          | Encargado del registro, producción fotográfica y audiovisual   |
| <b>Editor 3D</b>               | Encargado de la visualización 3D de Realidad Virtual y diseño 3D de objetos para visualización directa y reconstrucción. |
| <b>Programador Web</b>         | Responsable del diseño y edición de la página web.   |
| <b>Marketing digital</b>       | Responsable del plan de marketing digital y de redes sociales.   |

Elaboración propia

## 5.7 Cronograma de actividades

El proyecto estará dividido en 3 fases: de pre producción, producción y post producción; en un tiempo estimado que será indicado según los recursos con los que se cuente y de esta forma, mejorar y llevar un control en el proceso de su creación.

Figura 7: Cronograma de actividades

| PROYECTO CULTURAL: MUSEO VIRTUAL DE SAN JUAN DE LURIGANCHO - LIMA 2020. |   | MES    |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |
|---|---|--------|---|---|---|-------|---|---|---|-------|---|---|---|-------|---|---|---|-------|---|---|---|
|   |   | MES 1  |   |   |   | MES 2 |   |   |   | MES 3 |   |   |   | MES 4 |   |   |   | MES 5 |   |   |   |
|   |   | SEMANA |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |
| ACTIVIDADES   |   | 1      | 2 | 3 | 4 | 1     | 2 | 3 | 4 | 1     | 2 | 3 | 4 | 1     | 2 | 3 | 4 | 1     | 2 | 3 | 4 |
| FASE 1  | REUNIÓN DE EQUIPO MULTIDISCIPLINARIO                  | █      |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |
|   | DIVISIÓN DE TAREAS ENTRE EL EQUIPO MULTIDISCIPLINARIO |        | █ |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |
|   | RECOPIACIÓN DE DATOS HISTÓRICOS Y CULTURALES          |        |   | █ | █ | █     | █ | █ | █ |       |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |
|   | DIGITALIZACIÓN DE DATOS HISTÓRICOS Y CULTURALES       |        |   |   |   | █     | █ | █ | █ | █     | █ | █ | █ |       |   |   |   |       |   |   |   |
|   | DISEÑO ARQUITECTÓNICO DEL MUSEO                       |        |   |   |   |       |   |   |   | █     | █ | █ | █ |       |   |   |   |       |   |   |   |
|   | ELABORACIÓN MUSEOGRÁFICA                              |        |   |   |   |       |   |   |   | █     | █ | █ | █ |       |   |   |   |       |   |   |   |
| FASE 2  | CREACIÓN DE LA PLATAFORMA VIRTUAL                     |        |   |   |   |       |   |   |   | █     | █ | █ | █ | █     | █ | █ | █ |       |   |   |   |
|   | ELABORACIÓN DE DISEÑOS 3D                             |        |   |   |   |       |   |   |   | █     | █ | █ | █ | █     | █ | █ | █ |       |   |   |   |
|   | PRUEBA DEL PILOTO                                     |        |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   | █     | █ | █ | █ |
|   | LEVANTAMIENTO DE OBSERVACIONES Y AJUSTES              |        |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   | █     | █ | █ | █ |
|   | VERSIÓN FINAL DEL MUSEO VIRTUAL                       |        |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   | █     | █ | █ | █ |
|   | PRESENTACIÓN OFICIAL DEL MUSEO VIRTUAL                |        |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   | █     | █ | █ | █ |
| FASE 3  | PROMOCIÓN POR REDES SOCIALES                          |        |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   | █     | █ | █ | █ | █     | █ | █ | █ |
|   | DIFUSIÓN A ENTIDADES PÚBLICAS Y PRIVADAS              |        |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   | █     | █ | █ | █ | █     | █ | █ | █ |
|   | DIFUSIÓN A INSTITUCIONES EDUCATIVAS                   |        |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   | █     | █ | █ | █ | █     | █ | █ | █ |
|   | DIFUSIÓN EN INSTITUCIONES Y ORGANIZACIONES CULTURALES |        |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   | █     | █ | █ | █ | █     | █ | █ | █ |

Elaboración propia.

- a. Fase 1: Etapa donde se realiza la conformación del equipo multidisciplinario y la distribución de roles. Se inicia labores de recopilación y digitalización de datos para crear contenidos multimedia, la elaboración del diseño arquitectónico y el diseño museográfico.
- b. Fase 2: Etapa en la que inicia la creación de la plataforma web con los elementos digitalizados y la edición de los objetos en 3D. Al culminar, se realiza una prueba piloto y después del análisis se realizan ajustes para su mejora para su presentación oficial de la página web.
- c. Fase 3: Etapa donde se crean contenidos para la promoción de la página web por redes sociales. También se difunde los contenidos a las entidades públicas y privadas, a las instituciones educativas y a las organizaciones culturales del distrito para invitarlos a conocer y ser parte del Museo Virtual.

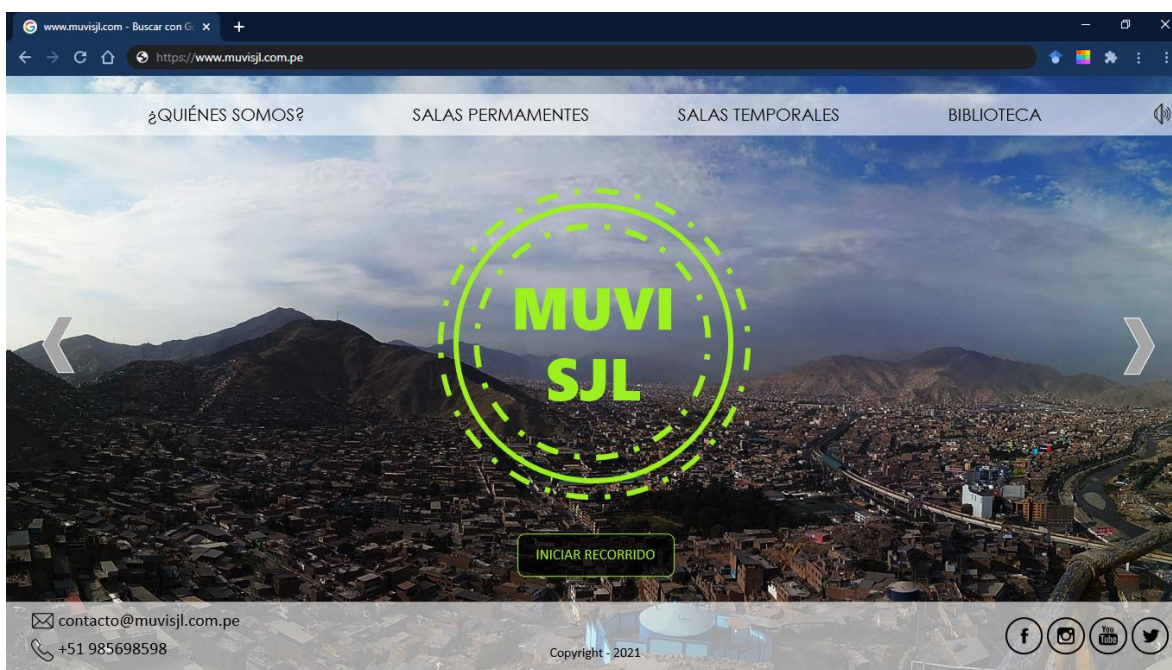
## 5.8 Diseño de la plataforma web

El diseño de la plataforma web será elaborada por el programador web, tomando en cuenta las recomendaciones del equipo multidisciplinario, para que pueda resaltarse los contenidos principales y permita acceder tanto al recorrido virtual como al menú en la ventana principal.

La plataforma presenta un formato de fácil acceso e intuitivo, está basado en otras experiencias de museos reales que se adecuaron a la virtualidad, haciendo una selección de los mejores elementos e iconos que sean de mejor acceso a los usuarios de manera más asequible.

## 5.9 Muestra del diseño de la plataforma web

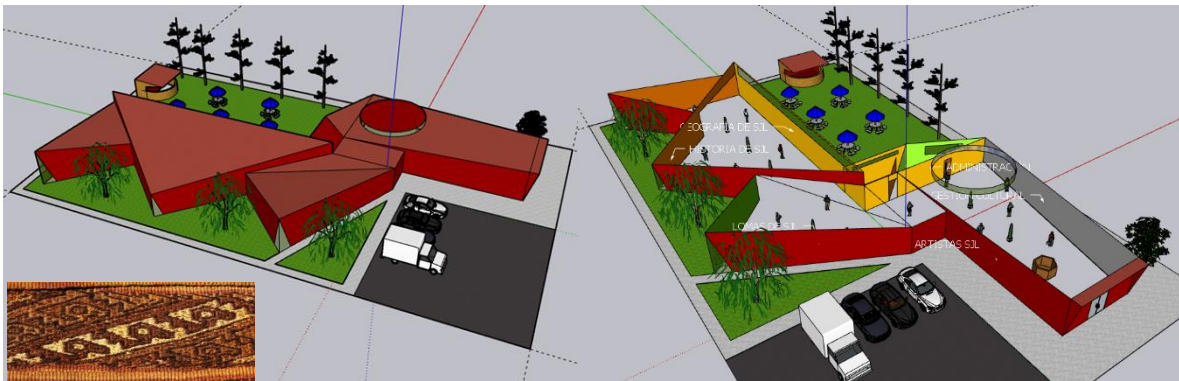
Figura 8: Página principal del MUVI-SJL.



Elaboración propia

El diseño de la página principal presenta como fondo de pantalla una serie de imágenes preseleccionadas que se mostraran automáticamente en forma de *slides*, también se cuenta con una barra del menú principal con 4 opciones de accesos directos, en la parte central se podrá ingresar al recorrido virtual en el botón de “iniciar recorrido”, así como tener la posibilidad de activar o desactivar el sonido ambiental durante su visita. En la parte inferior, el visitante podrá comunicarse con MUVI SJL mediante correo o llamada si desea hacer consultas, así como acceder a las redes sociales del museo virtual.

*Figura 9: Diseño arquitectónico.*



Elaboración propia

Como parte del “recorrido virtual”, se propone un diseño arquitectónico que estará inspirado en una faja tejida hallada en la zona de Canto Chico, que representa posiblemente al ave Kanchu, la misma que será elaborada con medidas a escala humana, lo que permitirá simular una visita real pudiendo transitar en sus ambientes interiores que será complementada con la parte museográfica. Dicha estructura, será elaborada por un profesional en arquitectura.

Figura 10: Diseño museográfico.

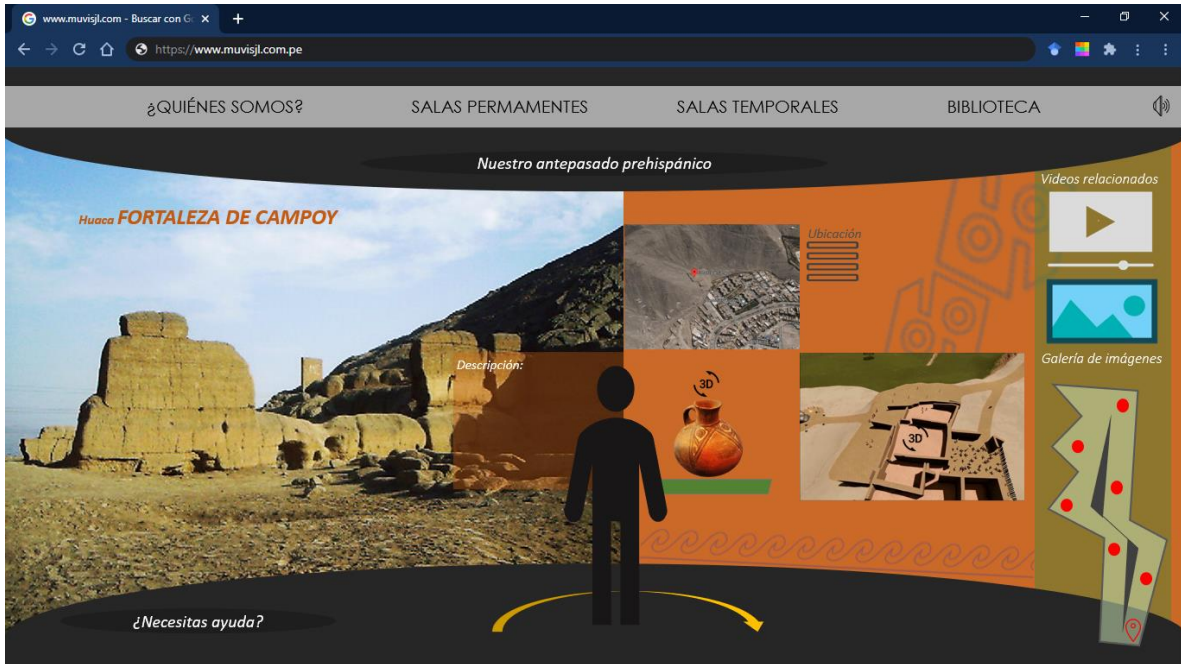


Elaboración propia

El diseño museográfico es desarrollado y propuesto por la persona profesional en esa área, que, con ayuda de los contenidos brindados por el equipo de investigación, se podrá presentar una colección distribuida en paneles, infografías y objetos en 3D. El guion museográfico estará orientado en orden cronológico y las leyendas de cada una de ellas elaborado con un discurso adecuado que facilite su entendimiento.



Figura 11: Recorrido virtual.



Elaboración propia

Durante su recorrido, el visitante tendrá la opción de acceder a más información audiovisual, permitiéndole ampliar más sus conocimientos. También se mostrará un mapa que pueda orientar la ubicación del visitante dentro del museo, así como la opción de “necesito ayuda” por si lo requiere.

El visitante podrá acceder a ver los objetos en 3D en alta resolución, así como poder ampliar su imagen y darle la dirección de visión que desee para lograr apreciar los detalles del objeto.

## CONCLUSIONES

La presente investigación nos permitió identificar la manera de fortalecer la identidad cultural de la población del distrito de SJL mediante la creación de un museo virtual. Esta propuesta resultó del análisis de las entrevistas realizadas a los especialistas en actividades museísticas del distrito y del estudio del aspecto socioeconómico, cultural y artístico, evidenciado en materiales bibliográficos y páginas webs. De esta forma, se logró evidenciar la importancia de la propuesta a través de una plataforma digital adecuada y accesible con un mayor alcance de la población luriganchina. Esto permitirá que puedan vincularse e identificarse con su patrimonio histórico, cultural, natural y artístico como parte de un proceso social contemporáneo.

Se concluyó que el poblador luriganchino se identifica con su distrito al reconocer que coexiste con una variedad de identidades en su territorio; producido por la migración nacional hacia la capital y trayendo consigo una diversidad de expresiones tradicionales que son reproducidas en espacios de reunión social y en los barrios. Una parte de la población también se siente identificada al conocer los sucesos históricos y el patrimonio del distrito. Así como, al conocer las actividades culturales realizadas por organizaciones y colectivos artísticos que dan realce a su población y al distrito.

Sobre la gestión museística desarrollada en el distrito de SJL, se consiguió identificar cuáles son los principales espacios culturales. Así como, los motivos de su creación, sus efectos e impactos en la población evidenciados en los 6 establecimientos considerados museales. De ellos, la Sala Museo Ruricancho es la



más reconocida. Cabe mencionar que estos espacios están dedicados principalmente a resaltar y a difundir la historia del distrito, las que fueron complementadas con actividades y programas que despertaron el interés de la población. También se organizaron exposiciones itinerantes en diferentes espacios públicos del distrito. Actualmente, el acceso a los locales y actividades están suspendidos por el contexto de la pandemia de la COVID 19.

Para culminar, se concluyó que es necesario la creación de un museo virtual en el distrito de SJL, a través de un proyecto cultural, que permita beneficiar a la población para conocer su historia local y además incluya aspectos resaltantes de su gente y de su territorio. La información mostrada en el museo virtual estará basada en investigaciones que sirva como recurso educativo de libre acceso, ayude a reforzar la identidad cultural y genere valores sociales. Esto permitirá la interacción de sus visitantes y un espacio de difusión del arte y la cultura contemporánea local.

## RECOMENDACIONES

Para el desarrollo de actividades artísticas y culturales, se recomienda la participación de la municipalidad local con una adecuada gestión que refleje su voluntad en la mejora de los servicios básicos para mejorar la calidad de vida, recuperar y adecuar espacios públicos para el desarrollo de actividades artísticas y culturales. También el gobierno local debe regular y definir las políticas culturales que garanticen el desarrollo de estas actividades dentro del distrito. El Estado debe garantizar la cobertura de la señal de internet en todo su territorio. Además, debe reforzarse la Sub Gerencia de Educación, Cultura, Deporte y Juventudes para crear nuevos programas culturales beneficiando a los artistas y la comunidad que generen incidencia en la población.

Se recomienda al Gobierno Local la convocatoria y el registro de colectivos, organizaciones y artistas para generar una amplia variedad de opciones de actividades culturales. De esta forma, se fomentará la participación de la población en estas actividades. Además, el Gobierno Local debe realizar el seguimiento del impacto producido por dichas actividades. Se sugiere a las organizaciones culturales capacitarse en materia de gestión cultural para utilizar herramientas y diseñar estrategias a favor de la población contextualizadas a la realidad del distrito. En particular, debe reforzarse la gestión de la Red Cultural de SJL, así como estrechar lazos con otras redes que están distribuidas en el distrito para ser más inclusivos y fomentar el apoyo mutuo entre organizaciones.

Se recomienda la recuperación y activación de los espacios museales a los responsables de su gestión, por ejemplo, mediante jornadas de mantenimiento de

sus instalaciones y colecciones para que puedan ser visitados por la población bajo el cumplimiento de los protocolos sanitarios para la prevención del contagio de la COVID 19. A los responsables de estos espacios se sugiere crear programas educativos y actividades de recreación que puedan motivar su visita y dar a conocer sus colecciones. En este contexto, es imprescindible el uso de recursos y herramientas tecnológicas para mejorar su experiencia durante el recorrido y su difusión en la comunidad. También es necesario formar una alianza o red de museos del distrito para crear un circuito turístico cultural con los sitios arqueológicos del distrito y motivar la visita de la población. A todos los actores culturales se les recomienda realizar proyectos culturales digitales que contribuyan a reforzar la identidad local.

Se recomienda incluir al museo virtual a proyectos educativo como fuente de información fidedigna, donde pueda encontrarse contenidos dedicados al distrito y que están fundamentados por investigaciones realizadas por profesionales. También, podrá ser utilizado como material de consulta y de complementación para la educación de los niños y adolescentes. Para mejorar la experiencia del aprendizaje digital a través del museo virtual, se agregará nuevas formas de interacción y de animación acordes con el avance tecnológico.

Por último, la investigación realizada y la propuesta de museo virtual pueden ser de utilidad para la realización de nuevos proyectos culturales digitales según sea la necesidad, que permitan el desarrollo a favor de una comunidad y reforzar su identidad local.

## FUENTES DE INFORMACIÓN

- Abanto, J. (11 de octubre de 2016). *Un enfoque cultural y de identidad sobre el asunto de la provincialización de San Juan de Lurigancho*.  
<https://www.sanjuandelurigancho.com/columnistas/julio-abanto-llaque/un-enfoque-cultural-y-de-identidad-sobre-el-asunto-de-la-provincializacion-de-san-juan-de-lurigancho-1/>
- Abanto, J. (2018). San Juan de Lurigancho: Distrito de historia milenaria. En I. C. Ruricancho, *San Juan de Lurigancho, Historia y Presencia* (págs. 15-22). Lima: Gato Viejo Producción Editorial.
- Aguirre, N. (2015). Experiencia de usuario en museos virtuales. (*Tesis de Licenciatura*). PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DE VALPARAISO, Valparaíso. [http://opac.pucv.cl/pucv\\_txt/txt-3500/UCD3637\\_01.pdf](http://opac.pucv.cl/pucv_txt/txt-3500/UCD3637_01.pdf)
- Alemán, A. (2017). Los Museos Virtuales en el Perú como Entornos en el Proceso de Construcción de la Identidad Cultural. (*Tesis de Doctorado*). Universidad de San Martín de Porres, Lima. <https://hdl.handle.net/20.500.12727/2876>
- Angus, J. (2000). Como crear un sitio web. *Museum International*, LII(205), 17-19.  
[https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000118753\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000118753_spa)
- Barretto, M. (1999). Los museos y su papel en la formación de la identidad. *NAYÁ Revista Virtual de Antropología y Arqueología*, 1-3. <http://www.naya.org.ar>
- Carreño, F. J. (1999). El museo al servicio de la memoria e identidad colectivas. *Cuadernos de etnología y etnografía de Navarra*, 31(73), 281-288.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/308928.pdf>

- Carreras, C., & Munilla, G. (2005). *Patrimonio Digital*. Barcelona: Editorial UOC.  
<https://es.scribd.com/document/269575198/Carreras-M-C-Munilla-Cabrillana-G-2005-Patrimonio-digital-cap-I-II-punto-3-V-pdf>
- Castells, M. (2000). Internet y la sociedad red. *In Conferencia de Presentación del Programa de Doctorado sobre la Sociedad de la Información y el Conocimiento, VII*, 1-19. <https://www.alfabetizaciondigital.redem.org/wp-content/uploads/2017/05/Internet-y-la-sociedad-red..pdf>
- Correa, J., Losada, D., & Jiménez, E. (2012). Ideas y opiniones del educador de museos en relación a las tecnologías de la información y la comunicación. *Revista Complutense de Educación*, 61-74.  
[https://doi.org/10.5209/rev\\_RCED.2012.v23.n1.39102](https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2012.v23.n1.39102)
- Cuenca, J., Molina, S., & Martín, M. (2018). Identidad, ciudadanía y patrimonio. Análisis comparativo de su tratamiento didáctico en museos de Estados Unidos y España. *Arbor*, 194(788), 4.  
<https://doi.org/10.3989/arbor.2018.788n2007>
- De la Cruz, R. (2018). La gestión cultural en la era digital en el contexto mexicano. *Vitam. Revista de Investigación en Humanidades*(2), 7-29.  
<https://doi.org/10.35461/vitam.v0i2.19>
- De Tejada Picatoste, P. (2001). Identidad cultural y Museos. Una visión comparada. *Museo: Revista de la Asociación Profesional de Museólogos de España*(6), 11-23. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2340398>

Delgado, S. (2020). Los retos en investigación, comunicación y educación de los museos de Lima en el marco de la COVID-19. Una discusión sobre los desafíos del futuro a partir de su situación actual y de las experiencias del MALI y el MUCEN. *Desde el Sur*, 285-306. <https://dx.doi.org/10.21142/des-1201-2020-0017>

Elisondo, R., & Melgar, M. (2015). Museos y la Internet: contextos para la innovación. *Innovación educativa (México, DF)*, XVII(68), 17-32. <http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v15n68/v15n68a3.pdf>

EVE - Espacio Virtual Europa. (1 de octubre de 2020). *Informe Final Sobre el Impacto del COVID-19 en los Museos de Europa*. EVE Museos e Innovación: <https://evemuseografia.com/2020/09/22/informe-final-sobre-el-impacto-del-covid-19-en-los-museos-de-europa/>

EVE - Espacio Visual Europa. (22 de octubre de 2015). *Breve historia de la educación en los museos*. EVE Museos e Innovación: <https://evemuseografia.com/2015/10/22/breve-historia-de-la-educacion-en-los-museos/>

EVE - Espacio Visual Europa. (25 de julio de 2018). EVE Museos e Innovación: <https://evemuseografia.com/2018/07/25/redes-sociales-y-experiencias-interactivas-culturales-en-museos/>

EVE - Espacio Visual Europa. (27 de mayo de 2020). *COVID-19: Museos y Consecuencias de la Pandemia*. EVE Museos e Innovación:

<https://evemuseografia.com/2020/05/27/covid-10-museos-y-consecuencias-de-la-pandemia/>

Farfán, M. (2019). Proyecto Sabores de mi Perú en la Identidad Cultural y Conocimiento del Patrimonio en estudiantes de Educación Secundaria. (*Tesis de Doctorado*). Universidad Cesar Vallejo, Lima. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/31378>

Flores, M. (2013). MUSEO VIRTUAL: organización sistémica y heurística. Un modelo para la generación de museos virtuales. *TEXTOS. Revista Internacional de Aprendizaje y Cibersociedad*, 17(1), 4-6.

Freire, A. (2019). Representación e identidad: los museos locales en la Península de Santa Elena en la costa ecuatoriana. *Chungará, Revista de Antropología Chilena*, 51(2), 305-319. <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-73562019005001501>

García, A., & León, N. (2014). Los museos como recurso didáctico en la enseñanza de la historia en educación primaria. (*Tesis de Licenciatura*). Universidad Pedagógica Nacional, Mexico. <http://200.23.113.51/pdf/30397.pdf>

García, E. (2018). San Juan de Lurigancho: Aportes para la formulación de las bases de políticas culturales en el desarrollo local. En I. C. Ruricancho, *San Juan de Lurigancho, Historia y Presencia* (págs. 205-219). Lima: Gato Viejo Producción Editorial.

Grimaldo, M. (2006). Identidad y política cultural en el Perú. *Liberabit*, XII(12), 16-23. <http://www.scielo.org.pe/pdf/liber/v12n12/a03v12n12.pdf>

- Harber, A. (2000). MUVA: Museo Virtual de Artes el País. *PORTO ARTE: Revista de Artes Visuais*, XI(20), 105-120. <https://doi.org/10.22456/2179-8001,27881>
- Hernández, A. (2019). El museo en el aula: una propuesta de trabajo a través del museo virtual. (*Tesis de Maestría*). Universidad de Murcia, Murcia. <http://hdl.handle.net/10201/75688>
- ICOM - International Council of Museums. (2007). *Definición de museo*. International Council of Museums: [https://icom.museum/es/actividades/normas-y-directrices/definicion-del-museo/#gf\\_12](https://icom.museum/es/actividades/normas-y-directrices/definicion-del-museo/#gf_12)
- INEI - Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2017). *Provincia de Lima, Compendio Estadístico*. Lima: Instituto Nacional de Estadística e Informática. [https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones\\_digitales/Est/Lib1477/libro.pdf](https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1477/libro.pdf)
- IPSOS - Institut de Publique Sondage d'Opinion Secteur. (06 de 08 de 2020). *Uso de Redes Sociales entre peruanos conectados 2020*. <https://www.ipsos.com/es-pe/uso-de-redes-sociales-entre-peruanos-conectados-2020>
- Kemp, S. (30 de Enero de 2020). *wearesocial*. <https://wearesocial.com/digital-2020>
- Latorre, M. (2018). *Historia de las web, 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0*. Documento, Universidad Marcelino Champagnat. Universidad Marcelino Champagnat: [umch.edu.pe/arch/hnomarino/74\\_Historia%20de%20la%20Web.pdf](http://umch.edu.pe/arch/hnomarino/74_Historia%20de%20la%20Web.pdf).



- Lebrún, A. (2015). La educación formal, no formal e informal: una tarea pendiente en los museos del Perú. *Consensus*, 20(2).  
<https://doi.org/10.33539/consensus.2015.v20n2.405>
- Maceira, L. (2008). Los museos en la educación de personas jóvenes y adultas. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 30(1), 49-51.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545098002>
- Mejía, W. (12 de diciembre de 2020). Toponimia del luriganchino. (L. Gutiérrez, Entrevistador) San Juan de Lurigancho.
- Mercado, A., & Hernández, A. (2010). El proceso de construcción de la identidad colectiva. *Convergencia*, 2010, vol. 17, no 53, p. 229-251., XVII(53), 229-251.  
<http://www.scielo.org.mx/pdf/conver/v17n53/v17n53a10.pdf>
- Ministerio de Cultura. (2011). *¿Qué es patrimonio cultural?* Lima: Ministerio de Cultura.  
<https://www.cultura.gob.pe/sites/default/files/paginternas/tablaarchivos/04/1manualqueespatrimonio.pdf>
- Ministerio de Cultura, R. d. (2012). *Manual para la Gestión de la Cultura* (Tercera ed.). Bogotá D.C., Colombia: ProdCast Comunicaciones Ltda.
- Molano, O. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Revista Opera*(7), 69-84. <https://www.redalyc.org/pdf/675/67500705.pdf>

- Montes, M., & Lucena, A. (2016). La creación del Museo Virtual del Patrimonio del IES "Pedro Espinosa": una tarea de todos. *Cabás*, (16), 82-108. <http://revista.muesca.es>. ISSN 1989-5909
- Moreira, M. (2003). ¿Qué es La Sociedad? *Biblioteca Virtual Universal*, 2. <https://www.biblioteca.org.ar/libros/89004.pdf>
- Ostelea. (2018). *Museos y Turismo Cultural: Tendencias en España y a Nivel Global*. España: Centro de Investigación, Divulgación e Innovación Turística de Ostelea (IDITUR). [https://www.ostelea.com/sites/default/files/2020-05/Ocio%20y%20cultura\\_museos.pdf](https://www.ostelea.com/sites/default/files/2020-05/Ocio%20y%20cultura_museos.pdf)
- Otero, A., & Flores, J. (2011). Realidad Virtual. Un medio de comunicación de contenidos. *ICONO 14, II*, 185-211. <https://doi.org/10.7195/ri14.v9i2.28>
- Pérez, Á. (2013). La era digital. Nuevos desafíos educativos. *Sinéctica*, 40, 48. <http://www.scielo.org.mx/pdf/sine/n40/n40a9.pdf>
- Pérez, I. (9 de mayo de 2016). *¿Qué es un museo?* Recuperado el 11 de noviembre de 2020, de Revista Digital Nueva Museología: <https://nuevamuseologia.net/que-es-un-museo/>
- Portilla, C. (2015). La digitalización y la conservación preventiva como herramientas para el registro, exposición y almacenaje de obras sobre papel. (*Grado en Conservación y Restauración de Bienes Culturales*). Universitat Politècnica de València, Valencia. <http://hdl.handle.net/10251/49595>

- Quijano, M. (2012). La revolución de los museos y las instituciones culturales. *TELOS*(90), 55-61. <https://telos.fundaciontelefonica.com/revista/>
- Rendón, M. (2000). Un análisis del concepto sociedad de la información desde el enfoque histórico. *Información, cultura y sociedad*(4), 9-21. <http://www.eprints.rclis.org/17018/1/n04a02.pdf>
- Rivelli, H. (2015). Marketing digital. <http://jeuazarru.com/wp-content/uploads/2015/11/mktdigital.pdf>
- Rojas, H. (2020). Modelo de estrategias digitales en el diseño de un museo virtual para la preservación del patrimonio cultural. (*Tesis de Doctorado*). Universidad Nacional del Altiplano, Puno. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/14703>
- Sánchez, Á. (2018). El público en el museo actual. Reflexiones sobre la Nueva Museología y las masas. *De Arte. Revista de Historia del Arte*(17), 191-203. <http://dx.doi.org/10.18002/da.v0i17.5436>
- Santibáñez, J. (2006). Los museos virtuales como recurso de enseñanza-aprendizaje. *Comunicar*(27), 155-162. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=158/15802724>
- Schweibenz, W. (1998). The " Virtual Museum": New Perspectives For Museums to Present Objects and Information Using the Internet as a Knowledge Base and Communication System. *Isi*(34), 185-200. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/28551553/14\\_isi-98-dv-schweibenz-saarbruecken.pdf?1348785967=&response-content-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/28551553/14_isi-98-dv-schweibenz-saarbruecken.pdf?1348785967=&response-content-)

disposition=inline%3B+filename%3DThe\_virtual\_museum\_New\_perspectiv  
es\_for.pdf&Expires=1614568005&Signature=Ofz0~ccj95sQZQHAHVORNX  
CnKq6RpzFS

SocialWin. (2013). *Análisis de las Redes Sociales Sector Museos*. Barcelona:  
SocialWin. <https://socialwinapp.com/>

Soler, J. (1999). Interculturalismo e identidad cultural. *Revista Interuniversitaria de  
formación del profesorado*, 36(45-56), 45-56.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=118044>

Torres, J. C., Cano, P., Melero, J., España, M., & Moreno, J. (2010). Aplicaciones  
de la digitalización 3D del patrimonio. *Virtual Archaeology Review*, 1(1), 51-  
54. <https://doi.org/10.4995/var.2010.4768>

Torres, J., Ramírez, R., & Abanto, J. (2018). Panorama histórico de San Juan de  
Lurigancho. En I. C. Ruricancho, *San Juan de Lurigancho, Historia y  
Presencia* (págs. 67-74). Lima: Gato Viejo Producción Editorial.

Varela, X. (2003). Marketing y cultura: dos campos aprendiendo a convivir.  
*Periférica*(4), 96.  
<https://revistas.uca.es/index.php/periferica/article/view/1162>

Vélez, G. (1999). MUSEOS VIRTUALES-Presente y Futuro. *In Primera Conferencia  
Venezolana sobre Aplicación de Computadoras en Arquitectura, Caracas.*,  
145-152. <https://itc.scix.net/pdfs/6132.content.pdf>

Vidagañ, M. I. (2016). Museos, mediación cultural y artes visuales: Perfiles profesionales del ámbito educativo. (*Tesis de doctorado*). Universitat de València, València. <http://hdl.handle.net/10550/56166>

## ANEXOS

### ANEXO A: MATRIZ DE CONSISTENCIA

| Problemas   | Objetivos   | Variables                        | Dimensiones  | Muestra   | Técnicas   | Metodología   |
|---|---|----------------------------------|--|---|--|---|
| <p><b>1. Pregunta General:</b></p> <p>a) ¿De qué manera se fortalece la identidad cultural de la población del distrito de San Juan de Lurigancho con la creación de un museo virtual?</p> <p><b>2. Preguntas específicas:</b></p> <p>a) ¿De qué manera la población se identifica con el distrito de San Juan de Lurigancho?</p> <p>b) ¿Cómo se desarrolla la gestión museística en el distrito de San Juan de Lurigancho?</p> <p>c) ¿De qué manera la población del distrito de San Juan de Lurigancho se favorece con la creación de un museo virtual?</p> | <p><b>1. Objetivo General:</b></p> <p>a) IDENTIFICAR la manera de fortalecer la identidad cultural de la población del distrito de San Juan de Lurigancho con la creación de un museo virtual.</p> <p><b>2. Objetivos Específicos</b></p> <p>a) ANALIZAR de qué manera la población se identifica con el distrito de San Juan de Lurigancho.</p> <p>b) ANALIZAR el desarrollo de la gestión museística en el distrito de San Juan de Lurigancho.</p> <p>c) DEMOSTRAR la manera de que población del distrito de San Juan de Lurigancho se favorece con la creación de un museo virtual.</p> | <p><b>Identidad cultural</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distrito de San Juan de Lurigancho</li> <li>• Poblador luriganchino</li> <li>• Sociedad</li> <li>• Patrimonio Cultural</li> </ul> | <p>Personajes que tengan conocimiento y experiencia en actividades culturales y de gestión museística en el distrito de San Juan de Lurigancho.</p> | <p>Entrevista semiestructurada / guion de entrevista</p> | <p><b>Enfoque de investigación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cualitativo</li> </ul> <p><b>Diseño de investigación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigación acción</li> </ul> <p><b>Nivel:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exploratorio</li> </ul> |
|   |   | <p><b>Gestión Museística</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestión Cultural</li> <li>• Museo</li> <li>• Museo virtual</li> <li>• Museo y educación</li> </ul>                                |   |  |   |

Elaboración propia.

## **ANEXO B: VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR EXPERTOS**

INFORMACIÓN QUE SE PRESENTA AL EXPERTO:

1. Solicitud.
2. Informe de validación del instrumento.
3. Matriz de consistencia.

Lima, 18 de marzo del 2021

**SOLICITO: Validación de instrumento de Investigación.**

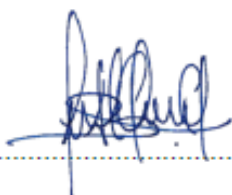
Yo, Luis Alberto Gutiérrez Choque, postulante al grado de la Maestro en Gestión Cultural, Patrimonio y Turismo de la Universidad de San Martín de Porres, me dirijo respetuosamente para expresarle lo siguiente:

Que siendo necesario contar con la validación de los instrumentos para recolectar datos que me permitan contrastar las hipótesis propuestas en mi trabajo de investigación para la tesis titulada: "Fortalecimiento de la identidad cultural de la población del distrito de San Juan de Lurigancho mediante la creación de un museo virtual, 2020", Solicito a Ud. tenga a bien validar como juez experto en el tema, para ello acompaño los documentos siguientes:

1. Informe de validación del instrumento.
2. Matriz de consistencia.

Le agradezco anticipadamente por la atención a la presente solicitud.

Atentamente,



Luis Alberto Gutiérrez Choque  
DNI: 43764843



Ana María Alemán Carmona  
DNI:40422486



**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTO DE MEDICIÓN**

**I. DATOS GENERALES:**

- 1.1. Apellidos y nombres del validador: Alemán Carmona, Ana María
- 1.2. Grado Académico: Doctora
- 1.3. Institución donde labora: Universidad de San Martín de Porres
- 1.4. Especialidad del validador: Gestora cultural, Docente de Turismo y metodología
- 1.5. Título de la investigación: "FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LA POBLACIÓN DEL DISTRITO DE SAN JUAN DE LURIGANCHO MEDIANTE LA CREACIÓN DE UN MUSEO VIRTUAL, 2020".
- 1.6. Autor del Instrumento: Luis Alberto Gutiérrez Choque

**1.7. INSTRUMENTO 1 (Variable 1): (Personas con habilidades diferentes)**

**1.7.1 VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**

**PERTINENCIA DE LOS ITEMS  
VARIABLE IDENTIDAD CULTURAL**

| Preguntas  | Escala | 0-25<br>No pertenece | 26-50<br>Probablemente no pertenece | 51-75<br>Probablemente si pertenece | 76-100<br>Si pertenece | Observaciones |
|--|--------|----------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|------------------------|---------------|
| <b>IDENTIDAD CULTURAL</b>  |        |                      |                                     |                                     |                        |               |
| ¿Qué entiende por identidad cultural?  |        |                      |                                     |                                     | 100                    |               |
| ¿Qué manifestaciones culturales considera que identifican al poblador luriganchino?          |        |                      |                                     |                                     | 100                    |               |
| ¿Cómo cree que se identifica el poblador luriganchino con su distrito? Explique              |        |                      |                                     |                                     | 100                    |               |
| ¿Qué opina de los estereotipos sociales referidos al distrito y a sus pobladores?            |        |                      |                                     |                                     | 100                    |               |
| ¿Cuál es la situación actual del desarrollo de actividades culturales en el distrito?        |        |                      |                                     |                                     | 100                    |               |
| ¿Sabe si se enseñanza temas históricos y de patrimonio de SJL a su población? Explique       |        |                      |                                     |                                     | 100                    |               |
| ¿Qué elementos deberían considerarse para fortalecer la identidad del poblador luriganchino? |        |                      |                                     |                                     | 100                    |               |
| ¿Porque sería importante fortalecer la identidad del poblador del distrito de SJL?           |        |                      |                                     |                                     | 100                    |               |

PROMEDIO DE VALORACIÓN: ...100.....%.

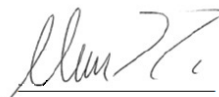
**1.7.2 ASPECTO GLOBAL DEL INSTRUMENTO**

| INDICADORES        | CRITERIOS  | Deficiente 00-20% | Regular 21-40% | Buena 41-60% | Muy Buena 61-80% | Excelente 81-100% |
|--------------------|--|-------------------|----------------|--------------|------------------|-------------------|
| 1. CLARIDAD        | Está formulado con lenguaje apropiado y específico.                |                   |                |              |                  | 100%              |
| 2. OBJETIVIDAD     | Está expresado en conductas observables.                           |                   |                |              |                  | 100%              |
| 3. ACTUALIDAD      | Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.                  |                   |                |              |                  | 100%              |
| 5. SUFICIENCIA     | Comprende los aspectos en cantidad y calidad                       |                   |                |              |                  | 100%              |
| 6. INTENCIONALIDAD | Adecuado para valorar aspectos de las estrategias                  |                   |                |              |                  | 100%              |
| 7. CONSISTENCIA    | Basado en aspectos teórico-científicos                             |                   |                |              |                  | 100%              |
| 8. COHERENCIA      | Entre los índices, indicadores y las dimensiones.                  |                   |                |              |                  | 100%              |
| 9. METODOLOGÍA     | La estrategia responde al propósito del diagnóstico                |                   |                |              |                  | 100%              |
| 10. PERTINENCIA    | El instrumento es funcional para el propósito de la investigación. |                   |                |              |                  | 100%              |

PROMEDIO DE VALORACIÓN: .....100.....% OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

- ( X ) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado.
- ( ) El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.

Lugar y fecha Lima 22 de marzo de 2021



Firma del Experto Informante.  
DNI. N° 40422486  
Teléfono: 985749709

1.8. INSTRUMENTO  
1.8.1 VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

PERTINENCIA DE LOS ITEMS  
VARIABLE GESTIÓN MUSEÍSTICA

| Preguntas   | Escala | 0-25<br>No pertenece | 26-50<br>Probablemente no pertenece | 51-75<br>Probablemente si pertenece | 76-100<br>Si pertenece | Observaciones |
|---|--------|----------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|------------------------|---------------|
| <b>GESTIÓN MUSEÍSTICA</b>   |        |                      |                                     |                                     |                        |               |
| ¿Cuál es su experiencia en relación a los museos - centros expositivos en el distrito de SJL?   |        |                      |                                     |                                     | 100                    |               |
| ¿Considera que el distrito posee características particulares para tener un museo mejor implementado?   |        |                      |                                     |                                     | 100                    |               |
| ¿Para Ud. cuál sería la diferencia entre un museo y un museo virtual?   |        |                      |                                     |                                     | 100                    |               |
| ¿Considera que el distrito cuenta con las condiciones para implementar y utilizar un museo virtual?   |        |                      |                                     |                                     | 100                    |               |
| ¿Cuál sería el aporte de un museo virtual para el distrito?   |        |                      |                                     |                                     | 100                    |               |
| ¿Considera Ud. que la creación de un museo virtual, fortalece la identidad cultural de su población al tener más conocimiento de su distrito? |        |                      |                                     |                                     | 100                    |               |
| ¿Qué aspectos se deberían considerar para crear un museo virtual referente al distrito de SJL?  |        |                      |                                     |                                     | 100                    |               |

PROMEDIO DE VALORACIÓN: .....100.....%

1.8.2 ASPECTO GLOBAL DEL INSTRUMENTO

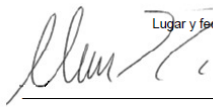
| INDICADORES        | CRITERIOS  | Deficiente<br>00-20% | Regular<br>21-40% | Buena<br>41-60% | Muy Buena<br>61-80% | Excelente<br>81-100% |
|--------------------|--|----------------------|-------------------|-----------------|---------------------|----------------------|
| 1. CLARIDAD        | Está formulado con lenguaje apropiado y específico.                |                      |                   |                 |                     | 100%                 |
| 2. OBJETIVIDAD     | Está expresado en conductas observables.                           |                      |                   |                 |                     | 100%                 |
| 3. ACTUALIDAD      | Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.                  |                      |                   |                 |                     | 100%                 |
| 6. SUFICIENCIA     | Comprende los aspectos en cantidad y calidad                       |                      |                   |                 |                     | 100%                 |
| 8. INTENCIONALIDAD | Adecuado para valorar aspectos de las estrategias                  |                      |                   |                 |                     | 100%                 |
| 7. CONSISTENCIA    | Basado en aspectos teórico-científicos                             |                      |                   |                 |                     | 100%                 |
| 8. COHERENCIA      | Entre los índices, indicadores y las dimensiones.                  |                      |                   |                 |                     | 100%                 |
| 9. METODOLOGÍA     | La estrategia responde al propósito del diagnóstico                |                      |                   |                 |                     | 100%                 |
| 10. PERTINENCIA    | El instrumento es funcional para el propósito de la investigación. |                      |                   |                 |                     | 100%                 |

PROMEDIO DE VALORACIÓN: ....100.....%.

OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

- ( X ) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado.  
( ) El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.

Lugar y fecha: Lima, 22 de marzo de 2021



Firma del Experto Informante.  
DNI. N° 40422486  
Teléfono: 985749709

Lima, 18 de marzo del 2021

**SOLICITO: Validación de instrumento de Investigación.**

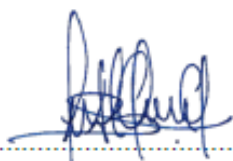
Yo, Luis Alberto Gutiérrez Choque, postulante al grado de la Maestro en Gestión Cultural, Patrimonio y Turismo de la Universidad de San Martín de Porres, me dirijo respetuosamente para expresarle lo siguiente:

Que siendo necesario contar con la validación de los instrumentos para recolectar datos que me permitan contrastar las hipótesis propuestas en mi trabajo de investigación para la tesis titulada: "Fortalecimiento de la identidad cultural de la población del distrito de San Juan de Lurigancho mediante la creación de un museo virtual, 2020", Solicito a Ud. tenga a bien validar como juez experto en el tema, para ello acompaño los documentos siguientes:

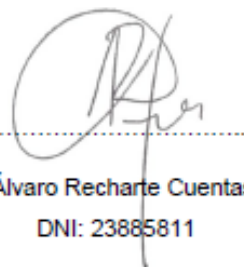
1. Informe de validación del instrumento.
2. Matriz de consistencia.

Le agradezco anticipadamente por la atención a la presente solicitud.

Atentamente,



Luis Alberto Gutiérrez Choque  
DNI: 43764843



Álvaro Recharte Cuentas  
DNI: 23885811

## INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTO DE MEDICIÓN

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del validador: Recharte Cuentas, Álvaro.
- 1.2. Grado Académico: Doctor
- 1.3. Institución donde labora: Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco
- 1.4. Especialidad del validador: Docente de Turismo, Gestión y Asesoría de Empresas de Servicios y Productos Turísticos.
- 1.5. Título de la investigación: "FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LA POBLACIÓN DEL DISTRITO DE SAN JUAN DE LURIGANCHO MEDIANTE LA CREACIÓN DE UN MUSEO VIRTUAL, 2020".
- 1.6. Autor del Instrumento: Luis Alberto Gutiérrez Choque
- 1.7. INSTRUMENTO 1 (Variable 1): (Personas con habilidades diferentes)
- 1.7.1 VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

#### PERTINENCIA DE LOS ITEMS VARIABLE IDENTIDAD CULTURAL

| Preguntas   | Escala | Escala de Pertenencia |                                     |                                     |                        | Observaciones |
|---|--------|-----------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|------------------------|---------------|
|   |        | 0-25<br>No pertenece  | 26-50<br>Probablemente no pertenece | 51-75<br>Probablemente si pertenece | 76-100<br>Si pertenece |               |
| <b>IDENTIDAD CULTURAL</b>   |        |                       |                                     |                                     |                        |               |
| ¿Qué entiende por identidad cultural?   |        |                       |                                     |                                     | X                      |               |
| ¿Qué manifestaciones culturales considera que identifican al poblador luriganchino?   |        |                       |                                     |                                     | X                      |               |
| ¿Cómo cree que se identifica el poblador luriganchino con su distrito? Explique       |        |                       |                                     |                                     | X                      |               |
| ¿Qué opina de los estereotipos sociales referidos al distrito y a sus pobladores?     |        |                       |                                     |                                     | X                      |               |
| ¿Cuál es la situación actual del desarrollo de actividades culturales en el distrito? |        |                       |                                     |                                     | X                      |               |
| ¿Sabe si se enseña temas históricos y de patrimonio de SJL a su población? Explique   |        |                       |                                     |                                     | X                      |               |

|  |  |  |  |  |   |  |
|--|--|--|--|--|---|--|
| ¿Qué elementos deberían considerarse para fortalecer la identidad del poblador luriganchino? |  |  |  |  | X |  |
| ¿Porque sería importante fortalecer la identidad del poblador del distrito de SJL?           |  |  |  |  | X |  |

PROMEDIO DE VALORACIÓN: ...100%.

### 1.7.2 ASPECTO GLOBAL DEL INSTRUMENTO

| INDICADORES        | CRITERIOS  | Deficiente<br>00-20% | Regular<br>21-40% | Buena<br>41-80% | Muy Buena<br>81-100% | Exoelente<br>81-100% |
|--------------------|--|----------------------|-------------------|-----------------|----------------------|----------------------|
| 1. CLARIDAD        | Está formulado con lenguaje apropiado y específico.                |                      |                   |                 |                      | X                    |
| 2. OBJETIVIDAD     | Está expresado en conductas observables.                           |                      |                   |                 |                      | X                    |
| 3. ACTUALIDAD      | Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.                  |                      |                   |                 |                      | X                    |
| 5. SUFICIENCIA     | Comprende los aspectos en cantidad y calidad                       |                      |                   |                 |                      | X                    |
| 6. INTENCIONALIDAD | Adecuado para valorar aspectos de las estrategias                  |                      |                   |                 |                      | X                    |
| 7. CONSISTENCIA    | Basado en aspectos teórico-científicos                             |                      |                   |                 |                      | X                    |
| 8. COHERENCIA      | Entre los índices, indicadores y las dimensiones.                  |                      |                   |                 |                      | X                    |
| 9. METODOLOGÍA     | La estrategia responde al propósito del diagnóstico                |                      |                   |                 |                      | X                    |
| 10. PERTINENCIA    | El instrumento es funcional para el propósito de la investigación. |                      |                   |                 |                      | X                    |

PROMEDIO DE VALORACIÓN: .....100% OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

- ( X ) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado.  
 ( ) El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.

Lugar y fecha: Cusco, 22 de marzo del 2021



Firma del Experto Informante.  
DNI. N° 23885811  
Teléfono N° 984749255

1.8. INSTRUMENTO  
1.8.1 VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

PERTINENCIA DE LOS ITEMS  
VARIABLE GESTIÓN MUSEÍSTICA

| Preguntas   | Escala | 0-25         | 26-50                      | 51-75                      | 76-100       | Observaciones |
|---|--------|--------------|----------------------------|----------------------------|--------------|---------------|
|   |        | No pertenece | Probablemente no pertenece | Probablemente si pertenece | Si pertenece |               |
| <b>GESTIÓN MUSEÍSTICA</b>   |        |              |                            |                            |              |               |
| ¿Cuál es su experiencia en relación a los museos - centros expositivos en el distrito de SJL?   |        |              |                            |                            | X            |               |
| ¿Considera que el distrito posee características particulares para tener un museo mejor implementado?   |        |              |                            |                            | X            |               |
| ¿Para Ud. cuál sería la diferencia entre un museo y un museo virtual?   |        |              |                            |                            | X            |               |
| ¿Considera que el distrito cuenta con las condiciones para implementar y utilizar un museo virtual?   |        |              |                            |                            | X            |               |
| ¿Cuál sería el aporte de un museo virtual para el distrito?   |        |              |                            |                            | X            |               |
| ¿Considera Ud. que la creación de un museo virtual, fortalece la identidad cultural de su población al tener más conocimiento de su distrito? |        |              |                            |                            | X            |               |
| ¿Qué aspectos se deberían considerar para crear un museo virtual referente al distrito de SJL?  |        |              |                            |                            | X            |               |

PROMEDIO DE VALORACIÓN: ...100%

1.8.2 ASPECTO GLOBAL DEL INSTRUMENTO

| INDICADORES        | CRITERIOS  | Deficiente<br>00-20% | Regular<br>21-40% | Buena<br>41-60% | Muy Buena<br>61-80% | Excelente<br>81-100% |
|--------------------|--|----------------------|-------------------|-----------------|---------------------|----------------------|
| 1. CLARIDAD        | Está formulado con lenguaje apropiado y específico.                |                      |                   |                 |                     | X                    |
| 2. OBJETIVIDAD     | Está expresado en conductas observables.                           |                      |                   |                 |                     | X                    |
| 3. ACTUALIDAD      | Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.                  |                      |                   |                 |                     | X                    |
| 5. SUFICIENCIA     | Comprende los aspectos en cantidad y calidad                       |                      |                   |                 |                     | X                    |
| 6. INTENCIONALIDAD | Adecuado para valorar aspectos de las estrategias                  |                      |                   |                 |                     | X                    |
| 7. CONSISTENCIA    | Basado en aspectos teórico-científicos                             |                      |                   |                 |                     | X                    |
| 8. COHERENCIA      | Entre los índices, indicadores y las dimensiones.                  |                      |                   |                 |                     | X                    |
| 9. METODOLOGÍA     | La estrategia responde al propósito del diagnóstico                |                      |                   |                 |                     | X                    |
| 10. PERTINENCIA    | El instrumento es funcional para el propósito de la investigación. |                      |                   |                 |                     | X                    |

PROMEDIO DE VALORACIÓN: .....100%.

OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

- ( X ) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado.  
( ) El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.

Lugar y fecha: Cusco, 22 de marzo del 2021

Firma del Experto Informante.  
DNI. N° 23885811  
Teléfono N° 984749255

Lima, 18 de marzo del 2021

**SOLICITO: Validación de instrumento de Investigación.**

Yo, Luis Alberto Gutiérrez Choque, postulante al grado de la Maestría en Gestión Cultural, Patrimonio y Turismo de la Universidad de San Martín de Porres, me dirijo respetuosamente para expresarle lo siguiente:

Que siendo necesario contar con la validación de los instrumentos para recolectar datos que me permitan contrastar las hipótesis propuestas en mi trabajo de investigación para la tesis titulada: "Fortalecimiento de la identidad cultural de la población del distrito de San Juan de Lurigancho mediante la creación de un museo virtual, 2020", Solicito a Ud. tenga a bien validar como juez experto en el tema, para ello acompaño los documentos siguientes:

1. Informe de validación del instrumento.
2. Matriz de consistencia.

Le agradezco anticipadamente por la atención a la presente solicitud.

Atentamente,



Luis Alberto Gutiérrez Choque  
DNI: 43764843



Efraín Gregorio Cáceres Chalco  
DNI: 23881569

## INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTO DE MEDICIÓN

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del validador:: Cáceres Chalco, Efrain Gregorio
- 1.2. Grado Académico: Magister en Antropología por la PUCP
- 1.3. Institución donde labora: Docente de la UNSAAC
- 1.4. Especialidad del validador: Antropólogo y comunicador social
- 1.5. Título de la investigación: "FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LA POBLACIÓN DEL DISTRITO DE SAN JUAN DE LURIGANCHO MEDIANTE LA CREACIÓN DE UN MUSEO VIRTUAL, 2020".
- 1.6. Autor del Instrumento: Luis Alberto Gutiérrez Choque
- 1.7. INSTRUMENTO 1 (Variable 1): (Personas con habilidades diferentes)

#### 1.7.1 VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

##### PERTINENCIA DE LOS ITEMS VARIABLE IDENTIDAD CULTURAL

| Preguntas  | Escala | Escala de Valoración |                                     |                                     |                        | Observaciones |
|--|--------|----------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|------------------------|---------------|
|  |        | 0-25<br>No pertenece | 26-50<br>Probablemente no pertenece | 51-75<br>Probablemente si pertenece | 76-100<br>Si pertenece |               |
| <b>IDENTIDAD CULTURAL</b>  |        |                      |                                     |                                     |                        |               |
| ¿Qué entiende por identidad cultural?  |        |                      |                                     |                                     | X                      |               |
| ¿Qué manifestaciones culturales considera que identifican al poblador luriganchino?    |        |                      |                                     |                                     | X                      |               |
| ¿Cómo cree que se identifica el poblador luriganchino con su distrito? Explique        |        |                      |                                     |                                     | X                      |               |
| ¿Qué opina de los estereotipos sociales referidos al distrito y a sus pobladores?      |        |                      |                                     |                                     | X                      |               |
| ¿Cuál es la situación actual del desarrollo de actividades culturales en el distrito?  |        |                      |                                     |                                     | X                      |               |
| ¿Sabe si se enseñanza temas históricos y de patrimonio de SJL a su población? Explique |        |                      |                                     |                                     | X                      |               |

|  |  |  |  |  |   |  |
|--|--|--|--|--|---|--|
| ¿Qué elementos deberían considerarse para fortalecer la identidad del poblador luriganchino? |  |  |  |  | X |  |
| ¿Porque sería importante fortalecer la identidad del poblador del distrito de SJL?           |  |  |  |  | X |  |

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 100...%.

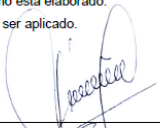
#### 1.7.2 ASPECTO GLOBAL DEL INSTRUMENTO

| INDICADORES        | CRITERIOS  | Deficiente<br>00-20% | Regular<br>21-40% | Buena<br>41-80% | Muy Buena<br>81-100% | Excelente<br>81-100% |
|--------------------|--|----------------------|-------------------|-----------------|----------------------|----------------------|
| 1. CLARIDAD        | Está formulado con lenguaje apropiado y específico.                |                      |                   |                 |                      | X                    |
| 2. OBJETIVIDAD     | Está expresado en conductas observables.                           |                      |                   |                 |                      | X                    |
| 3. ACTUALIDAD      | Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.                  |                      |                   |                 |                      | X                    |
| 5. SUFICIENCIA     | Comprende los aspectos en cantidad y calidad                       |                      |                   |                 |                      | X                    |
| 6. INTENCIONALIDAD | Adecuado para valorar aspectos de las estrategias                  |                      |                   |                 |                      | X                    |
| 7. CONSISTENCIA    | Basado en aspectos teórico-científicos                             |                      |                   |                 |                      | X                    |
| 8. COHERENCIA      | Entre los índices, indicadores y las dimensiones.                  |                      |                   |                 |                      | X                    |
| 9. METODOLOGÍA     | La estrategia responde al propósito del diagnóstico                |                      |                   |                 |                      | X                    |
| 10. PERTINENCIA    | El instrumento es funcional para el propósito de la investigación. |                      |                   |                 |                      | X                    |

PROMEDIO DE VALORACIÓN: ...100...% OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

- ( X ) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado.  
 ( ) El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.

Cusco, 22 de marzo de 2021

  
 \_\_\_\_\_  
 Mt. Efrain G. Cáceres Chalco  
 DNI. N° 23881569  
 Teléfono N° 985743211

1.8. INSTRUMENTO  
1.8.1 VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

PERTINENCIA DE LOS ITEMS  
VARIABLE GESTIÓN MUSEÍSTICA

| Preguntas   | Escala | 0-25<br>No pertenece | 26-50<br>Probablemente no pertenece | 51-75<br>Probablemente si pertenece | 76-100<br>Si pertenece | Observaciones |
|---|--------|----------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|------------------------|---------------|
| <b>GESTIÓN MUSEÍSTICA</b>   |        |                      |                                     |                                     |                        |               |
| ¿Cuál es su experiencia en relación a los museos - centros expositivos en el distrito de SJL?   |        |                      |                                     |                                     | 100                    |               |
| ¿Considera que el distrito posee características singulares para tener un museo bien implementado?  |        |                      |                                     |                                     | 100                    |               |
| ¿Para Ud. cuál sería la diferencia entre un museo y un museo virtual?   |        |                      |                                     |                                     | 100                    |               |
| ¿Considera que el distrito cuenta con las condiciones para implementar y utilizar un museo virtual?   |        |                      |                                     |                                     | 100                    |               |
| ¿Cuál sería el aporte de un museo virtual para el distrito?   |        |                      |                                     |                                     | 100                    |               |
| ¿Considera Ud. que la creación de un museo virtual, fortalece la identidad cultural de su población al tener más conocimiento de su distrito? |        |                      |                                     |                                     | 100                    |               |
| ¿Qué aspectos se deberían considerar para crear un museo virtual referente al distrito de SJL?  |        |                      |                                     |                                     | 100                    |               |

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 100%

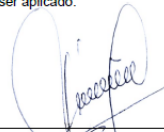
1.8.2 ASPECTO GLOBAL DEL INSTRUMENTO

| INDICADORES       | CRITERIOS  | Deficiente<br>00-20% | Regular<br>21-40% | Buena<br>41-60% | Muy Buena<br>61-80% | Excelente<br>81-100% |
|-------------------|--|----------------------|-------------------|-----------------|---------------------|----------------------|
| 1.CLARIDAD        | Está formulado con lenguaje apropiado y específico.                |                      |                   |                 |                     | 100                  |
| 2.OBJETIVIDAD     | Está expresado en conductas observables.                           |                      |                   |                 |                     | 100                  |
| 3.ACTUALIDAD      | Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.                  |                      |                   |                 |                     | 100                  |
| 5.SUFICIENCIA     | Comprende los aspectos en cantidad y calidad                       |                      |                   |                 |                     | 100                  |
| 6.INTENCIONALIDAD | Adecuado para valorar aspectos de las estrategias                  |                      |                   |                 |                     | 100                  |
| 7.CONSISTENCIA    | Basado en aspectos teórico-científicos                             |                      |                   |                 |                     | 100                  |
| 8.COHERENCIA      | Entre los índices, indicadores y las dimensiones.                  |                      |                   |                 |                     | 100                  |
| 9.METODOLOGIA     | La estrategia responde al propósito del diagnóstico                |                      |                   |                 |                     | 100                  |
| 10. PERTINENCIA   | El instrumento es funcional para el propósito de la investigación. |                      |                   |                 |                     | 100                  |

PROMEDIO DE VALORACIÓN: ... 100 %.

OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

- ( X ) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado.  
( ) El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.



Cusco, 22 de marzo de 2021

Mt. Efraín G. Cáceres Chalco  
DNI. N° 23881569  
Teléfono N° 985743211



## ANEXO C: SAN JUAN DE LURIGANCHO



Vista panorámica del distrito de San Juan de Lurigancho (2021).  
Fuente propia



Huaca Mangamarca (2021).  
Fuente propia.





Huaca Fortaleza de Campoy (2021).  
Fuente propia.



Huaca Canto Chico (2021).  
Fuente propia.





Lomas El mirador (2019)  
Fuente: Archivo Haz Tu Mundo Verde.



Lomas de Mangamarca (2019).  
Fuente propia





Colchón de nubes, Cerro Cantería (2019).  
Fuente propia.



Petroglifos Cerro Cantería (2019).  
Fuente propia.

## ANEXO D: EXPERIENCIAS MUSEALES EN SJL



Centro Cultural CREA HUIRACOCHA, que incluía el Museo Ruricancho  
Fuente: Archivo Canal Museal.



Exposición "El Sauce: entre la tradición y la esperanza" En el local Comunal del AA.HH. Santa Rosa del Sauce  
Fuente: Archivo Instituto Cultural Ruricancho.





Museo Escolar Pampas Canto Grande de la I.E. N° 162 San José Obrero.  
Fuente: Archivo Instituto Cultural Ruricancho.



Museo Escolar del colegio Tomás Alva Edison.  
Fuente: Archivo Canal Museal.



Exposiciones itinerantes sobre la historia de San Juan de Lurigancho realizadas por el Instituto Cultural Ruricancho (2018).  
Fuente: Archivo Instituto Cultural Ruricancho.



Centro de interpretación Nuevo Perú (2021).  
Fuente: Archivo Haz Tu Mundo Verde.