



INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
SECCIÓN DE POSGRADO

**AULAS VIRTUALES PARA EL LOGRO DE COMPETENCIAS
EN LA VISITA A LOS MUSEOS CON LOS ESTUDIANTES
DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARROQUIAL SAN VICENTE
FERRER 2020**

**PRESENTADA POR
RUTH GESELL IZAGUIRRE RENWICK**

**ASESOR
ANGEL SALVATIERRA MELGAR**

**TESIS
PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN
CON MENCIÓN EN INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

**LIMA - PERÚ
2021**



CC BY-NC-ND

Reconocimiento – No comercial – Sin obra derivada

El autor sólo permite que se pueda descargar esta obra y compartirla con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se puede cambiar de ninguna manera ni se puede utilizar comercialmente.

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



**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
SECCIÓN DE POSGRADO**

**AULAS VIRTUALES PARA EL LOGRO DE COMPETENCIAS EN LA
VISITA A LOS MUSEOS CON LOS ESTUDIANTES DEL TERCER
GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PARROQUIAL SAN VICENTE FERRER 2020**

**TESIS PARA OPTAR
EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN
CON MENCIÓN EN INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

**PRESENTADO POR:
RUTH GESELL IZAGUIRRE RENWICK**

**ASESOR:
DR. ANGEL SALVATIERRA MELGAR**

LIMA, PERÚ

2021

**AULAS VIRTUALES PARA EL LOGRO DE COMPETENCIAS EN
LA VISITA A LOS MUSEOS CON LOS ESTUDIANTES DEL TERCER
GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PARROQUIAL SAN VICENTE FERRER 2020**

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESOR:

Dr. Ángel Salvatierra Melgar

PRESIDENTE DEL JURADO:

Dr. Edwin Barrios Valer

MIEMBROS DEL JURADO:

Dra. Maura Natalia Alfaro Saavedra

Mg. Emilio Augusto Rosario Pacahuala

DEDICATORIA

A mi hijo Zahir por ser mi motivación
constante y mi apoyo en todo momento.

AGRADECIMIENTOS

A todo el personal de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer, en donde se realizó el estudio.

Al Dr. Ángel Salvatierra Melgar por su asesoría en la investigación.

A todas las personas que contribuyeron a que esta investigación se realice con éxito, en especial a mi familia y amigos.

ÍNDICE

Asesor y miembros del jurado	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimientos	v
Índice	vi
Índice de tablas	x
Índice de figuras	xii
Resumen	xiii
Abstract	xiv
Introducción	1
Capítulo I: Marco Teórico	8
1.1. Antecedentes de la Investigación.....	8
1.1.1. Antecedentes Nacionales.....	8
1.1.2. Antecedentes Internacionales	10
1.2. Bases Teóricas	13
1.2.1. Aula virtual	13
1.2.2.1. Definición.	13
1.2.2.2. Historia.....	13
1.2.2.3. Beneficios.	14
1.2.2.4. Modelos formativos.	15
1.2.2.5. Dimensiones pedagógicas.	16
1.2.2.6. Consideraciones didácticas en aulas virtuales.	18
1.2.2. Logro de Competencias	20
1.2.3.1. Definición de competencia.	21
1.2.3.2. Dimensiones de una competencia.	22
1.2.3.3. Características de una competencia.	22
1.2.3.4. Desempeños o Indicadores de logro de competencias.	23
1.2.3.4. La evaluación por competencias.	24

1.2.3.5. El currículo por competencias y la educación en museos.	25
1.2.3. Educación No Formal.....	28
1.2.4. Evaluaciones en Instituciones Educativas No Formales.....	28
1.2.5. Visita de Estudio.....	29
1.3. Definición de Términos Básicos	29
1.3.1. Aula virtual	29
1.3.2. Competencia.....	30
1.3.3. Capacidades	30
1.3.4. Estándares de aprendizaje.....	30
1.3.5. Desempeño.....	30
1.3.6. Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)	31
1.3.7. El Constructivismo.....	31
a) El Constructivismo Cognitivo.	31
b) El Constructivismo Socio-cultural.....	31
c) El Constructivismo Social.....	31
1.3.8. Museos	32
1.3.9. Gamificación	32
1.3.10. EducaPlay.....	32
Capítulo II: Hipótesis y Variables.....	33
2.1. Hipótesis General.....	33
2.2. Hipótesis Específicas	33
2.3. Variables y Definición Operacional.....	34
2.4. Operacionalización de Variables	34
Capítulo III: Metodología de la Investigación.....	37
3.1. Diseño Metodológico.....	37
3.2. Diseño Muestral	38
3.3. Población	38
3.4. Muestra.....	38
3.5. Técnicas de Recolección de Datos	39

3.6. Aspectos Éticos	40
3.7. Técnicas Estadísticas para el Procesamiento de la Información	41
3.7.1. Prueba U de Mann-Whitney	41
3.7.2. Prueba con Signo de Wilcoxon.....	41
Capítulo IV: Resultados.....	43
4.1. Descripción del Programa Experimental	43
4.2. Estadísticos Descriptivos	44
4.2.1. Variable Logro de Competencias.....	44
4.2.2. Dimensiones de la Variable Logro de Competencias	45
4.2.2.1. Dimensión: Conocimiento.	45
4.2.2.2. Dimensión: Habilidades y Destrezas.	47
4.2.2.3. Dimensión: Actitudinal.....	48
4.3. Contrastación de la Hipótesis	50
4.3.1. Contrastación de Hipótesis General	50
4.3.1.1. Según el Estadístico de U de Mann – Whitney.....	50
4.3.1.2. Según el Estadístico de W de Wilcoxon.	51
4.3.1.3. Conclusión Estadística.	52
4.3.2. Contrastación de Hipótesis Específicas.....	52
4.3.2.1. Hipótesis Específica 1.....	52
4.3.2.1.1. Según el Estadístico de U de Mann – Whitney.....	53
4.3.2.1.2. Según el Estadístico de W de Wilcoxon.	54
4.3.2.1.3. Conclusión Estadística.	55
4.3.2.2. Hipótesis Específica 2.....	55
4.3.2.2.1. Según el Estadístico de U de Mann – Whitney.....	56
4.3.2.2.2. Según el Estadístico de W de Wilcoxon.	57
4.3.2.2.3. Conclusión Estadística.	58
4.3.2.3. Hipótesis Específica 3.....	59
4.3.2.3.1. Según el Estadístico de U de Mann – Whitney.....	59
4.3.2.3.2. Según el Estadístico de W de Wilcoxon.	60

4.3.2.3.3. Conclusión Estadística	61
Capítulo V: Discusión	62
Conclusiones	65
Recomendaciones	67
Referencias	68
Anexos	73

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Cantidad de visitantes escolares al Museo Nacional de Arqueología, Antropología e Historia del Perú 2017-2019.....	3
Tabla 2: Operacionalización de la variable “Aula virtual”	35
Tabla 3: Operacionalización de la variable “Logro de competencia”	36
Tabla 4: Población-Alumnos del 3er. grado de Secundaria de la IEP-SVF 2020.....	38
Tabla 5: Muestra-Alumnos del 3er. grado de Secundaria de la IEP-SVF 2020	39
Tabla 6: Conversión de la calificación numérica a calificación cualitativa.....	40
Tabla 7: Variable Logro de Competencias	44
Tabla 8: Logro de la Dimensión Conocimiento	45
Tabla 9: Logro de la Dimensión Habilidades y Destrezas	47
Tabla 10: Logro de la Dimensión Actitudinal	48
Tabla 11: Diferencias entre el pre-test y post-test de los grupos control y experimental para la variable logro de Competencia según Mann-Whitney.	50
Tabla 12 Diferencias entre el pre-test y post-test de los grupos control y experimental para la variable logro Competencia según Wilcoxon.....	51
Tabla 13: Diferencias entre el pre-test y post-test de los grupos control y experimental para la Dimensión Conocimiento de la variable Logro de Competencia según Mann-Whitney.....	53
Tabla 14: Diferencias entre el pre-test y post-test de los grupos control y experimental para la Dimensión Conocimiento de la variable Logro de Competencia según Wilcoxon.	54
Tabla 15: Diferencias entre el pre-test y post-test de los grupos control y experimental para la Dimensión Habilidades y Destrezas de la variable Logro de Competencia según Mann-Whitney.....	56
Tabla 16: Diferencias entre el pre-test y post-test de los grupos control y experimental para la Dimensión Habilidades y Destrezas de la variable Logro de Competencia según Wilcoxon	57
Tabla 17: Diferencias entre el pre-test y post-test de los grupos control y experimental para la Dimensión Actitudinal de la variable Logro de Competencia según Mann-Whitney	59

Tabla 18: Diferencias entre el pre-test y post-test de los grupos control y experimental para la Dimensión Actitudinal de la variable Logro de Competencia según Wilcoxon **60**

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Dimensiones pedagógicas en un aula virtual.	16
Figura 2 : Componentes de una clase virtual.	18
Figura 3: Criterios básicos para la enseñanza constructivista en aulas virtuales.	19
Figura 4: Evaluación por competencias	25
Figura 5: Logro de competencias	44
Figura 6: Logro de la dimensión Conocimiento	46
Figura 7: Logro de la dimensión Habilidades y destrezas	47
Figura 8: Logro de dimensión Actitudinal	49

RESUMEN

Antes de la pandemia por el COVID-19, los museos no habían puesto atención en la educación virtual para la atención al público escolar. Algunos museos, cuyos recursos económicos se los permitían, tenían recorridos 3D en la web, pero no eran muy visitados. Todo esto cambió cuando se vio la necesidad de seguir ofreciendo el servicio educativo por medio de las herramientas digitales; del mismo modo cómo les ocurrió a los colegios.

La presente investigación tuvo como objetivo identificar en qué medida las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen en el logro de competencias en los estudiantes del 3er. grado de secundaria de la IEP - San Vicente Ferrer en noviembre de 2020. Para ello, se realizó una investigación con un enfoque cuantitativo, de nivel experimental y con diseño cuasi experimental; la población la conformaron 213 alumnos y la muestra 67 alumnos divididos aleatoriamente en 38 para el grupo control y 29 para el grupo experimental. El instrumento de recopilación de datos fue el cuestionario tomado antes del experimento y tomado nuevamente al final del mismo. Los resultados de la investigación muestran que de un inicial 55.3%, se alcanzó un 94.7% de alumnos con la competencia lograda a través del uso de aulas virtuales en las visitas de estudio a los museos.

Palabras clave: Museos; Aulas Virtuales; Logro de Competencias; Visitas de Estudio

ABSTRACT

Before the COVID-19 pandemic, museums had not paid attention to virtual education for the attention of the school public. Some museums, whose financial resources allowed them, had 3D tours on the web, but they were not widely visited. All this changed when the need to continue offering the educational service through digital tools was seen; in the same way as it happened to the schools.

The present research aimed to identify to what extent study visits to museums through virtual classrooms contribute to the achievement of competencies in 3rd year students. IEP - San Vicente Ferrer high school degree in November 2020. For this, an investigation was carried out with a quantitative approach, at an experimental level and with a quasi-experimental design; the population was made up of 213 students and the sample 67 students randomly divided into 38 for the control group and 29 for the experimental group. The data collection instrument was the questionnaire taken before the experiment and taken again at the end of it. The results of the research show that from an initial 55.3%, 94.7% of students were reached with the competence achieved through the use of virtual classrooms in study visits to museums.

Keywords: Museums; Virtual Classrooms; Achievement of Competences; Study Visits

INTRODUCCIÓN

En la mayoría de los museos del mundo, los programas educativos dirigidos a escolares son de los más importantes; ya que brindan el complemento a la educación formal que se recibe en las escuelas; sin embargo, no todos los museos se han esmerado en el diseño de programas especiales para este segmento del público. Podemos apreciar que algunos museos han ofrecido actividades educativas presenciales, donde afirman que se desarrollan competencias del currículo de educación básica de su país (Museo Nacional de China, Museo de Arte Metropolitano -MET de Estados Unidos de América, Museo del Prado de España, Museo Nacional Thyssen Bornemimisza de España, Museo Arqueológico Nacional de España, Museo Nacional de Historia Natural Smithsoniano de Estados Unidos de América, Museo Larco, MALI, MUCEN, LUM de Perú, entre otros); sin embargo, no recaban evidencias de los aprendizajes de dichas actividades, por lo que no se puede corroborar dichas afirmaciones.

El evaluar los logros de aprendizajes en los programas educativos no formales, como son los de los museos, es una tarea compleja, pero es pieza clave para el logro de su propósito.

Por otro lado, las aulas virtuales como herramienta pedagógica ya se han estado usando como complemento a la presencialidad antes de la pandemia del COVID-19; pero es, cuando nos vimos ante el confinamiento en nuestros hogares, que se convirtieron en herramientas fundamentales para los centros de estudio de educación básica y superior con

el fin de afrontar la continuidad de los servicios educativos durante el aislamiento social, siendo de gran demanda por su gratuidad y fácil manejo como son Google Classroom, Moodle, entre otras.

Durante los meses de aislamiento social, los museos del mundo han ofrecido actividades dirigidas a diferentes tipos de público, entre ellas, miniserias, dibujos para colorear, cuentos en podcast, juegos en línea, fichas de actividades, etc. El Museo Arqueológico Nacional de España, entre todos ellos, se destaca, porque, desde antes del aislamiento social, en octubre de 2019, puso a disposición de su público “MAN Aulas virtuales” que consiste en recorridos digitales acompañados de múltiples recursos audiovisuales dirigidos a estudiantes desde Infantil hasta el Bachillerato; sin embargo, el MAN solo brinda la herramienta digital, dejando a los docentes de los centros educativos el resto del trabajo y es por ello que tampoco realizan la medición de logro de las competencias curriculares (EDUCACION 3.O, 2019).

Desde el punto de vista del investigador del presente trabajo, una de las causas que origina la falta de medición en los programas educativos es la gran cantidad de escolares que acuden a los museos a realizar sus visitas de estudio. Por ejemplo, en el Museo Nacional de Arqueología, Antropología e Historia del Perú (MNAAHP), museo cuya colección sirvió de contenido temático para realizar el aula virtual del experimento en esta investigación, la cantidad de escolares que se atienden diariamente puede llegar a superar los 300 alumnos de diversos grados de estudios que no necesariamente acuden con docentes de aula suficientes para velar por sus aprendizajes, ya que los sobrepasa la labor de orden y disciplina. Como lo podemos apreciar en la Tabla 1, información recogida del memorando N°000016-2020-DIMP/MC (ver anexo N°5), los escolares que visitaron el MNAAHP en el 2017 fueron 92,991 que corresponde al 45.33% del total de visitantes, en el 2018 fueron 94,263 que corresponden al 42.99% del total de visitantes y en el 2019 (año que cerraron sus puertas por la caída de un techo y solo funcionó de agosto a diciembre con solo la Quinta de los Libertadores) fueron 21,232 que corresponde al 27.77% del total de visitantes.

Tabla 1*Cantidad de visitantes escolares al MNAAHP 2017-2019.*

Año	Escolares	Total	Porcentaje
2017	92,991	205,134	45.33%
2018	94,263	219,275	42.99%
2019	21,232	76,469	27.77%

Con la gran cantidad de visitantes escolares que reflejan las cifras y con un número muy reducido de personal asignado a la atención en el Área de Educación del museo (de 3 a 5 personas aprox.), lo más que se ha podido hacer en el MNAAHP, por ejemplo, y como lo hacen la mayoría de museos, es tomar una encuesta de satisfacción al responsable del centro educativo minutos antes de abordar su movilidad de retorno. Dicha encuesta se llena rápidamente, sin un análisis crítico que ayude a calificar la experiencia de manera objetiva y, en muchos casos, no se cumple con el llenado de la misma. Por lo tanto, se carece de datos que ayuden evaluar las actividades educativas.

El problema detectado, en todo lo expuesto, radica en que los museos a lo largo de los años no han incorporado las evaluaciones del logro de aprendizajes dentro del diseño de sus programas educativos; por lo tanto, es una necesidad poder evaluar dichos logros en dos sentidos: uno, para verificar los aprendizajes logrados según las competencias propuestas y el otro, para efectuar los ajustes respectivos en el diseño de estos programas para así asegurar su continuo mejoramiento. Evaluar en estos tiempos es valorar para la toma de decisiones.

Entre los efectos negativos que pueden traer si la problemática planteada persiste en el tiempo, podemos mencionar los siguientes: los estudiantes tomarán un rechazo permanente a las visitas a museos, los ciudadanos del mañana (niños) no valorarán el patrimonio cultural, porque no apreciarán lo que nos cuenta del pasado y no lo conservarán para las siguientes generaciones; además, se experimentará una pérdida paulatina de identidad nacional. Pero, por sobre todo lo expuesto, el ejecutar actividades educativas en los

museos sin poder medir los aprendizajes según las competencias en los estudiantes redundará en seguir ejecutando actividades educativas que no impacten satisfactoriamente en los estudiantes del siglo XXI y que no complementen adecuadamente la formación brindada por la educación formal de nuestro país.

En atención a ello, la presente investigación efectuó mediciones de una visita de estudio al MNAHP diseñada con las aulas virtuales en Google Classroom versus una visita de estudio al MNAHP diseñada con los recorridos 3D del Ministerio de Cultura que están a disposición en la web y que se han estado usando en algunos centros educativos para reemplazar las visitas de estudio presenciales.

Las aulas virtuales ofrecen posibilidades de aplicar una evaluación formativa para medir el logro de competencias, que es lo que se requiere frente a esta necesidad. En el diseño del aula virtual para esta investigación, se emplean metodologías emergentes tales como gamificación, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en competencias, aula invertida, etc. que permiten al tutor encargado del aula virtual evaluar el logro de competencias conforme los alumnos van interactuando con el material propuesto en el aula. Estas medidas permitirán conocer los niveles de logro de competencias por cada alumno y cuáles se necesitan reajustar.

Por tal razón, la presente investigación aborda el siguiente problema principal:

¿En qué medida las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen en el logro de competencias de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer - 2020?

Así mismo, se consideraron como problemas específicos:

¿En qué medida las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen en el logro de conocimiento de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer - 2020?

¿En qué medida las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen en el logro de habilidades y destrezas de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer - 2020?

¿En qué medida las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen en lo actitudinal de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer - 2020?

De acuerdo a lo anterior, se formula el siguiente objetivo general:

Identificar en qué medida las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen en el logro de competencias de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer - 2020.

Así mismo, se formulan los siguientes objetivos específicos:

Identificar en qué medida las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen con los conocimientos de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer - 2020.

Identificar en qué medida las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen con el desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer - 2020.

Identificar en qué medida las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen en lo actitudinal de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer - 2020.

A partir del problema principal, se formuló la siguiente hipótesis principal:

Las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen en el logro de competencias de los estudiantes del 3er. grado de secundaria en la IEP-SVF - 2020.

Además, se consideraron las siguientes hipótesis específicas:

Las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen en el conocimiento de los estudiantes del 3er. grado de secundaria en la IEP-SVF - 2020.

Las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes del 3er. grado de secundaria en la IEP-SVF - 2020.

Las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen en lo actitudinal de los estudiantes del 3er. grado de secundaria en la IEP-SVF - 2020.

La investigación fue de mucha importancia debido a la relevancia social que conlleva. El uso de aulas virtuales, como herramienta didáctica en los museos, brinda actividades educativas más inclusivas y democráticas, ya que se puede atender a públicos con limitaciones físicas, con ritmos de aprendizaje diferentes, pertenecientes a la educación alternativa y llegar a lugares muy alejados de nuestro país.

La investigación nos generó aportes, como:

En el aspecto metodológico, las actividades educativas en museos se han volcado al aprendizaje basado en el objeto, siendo “el objeto” el eje central de su didáctica. La propuesta ofrecida en la presente investigación usa aulas virtuales como herramienta didáctica en los museos y se orientan al aprendizaje por competencias, brindándole al docente de aula una serie de herramientas para que pueda desarrollar las competencias en sus tres dimensiones: conocimiento, habilidades y destrezas, y actitudinal. Esta investigación mide el logro de competencias, el uso de esta metodología redundante en una constante mejora en la calidad educativa de los museos. El resultado de esta investigación brinda referente pedagógico a otros museos del país para incorporar la competencia N°28 del Currículo Nacional de Educación Básica (“Se desenvuelve en entornos virtuales generados por TIC”) como competencia transversal en la didáctica de los museos.

En las implicancias prácticas, con el uso de aulas virtuales para la atención virtual de los estudiantes, se permite abarcar gran cantidad de público, llegar a públicos que físicamente no pueden asistir al museo, ya sea porque se encuentre cerrado (como se encuentra el MNAHP desde 2019 por la caída de un techo y luego por la pandemia por el COVID-19) o porque su localización geográfica es distante o porque los visitantes no cuentan con dinero para el transporte; además, el uso de herramientas digitales en las prácticas educativas garantizan la medición de los logros de competencias curriculares en los alumnos y un trabajo colaborativo con los centros educativos.

La investigación se realizó con los alumnos del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer del distrito de Los Olivos en Lima; en el mes de noviembre del 2020. Se dispuso de los recursos humanos y financieros necesarios, y los gastos fueron asumidos por el investigador. Debido a los problemas de conexión en el país, dentro del aula virtual, se diseñaron actividades síncronas y asíncronas para garantizar los aprendizajes, aunque en algunas ocasiones falle la conexión.

Durante la pandemia, los centros educativos ya han venido utilizando las aulas virtuales para el dictado de sus clases, es por ello que los estudiantes se encuentran familiarizados con la herramienta y no presentaron problemas con el uso de la plataforma. Las aulas virtuales se trabajaron con software gratuito como Google Classroom, Educaplay, entre otros.

El investigador trabaja en el Área de Educación del MNAHP; por lo tanto, conoce la problemática y tiene conocimiento de las temáticas que se han estado trabajando en la presencialidad, de las cuales fue tomado el tema de la Independencia del Perú. Para ello, se confeccionó todos los recursos digitales contenidos en esta plataforma educativa.

La investigación está estructurada en introducción, cinco capítulos (marco teórico, hipótesis y variables, metodología de la investigación, resultados y discusión), conclusiones y recomendaciones.

Capítulo I: Marco Teórico

1.1. Antecedentes de la Investigación

1.1.1. Antecedentes Nacionales

Vera (2017) presenta su tesis de Maestría en Gestión Cultural, Patrimonio y Turismo, una investigación descriptiva que utilizó el enfoque fenomenológico para determinar la utilidad de los programas educativos de los museos dirigidos a escolares. La población estuvo conformada por los alumnos de sexto grado de primaria que participaron en los programas educativos pilotos del museo Andrés Avelino Cáceres. Las técnicas de investigación empleadas fueron *focus group* y entrevistas dirigidas a los estudiantes del plantel, educadores del museo y guías. La muestra estuvo compuesta por 201 participantes. Entre los datos obtenidos se señala que el 79.1% de los alumnos manifestaron que el profesor les explicó previamente sobre el tema, el 34.8% pensaron que la visita sirvió para el reforzamiento de lo visto en clase, el 53.2% dijeron que elaboraron trabajos relacionados después de la visita y finalmente el 95% afirmaron que es importante la implementación de programas de educación en los museos. La investigadora concluye que: “los programas educativos en los museos permiten el acercamiento de los niños a estos espacios, logrando despertar el interés de conocerlo más, entablando un diálogo sencillo entre el visitante y material visitado, y

fomentando la recreación, conjugándola con la siembra del conocimiento y estímulo de la imaginación, brindando aprendizajes significativos” (p.1).

Villalobos (2018), en su tesis de maestría, tuvo como objetivo determinar la contribución de las aulas virtuales en el aprendizaje por competencias. El enfoque de investigación fue cuantitativo y el tipo aplicada descriptiva. El diseño fue experimental, de estudio cuasiexperimental, cuya muestra fueron 60 estudiantes divididos en dos partes iguales (grupo control y grupo experimental). El instrumento de evaluación fue el cuestionario aplicado antes y después del experimento. La diferencia entre el post test y el pretest arroja 6 puntos a favor del grupo experimental (11.43 control vs. 16.93 experimental) sobre una evaluación en base a 20 puntos, es decir, el promedio de notas alcanza un nivel logrado en el grupo experimental, mientras que el grupo control el promedio obtuvo un nivel en proceso. Con estos indicadores estadísticos, se comprueba que las aulas virtuales influyen positivamente en el aprendizaje de las competencias en la asignatura de sociedad y economía en la globalización, en los estudiantes del Instituto Superior Cueto Fernandini 2018 (p.91).

Poma (2019) presenta su tesis de posgrado en la Maestría en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa, cuyo objetivo fue determinar la percepción del grado de utilidad del Google Classroom en el aprendizaje por competencias. Su estudio es descriptivo correlacional, con diseño transversal y no experimental. La técnica utilizada es la encuesta, y el instrumento es un cuestionario. La muestra fueron 65 estudiantes del ciclo X de Ingeniería Civil de la Universidad Nacional de Huancavelica sede Lircay en el 2018. El investigador concluye que el 67.7% de los estudiantes perciben a Google Classroom útil para el aprendizaje por competencias.

Zinanyuca y Sicos (2020) investigaron cómo las visitas de estudio a los museos, utilizadas como estrategia didáctica, ayudan en el aprendizaje de la historia y favorece el desarrollo de la asignatura. La investigación fue de tipo aplicada, el nivel de investigación es

el correlacional y el diseño es cuasiexperimental. La muestra son los 45 estudiantes entre 25 varones y 20 mujeres, investigación cuantitativa que tomó como instrumento de recopilación de datos la prueba escrita (objetiva y de desarrollo). Los resultados de la investigación muestran una mejora en interpretación crítica de diversas fuentes históricas de 13.64% a 59.09%, comprensión de tiempo histórico de 18.18% a 45.45% y en la elaboración de explicaciones históricas de 18.18% a 45.45% entre las pruebas de entrada y salida respectivamente. Por tanto, se evidencia un gran crecimiento en las respuestas correctas y una disminución en las respuestas incorrectas de los estudiantes, después de la visita al museo (p.107).

1.1.2. Antecedentes Internacionales

Saban (2017) alumna de la Universidad de Murcia, España, presentó su tesis doctoral donde trata de hacer una vista panorámica de lo que están haciendo los museos en la actualidad y sugerencias de mejora en sus actividades educativas. Es una Investigación descriptiva, los instrumentos de recopilación de datos seleccionados fueron las entrevistas, las observaciones y el estudio documental de las publicaciones hemerográficas de los museos. Entre las conclusiones a las que llega, tenemos que el educador/mediador tiene el poder y, más aún el deber, de plantear contenidos y actividades apropiados a la edad y el desarrollo de los niños; pues, en una era virtual como en la que vivimos, si la educación en los museos no evoluciona según las exigencias de los nuevos públicos y las recientes modalidades de consumo de cultura y aprendizaje, la propia institución museística perderá su relevancia; asimismo, concluye que los departamentos de educación en los museos son importantes, porque son los que se interrelacionan con la forma en la que aprenden los diversos públicos, sus entornos socio-culturales y cómo manejan la tecnología. Todo ello los coloca en la posición ideal para identificar las herramientas necesarias para replantear sus prácticas; pues con las nuevas tecnologías es posible elaborar herramientas diagnósticas para ofrecer a los departamentos de educación de los museos la posibilidad de evaluar sus prácticas educativas y, mediante ellas, reflexionar y mejorar los aspectos deseados.

Griñán (2018) presentó su tesis de maestría en la Universidad de Murcia, España con el objetivo de descubrir cómo las TIC facilitan la interacción entre los museos y los colegios escolares de la región de Murcia, para lo cual tomó como muestra tres museos y tres colegios. La investigación fue cuantitativa-no experimental-descriptiva. Los instrumentos de recopilación de datos fueron dos cuestionarios diferentes para cada institución. El cuestionario para el museo constó de un total de 27 preguntas, de las cuales, 26 fueron cerradas y 1 abierta; y, el cuestionario para los colegios estuvo constituido por 25 preguntas; 24 cerradas y 1 abierta. La investigadora concluye que el 100% de los museos de su muestra manifiestan poseer recursos tecnológicos pero solo el 50% los utilizan para interacción en las visitas; que el 100% de los docentes afirman utilizar las visitas virtuales 3D a los museos, pero manifiestan que son muy limitadas en su contenido; en ese sentido, el 100% del personal del museo encuestado tiene interés en capacitarse en el uso de diversos recursos tecnológicos; la investigadora concluye, también, que los museos constituyen uno de los principales destinos de las salidas escolares, es por ello que la relación entre las instituciones educativas y museos debe ser cercana; y, todos coinciden que estos recursos tecnológicos aumentan la motivación y predisposición de los estudiantes. Por otro lado, las páginas web en los museos facilitan a los maestros las diferentes fases de la visita de estudio; y finalmente, concluye que las nuevas tecnologías sí son una opción para mejorar la relación entre estos dos colectivos, se alienta a la creación conjunta de proyectos educativos apoyados en las TIC entre los docentes de instituciones educativas y educadores de museos.

Serrano (2018) presentó su tesis doctoral en la Universidad de Málaga, España. Esta investigación trata de dar una solución a la realidad entre museos y escuelas, proponiendo un proyecto de trabajo colaborativo para juntos afrontar los nuevos retos de esta sociedad cambiante. La metodología utilizada es una combinación de técnicas de paradigmas cualitativos y cuantitativos, el instrumento de recojo de datos es el cuestionario aplicado a una muestra de 45 museos y 11 centros educativos con 171 docentes. Serrano (2018) llega a las siguientes conclusiones: una exposición concebida desde la didáctica es más exitosa

que las concebidas desde la conservación o la investigación; son necesarias las actividades que implementen nuevas metodologías en la visita; los museos y las escuelas deben perder el miedo unos de los otros y ser aliados. Esto quiere decir que los museos deben conocer el currículo de las escuelas, así como los docentes deben conocer las colecciones de los museos; los contenidos del museo deben formar parte de ese currículo y de las metodologías. Trabajar con el alumnado de los centros educativos en una nueva metodología conjunta, colaborativa y con las herramientas actuales que ellos utilizan en el día a día es cambiar a una sociedad futura mucho más activa culturalmente, más comprometida con su patrimonio, más preparada para los nuevos retos del futuro y con competencias que le permiten continuar aprendiendo por su cuenta.

El Museo Arqueológico Nacional de España, auspiciado por la empresa Samsung, presentó sus aulas virtuales con el objetivo de brindar la posibilidad de conocer las obras y objetos arqueológicos de la colección del Museo Arqueológico Nacional sin moverse de clase, con itinerarios ya creados o que el docente puede realizar según el nivel educativo y la materia. Se adaptaron los contenidos curriculares a la propuesta para que profesores y alumnos consuman estos contenidos desde el aula con información adicional. Además de los veinte recorridos propuestos, los docentes podrán crear sus propios recorridos personalizados. La propuesta se encuentra en marcha, aún no hay estudios que demuestren los beneficios de la herramienta. El desarrollo de competencias curriculares es medido por los docentes de aula, ya que el museo se limita a ofrecer el recurso, pero no interactúa directamente con el alumnado (EDUCACION 3.0, 2019).

1.2. Bases Teóricas

1.2.1. Aula virtual

1.2.2.1. Definición.

El aula virtual es un entorno de aprendizaje que tiene lugar en línea (internet), donde se encuentran profesores y alumnos para, con el apoyo de herramientas digitales como foros, chats, videoconferencias, evaluaciones en línea, entre otras, se logren aprendizajes significativos (Ospina, 2016). Esas herramientas hacen posible el desarrollo de actividades usuales de la enseñanza presencial con la libertad de realizarlas tanto de forma síncrona como asíncrona. Esta libertad ayuda al estudiante a regular su propio espacio y tiempo haciendo que él sea un ser autónomo en el aprendizaje, pues es lo que busca la educación del siglo XXI.

Área y Adell (2009) enfatizan, además, la creación intencional de los materiales que el profesor decide colocar en el aula virtual con el objetivo de que el estudiante obtenga experiencias de aprendizaje mediante la evaluación formativa, por lo que procura que el estudiante sienta el ambiente de un aula presencial sin contacto físico.

1.2.2.2. Historia.

El desarrollo de la educación a distancia comienza en el siglo XX, como lo explica García (1999), ocurre en tres etapas caracterizadas por el medio de comunicación empleado: correspondencia, telecomunicación y telemática. Las aulas virtuales nacen como producto de la inserción de las Tecnologías de Información y Comunicación en la educación en la última de aquellas etapas.

Área y Adell (2009) relatan que las primeras experiencias con aulas virtuales comenzaron en aquellos países donde la sociedad de la información y de las telecomunicaciones, en la década de los noventa del siglo pasado, tuvo mayor desarrollo e impacto social (estos, principalmente, fueron países anglosajones y del norte de Europa). De

allí, se extendió, en muy poco tiempo, al resto de países occidentales y de otras partes del planeta. Scagnoli (2001), nos indica que, hasta el momento, las aulas virtuales se han estado empleando solo como apoyo a las clases presenciales, o para la educación remota; sin embargo, hoy en día, son la plataforma ideal para la educación virtual. Observamos, también, que su uso es aún mayor como consecuencia del aislamiento social por la pandemia del COVID-19.

1.2.2.3. Beneficios.

Área y Adell (2009) señalan que las aulas virtuales producen aportes a la calidad e innovación de la enseñanza, pues nos permiten:

- a) Extender los estudios y formación a colectivos sociales que, por distintas razones, no pueden acceder a las aulas convencionales, pero si pueden hacerlo desde sus hogares. Así, las instituciones educativas están en la capacidad de incrementar su oferta de cursos y programas de estudio a personas que, por motivos de edad, profesión o de lejanía no pueden ir a las aulas convencionales.
- b) Acceder en cualquier momento y en cualquier lugar a variadas y múltiples fuentes y recursos de información más allá del profesor y del libro de texto.
- c) Innovar y cambiar de procesos de aprendizaje por recepción a procesos constructivistas del conocimiento. El problema pedagógico no consiste solo en transmitir el “saber”, sino en enseñar a los estudiantes cómo formular problemas relevantes, planificar estrategias de búsqueda de datos, analizar y valorar las informaciones encontradas y a la reconstrucción personal del conocimiento.
- d) Incrementar la autonomía del alumnado en su propio proceso de aprendizaje. De esta forma, el alumno establece su propio ritmo e intensidad de aprendizaje al adecuarlo a sus intereses y necesidades.
- e) Hacer flexible el horario escolar, así como los espacios para el desarrollo de actividades de docencia y aprendizaje.

- f) Aumentar los modos, formas y tiempos de interacción entre docentes y alumnado. De este modo, cada estudiante puede plantear una duda, enviar un trabajo, realizar una consulta, etc., a su profesor desde cualquier sitio y momento.
- g) Facilitar la colaboración entre docentes y estudiantes más allá de los límites físicos y académicos del centro educativo al que pertenecen.

Para Scagnoli (2020) el aula virtual tiene que permitir la interacción, comunicación, aplicación de los conocimientos, evaluación y manejo de la clase. Las aulas virtuales pueden utilizarse como un complemento de una clase presencial o para la educación remota. Cuando complementan clases presenciales brindan material extra a clase (recursos encontrados en internet, permiten publicar programas, horarios e información del curso); permiten que los alumnos se vayan familiarizando paulatinamente con la tecnología; permite al docente seleccionar fuentes confiables y atender a clases numerosas. Asimismo, abre un canal de comunicación entre compañeros de clase y limita el uso del papel con lo que contribuye con la ecología. Por otro lado, las aulas virtuales cuando se usan para la educación a distancia se convierten en el espacio central del proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.2.2.4. Modelos formativos.

Área y Adell (2009) nos indican que podemos implementar tres modelos formativos con aulas virtuales a diferencia de los dos usos que nos comenta Scagnoli (2020):

- a) En el modelo de enseñanza presencial con Internet, el aula virtual se usa como complemento o recurso de apoyo para el profesorado que comienza a explorar el uso de Internet en su docencia. El aula virtual se utiliza para la transmisión de información, como colgar los apuntes, los documentos de estudio de las asignaturas, el programa de estas, los horarios de las tutorías en el despacho, las calificaciones y exámenes de los estudiantes, por lo que existe escasamente comunicación entre los estudiantes; y entre estos y el docente.

- b) En cuanto al modelo de docencia semipresencial, el aula virtual se combina con el aula física. El profesor debe elaborar materiales y actividades para que el estudiante las desarrolle de forma autónoma fuera del contexto de clase tradicional.
- c) En el modelo de docencia a distancia, el aula virtual es el único espacio educativo. Las acciones docentes, comunicativas y de evaluación ocurren en el marco del aula virtual. En esta modalidad, el material o recursos didácticos multimedia cobran una especial relevancia, ya que el proceso de aprendizaje de los estudiantes estará guiado, en su mayor parte, por los mismos. Además, la interacción comunicativa dentro del aula virtual es un factor clave y sustancial para el éxito del estudiante.

1.2.2.5. Dimensiones pedagógicas.

Sobre las dimensiones pedagógicas que debe tener un aula virtual, Área y Adell (2009) nos dicen que son cuatro (véase Figura 1):

Figura 1

Dimensiones pedagógicas en un aula virtual



Nota. Las dimensiones que debe tomarse en cuenta en el diseño de un aula virtual. Tomado de *E-Learning: Enseñar y aprender en espacios virtuales* (pp.391-424) por Área y Adell, 2009, Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet. Aljibe, Málaga.

- a) Dimensión Informativa: conjunto de recursos, materiales o elementos que presentan información o contenido diverso para el estudio autónomo; estos pueden ser presentados en diversos formatos como: texto, multimedia, gráficos, audiovisuales, etc.
- b) Dimensión práctica: conjunto de acciones, tareas o actividades planificadas por el docente con el propósito de facilitar las experiencias de aprendizaje, como, participar en foros de debate, leer y redactar de ensayos, realizar un diario personal, plantear y analizar casos prácticos, buscar información sobre un tema específico, crear una base de datos, elaborar proyectos en grupo, resolver de problemas y/o ejercicios, planificar y desarrollar una investigación, desarrollar trabajos colaborativos mediante wikis, realización de webquests y cazas del tesoro, etc.
- c) Dimensión comunicativa: conjunto de recursos y acciones de interacción social entre estudiantes y el profesor mediante herramientas telemáticas como foros, chats, mensajería interna, correo electrónico, videoconferencia o audioconferencia. Si estos recursos se utilizan escasamente, probablemente, el aula virtual se vuelva solo un repositorio de documentos y ficheros, sin la fluidez y calor humano de una actividad educativa.
- d) Dimensión tutorial y evaluativa: el docente debe desarrollar más el papel de supervisor y guía del proceso de aprendizaje del alumno que el cumplir el rol de transmisor del conocimiento. Para hacerlo debe dominar las siguientes habilidades: motivación, refuerzo, y orientación sobre hábitos de estudio; organización y dinamización de actividades grupales; y estar habituado a entornos telemáticos de trabajo para usarlos de manera didáctica .

Es interesante que mientras Área y Adell nos explican sobre dimensiones que deben desarrollarse en paralelo durante todo el ciclo del aula virtual, por su parte Barberá (citado en Área y Adell, 2009) señala como componentes básicos de

un aula virtual, la secuencia a seguir por el docente, en forma de etapas: planificación, consulta, comunicación y seguimiento (véase Figura 2).

Figura 2

Componentes de una clase virtual.

COMPONENTES DE UNA CLASE VIRTUAL (Barberá, 2008)			
<i>Planificación</i>	<i>Consulta</i>	<i>Comunicación</i>	<i>Seguimiento</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Guías de estudio y planes de trabajo • Calendarios • Presentaciones de módulos 	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales de estudio • Direcciones electrónicas de referencia • Biblioteca virtual 	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas de comunicación: chats, foro debate, correo electrónico, tablón docente, grupos de trabajo 	<ul style="list-style-type: none"> • Estadísticas de asistencia y rendimiento • Herramientas de apoyo y evaluación • Aplicativos para calificaciones

Nota. Componentes de una clase virtual según el libro “Aprender e-Learning” de Barberá en 2008 . Tomado de *E-Learning: Enseñar y aprender en espacios virtuales* (pp.391-424) por Área y Adell, 2009, Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet. Aljibe, Málaga.

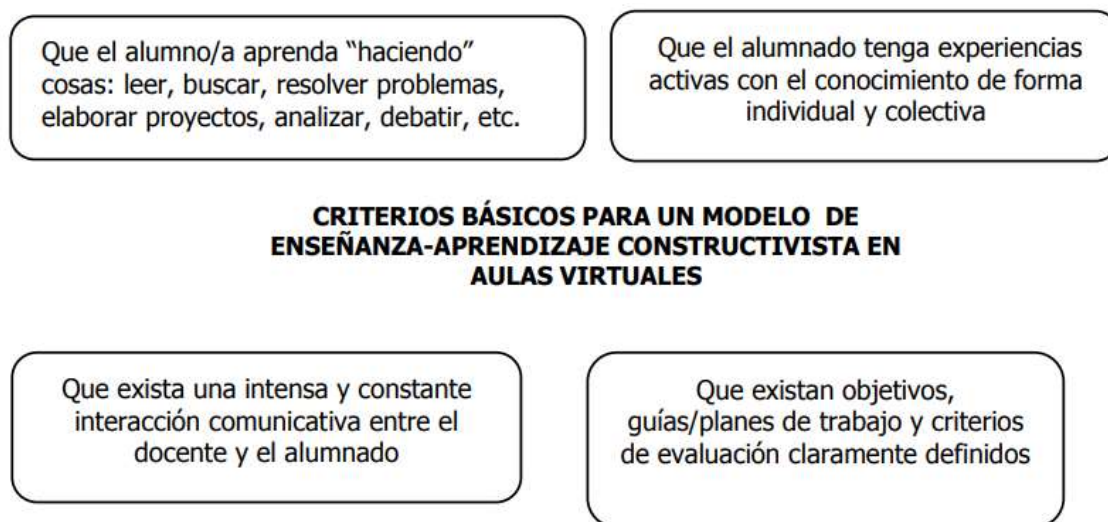
1.2.2.6. Consideraciones didácticas en aulas virtuales.

Para Área y Adell (2009), un aula virtual tiene que ser creada y desarrollarse tomando en cuenta una agrupación de principios y criterios didácticos, que son los siguientes:

- a) Adaptarse a las características y necesidades de los estudiantes.
- b) Desarrollo de procesos de aprendizaje constructivista. El material no debe generar o provocar procesos de aprendizaje pasivos y memorísticos en el alumnado sino, por el contrario, debe propiciar un proceso de aprendizaje activo por parte del alumnado. En ese sentido, estos autores aconsejan que se tomen en cuenta cuatro ejes o criterios básicos tal como se señalan en la figura siguiente

Figura 3

Criterios básicos para la enseñanza constructivista en aulas virtuales.



Nota. Criterios que hacen posible lograr aprendizajes en los estudiantes en el modelo constructivista. Tomado de *E-Learning: Enseñar y aprender en espacios virtuales* (pp.391-424) por Área y Adell, 2009, Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet. Aljibe, Málaga.

- c) Presentación del programa didáctico y de las guías de estudio/trabajo autónomo que se espera que el alumno realice.
- d) Incorporación de recursos hipertextuales y multimedia como: recursos de tipo textual, gráfico, sonoro, icónico y audiovisual, todos ellos enlazados de una manera didáctica.
- e) Diseño de una interfaz amigable y de fácil de navegación para que el alumno pueda desenvolverse solo sin problemas.
- f) Utilización continuada de recursos de comunicación tanto para el desarrollo de las tareas de tutorización y seguimiento, como para el trabajo colaborativo entre alumnos.

Y, como podemos darnos cuenta, un docente en el siglo XXI tiene las herramientas que apoyan grandemente la educación, como lo son las aulas virtuales; pero, para poder

utilizarlas de la mejor manera, los docentes necesitan formarse tanto en aspectos tecnológicos, como en aspectos pedagógicos y disciplinares, lo que llamamos modelo TPACK -Technological, Pedagogical and Content Knowledge (Cabero, et al., 2017). De otro modo, el docente seguirá ejerciendo una didáctica catedrática que ya no es suficiente para el ciudadano en un mundo competitivo como el de hoy.

1.2.2. Logro de Competencias

El Currículo Nacional de la Educación Básica del Perú plantea el “*Perfil de egreso*” como los aprendizajes que deben lograr los estudiantes al término de la Educación Básica. Se espera que, desde el inicio de la escolaridad y, de manera progresiva durante toda la Educación Básica, de acuerdo con las características de los estudiantes, así como de sus intereses y aptitudes particulares, se desarrollen y pongan en práctica los aprendizajes del perfil, en diversas situaciones vinculadas a las prácticas sociales. Para lograr esto, se establecen el desarrollo de veintinueve competencias en una construcción constante, deliberada y consciente, propiciada por los docentes, las instituciones y programas educativos. Este desarrollo ocurre a lo largo de la vida y posee niveles esperados en cada ciclo de la escolaridad, que son medidos mediante la comparación de los resultados del estudiante frente al estándar de aprendizaje previsto para el nivel que le corresponde. (MINEDU, 2016)

El desarrollo de las competencias del Currículo Nacional de la Educación Básica, a lo largo de la Educación Básica, permite el logro del perfil de egreso. Estas competencias se desarrollan vinculada, sostenida y simultáneamente mientras dure la experiencia educativa. Por ello, es de suma importancia medir el nivel de logro en cada competencia respecto a los estándares de aprendizaje que son los referentes para la evaluación de los aprendizajes tanto en el ámbito de aula como en el ámbito nacional, muestral o censal. Los estándares de aprendizaje son útiles para identificar la cercanía o lejanía del estudiante respecto a lo que

se espera que logre al final de cada ciclo, con relación a una determinada competencia. (MINEDU, 2016)

Y nos preguntaríamos que competencias pretende lograr un museo, sino tiene un perfil de egreso; pues, obviamente, al ser una institución educativa no-formal, no tiene un currículo propio ni estudiantes que pasen por ciclos de formación para llegar a alguna certificación, Por esa razón, la dupla escuela-museo responde a las mismas competencias definidas en el CNEB para la formación de individuos preparados para la vida.

1.2.3.1. Definición de competencia.

Para Chomsky (1985), ser competente es contar con la capacidad y la disposición para desempeñarse e interpretar algo. La educación basada en competencias contempla las necesidades, estilos de aprendizaje y potencialidades de cada individuo de manera que este alcance las destrezas que le permitan desempeñarse en un trabajo determinado. Este concepto de educación basada en competencias nos conduce a actualizar el diseño curricular, las metodologías de enseñanza y la evaluación, con el propósito de transformar las prácticas educativas centradas en la información en prácticas educativas centradas en el individuo, como muy bien se han plasmado en el CNEB.

Tobón et al. (2010) afirman que las competencias no son un concepto abstracto: se trata de las actuaciones que tienen las personas para resolver problemas integrales del contexto, ética e idóneamente con apropiación del conocimiento y con la acción de las habilidades necesarias. Existen como tales desde el surgimiento del ser humano y, hoy en día, que hay una serie de cambios en lo social, lo político, lo económico y lo ambiental se hace impostergable para la educación formar personas con competencias. (p. vii)

Para Tobón et al. (2010), el modelo de educación por competencias retomó presupuestos y técnicas didácticas y de evaluación de otros modelos pedagógicos, como el constructivismo, con el cual guarda una mayor relación. A este pertenece la teoría de la

asimilación y retención, que genera un aprendizaje significativo y el proceso de la enseñanza problémica; no obstante, el modelo de educación por competencias responde a problemas, que los tradicionales modelos conductistas y constructivistas no tratan con claridad ni pertinencia. (p.3-4)

El enfoque educativo por competencias centra su atención en el proceso y la transferencia de los conocimientos no solo para la escuela sino para la vida, tanto en el presente como para que nos ayuden a enfrentar el futuro. Esto ocurre porque las competencias están concebidas y desarrolladas como los conocimientos y habilidades necesarios para el trabajo, ya sea como técnicos, profesionales o especialistas. (Vargas, 2008)

Lozano y Ramírez (2005) rescatan el concepto de competencia a partir del reconocimiento de las características de la sociedad actual y sus exigencias en la formación de sujetos críticos, reflexivos, creativos y solidarios, que cuenten con la capacidad de interpretar y transformar su propia realidad.

1.2.3.2. Dimensiones de una competencia.

Para Rodríguez (2007), las dimensiones de una competencia son las siguientes: el saber, conocimiento técnico; el saber-hacer, habilidades, procedimientos, destrezas y aptitudes; el saber-estar, actitudes; y, el saber ser, valores y creencias (p. 152).

Para Vargas (2008), la competencia implica hacer interactuar recursos internos y externos, mediante la incorporación de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes, pues son capacidades aplicables y útiles para resolver problemas de acuerdo con las exigencias del contexto.

1.2.3.3. Características de una competencia.

Para Vargas (2018), en la definición de competencia, destacan cuatro características:

- a) La competencia abarca todo un grupo de conocimientos, procedimientos y actitudes que se combinan, coordinan y se integran.
- b) Las competencias solo son definibles en la acción. Poseer capacidades no significa ser competente, sino emplearlas.
- c) La experiencia es propia de la adquisición de competencias.
- d) El contexto resulta crucial para la definición.

1.2.3.4. Desempeños o Indicadores de logro de competencias.

Para el desarrollo de competencias,

es importante considerar que la adquisición por separado de las capacidades de una competencia no supone el desarrollo de la competencia. Ser competente es más que demostrar el logro de cada capacidad por separado: es usar las capacidades combinadamente y ante situaciones nuevas (MINEDU, 2016, p.30).

Para Lozano y Ramírez (2005), el aprendizaje ocurre por la interacción entre las disposiciones internas del individuo y su actividad externa. En este proceso de reconstrucción, se aprecian momentos que expresan niveles de desarrollo particulares, pues no se pueden observar en sí mismos, ya que solo se hacen evidentes por medio de indicadores. Desde este marco, surge entonces el planteamiento de logros y sus indicadores en el contexto del aprendizaje. Las competencias se manifiestan en el desempeño que tiene el estudiante en situaciones específicas, que permite reconocer, también, diversos grados de desempeño o logros, expresados por medio de indicadores. Como lo afirma Jurado (citado en Lozano & Ramírez, 2005), "un indicador de logro es un desempeño esperable en un determinado momento del proceso de aprendizaje. Los desempeños a su vez son la realización de las competencias". (p.121)

Universidad Evangélica del Salvador (2017) afirma que los indicadores de logro son comportamientos manifiestos, evidencias representativas, señales, pistas, rasgos o conjuntos de características observables en el desempeño, que permitirán saber si la competencia esperada se alcanzó o cuáles fueron los aspectos que determinaron su incumplimiento. El indicador de logro debe contener tres elementos fundamentales: acción, contenido y condición.

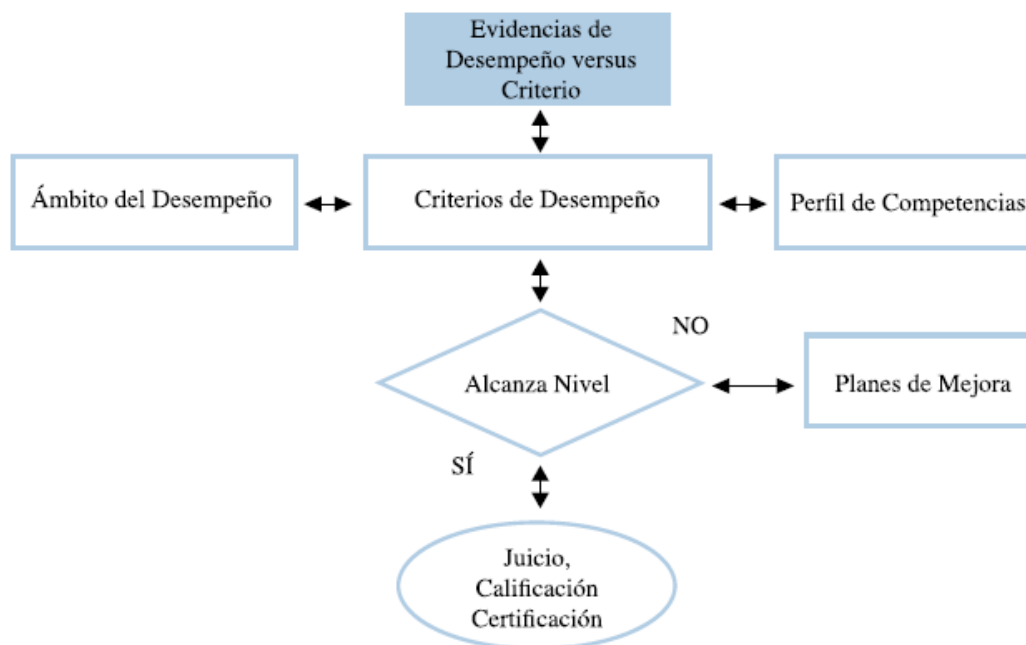
Para Vargas (2008), la competencia se focaliza en los resultados del aprendizaje, en lo que el alumno es capaz de hacer al finalizar el proceso educativo y en los procedimientos que le harán posible el continuar con su aprendizaje autónomamente a lo largo de la vida.

Vargas (2008) nos hace un símil con la imagen de un iceberg, en el que el desempeño (competencias de umbral) está ubicado en la superficie del mar, es visible y se puede evaluar. Las competencias del ámbito cognoscitivo y actitudinal o de valores (competencias diferenciadas) están ubicadas bajo el mar, escondidas de la simple observación. Las competencias de umbral no se manifiestan sino están las competencias diferenciadas. Los conocimientos y actitudes forman medios para la obtención de un propósito: que el sujeto se desempeñe de manera exitosa. Conocimientos, habilidades, actitudes, valores, forman un todo coherente de tal forma que el desempeño visible permite inferir las competencias que lo subyacen. (p.29-30)

1.2.3.4. La evaluación por competencias.

Es un proceso de recolección de evidencias sobre un desempeño para identificar aquellas áreas que deben ser fortalecidas mediante capacitación para alcanzar el nivel de competencia esperado.

La propuesta de evaluación es integral y, al mismo tiempo, es selectiva, porque lo que se evalúa está expresado en términos de conocimientos, habilidades y actitudes; siendo siempre una muestra que permite inferir otras competencias (Vargas, 2008, p.67).

Figura 4*Evaluación por competencias*

Nota. Forma en que las evidencias nos permiten evaluar las competencias según el libro *¿Cómo evaluar competencias?* del 2004 de Rodrigo Ospina Duque. Tomado de *Diseño curricular por competencias* (p.69) por Vargas, 2008, https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/182548/libro_diseno_curricular-por-competencias_anfei.pdf

1.2.3.5. El currículo por competencias y la educación en museos.

Yendo de la mano con las mejoras de la educación mediante la implementación del aprendizaje por competencias, el Ministerio de Educación del Perú ha establecido “Disponer la implementación del Currículo Nacional de la Educación Básica, a partir del 01 de enero del año 2017 en todas las instituciones y programas educativos públicos y privados de la Educación Básica” (Resolución Ministerial N°281, 2016). Siendo los museos instituciones de educación no formal que fungen de complemento a la educación básica regular (formal), es

necesario que sus programas educativos complementen el desarrollo de competencias que están dentro del Currículo Nacional de Educación Básica.

Gómez y Ayala (2015) critican que los museos son abordados solo como instancia de reforzamiento para lo visto en el trabajo de aula, es decir, como una experiencia en la que no radica un valor formativo esencial ni que represente alguna metodología de trabajo pedagógico de cierta especificidad, por la desconexión crónica entre las programaciones anuales o trimestrales que elaboran los docentes con las programaciones de los museos. El reforzamiento de los aprendizajes esperados, al generarse una concordancia entre los saberes escolares con el contenido conceptual de los museos, representan una solución para las necesidades educativas reales y contingentes de la sociedad civil, pues se transforman en una herramienta de la labor educativa, en planos homólogos, ya no subordinados, a su labor investigativa o de conservación y administración patrimonial. (p.3-4)

Gómez y Ayala (2015) nos presentan los siguientes desafíos para los museos:

- a) Los museos tienen que convertirse en espacios para los procesos enseñanza-aprendizaje efectivos, que vayan de acuerdo con los planteamientos de la educación formal.
- b) Deben asumir las consecuencias culturales, sociales e ideológicas de la reproducción de los discursos de sus exhibiciones; así como replantear multidisciplinariamente sus discursos formales.
- c) Los museos deben apuntar a integrar su quehacer a la educación formal y transformarse en herramientas que comparten los objetivos fundamentales de tal formación.
- d) Todos los contenidos que se formulen en los museos para los efectos de comunicar, para realizar extensión o divulgación cultural, deben orientarse y formularse desde conocimientos fundados pedagógicamente y no deben guiarse meramente por la intuición, lo conceptual, lo estético o sugestivo.

- e) La implementación en los museos de metodologías de trabajo e instancias museográficas para la construcción de aprendizajes por parte del estudiante, en su papel activo y como centro del proceso.
- f) La promoción de conocimientos y competencias en los estudiantes útiles para la exitosa inserción a la vida social y laboral, todo en el marco de las exigencias que impone la sociedad de la información (competencias ciudadanas).
- g) Poner a los museos en el sitio de instancias de educación social, en que tanto el aprendizaje de competencias cívicas es fundamental como, también, la construcción de una identidad cultural y política.
- h) Los contenidos culturales de los museos deben responder a la percepción de nuestros niños y jóvenes, fuertemente condicionados por el contexto de la sociedad de la información o sociedad del aprendizaje. El aprendizaje significativo y empático es la clave de la comunicación del aprender.
- i) La promoción del concepto de aprendizaje por competencias en la perspectiva del ejercicio de la pedagogía de la integración, en otras palabras, la convergencia de las dimensiones educativas conceptual, procedimental y actitudinal, mediatizándolas en el lenguaje museográfico.
- j) Que los museos sean un escenario para la construcción de aprendizajes y para aprender a aprender, y se transformen en referentes permanentes de la educación social; asimismo, que tal experiencia contribuya a que las personas se desarrollen integralmente, en especial, para su vida adulta.
- k) Que los museos pierdan su condición de instancias de visitas esporádicas en una relación de eventualidad, remplazándola por el estatus de instituciones de alto valor cultural, que contribuyen al desarrollo educativo de las personas y promueven el desarrollo de su capital humano. (p.20-22)

Es inseparable una evaluación formativa durante todo el proceso, las evidencias recogidas de todas las experiencias nos dan los indicios que vamos logrando la competencia

propuesta. Es justamente eso lo que las áreas educativas de los museos no brindan a los docentes de aula, por lo que la visita de estudio termina siendo un simple paseo en donde no se recaba ningún indicador de logro de competencia.

Si bien hasta hace un tiempo las áreas educativas de los museos pedían que los docentes de aula se transformen en mediadores culturales en sus visitas a los museos, hoy en día, en la virtualización de la educación, ahora son los docentes los que piden que los padres se conviertan en mediadores de aprendizajes para sus niños. Nos preguntamos, entonces, ¿por qué no son los educadores de los museos los que convierten sus actividades educativas de manera que generen evidencias de logros de competencias para articular su trabajo con el docente de aula que tanto lo necesita? Esta es la razón de este trabajo.

1.2.3. Educación No Formal

Fueron Coombs y Ahmed (citados en Luque, 1997) quienes en 1975 diferenciaron tres modos de educación y que han sido acogidas por la UNESCO:

- a) **La Educación Informal.** Todo aprendizaje adquirido a lo largo de la vida sin ningún tipo de plan u organización;
- b) **La Educación Formal.** Aprendizajes dentro de un sistema educativo organizado en jerarquías y grados, donde se requiere seguir una serie de requisitos o pasos. Esto comprende desde la escuela hasta la universidad; y,
- c) **La Educación No Formal.** Actividades fuera del sistema educativo formal, con una organización y objetivos de aprendizaje, pero que no llevan grados o jerarquías que escalar. Brinda apoyo y complemento a la educación formal, como es la educación que se brinda desde las áreas educativas de los museos.

1.2.4. Evaluaciones en Instituciones Educativas No Formales

Según Chacón (2015), los programas educativos no formales no le otorgan la importancia suficiente a la evaluación, debido a que no otorgan necesariamente titulaciones,

ni necesariamente fijan un objetivo pedagógico definido. Si bien es cierto que se realiza una valoración; sin embargo, no es planificada, suele ser la abstracta, subjetiva y se convierte en una opinión del personal del docente.

Para Pulgar (citado en Chacón, 2015), la evaluación en educación no formal cumple con ocho funciones: diagnóstica, predictiva, orientadora, formativa, certificativa, control, acreditadora y social. Puede servir desde un diagnóstico de la actividad hasta indicador de la necesidad de una capacitación laboral; además, puede orientarse al logro de objetivos, resultados, o competencias; estableciendo indicadores del cumplimiento ya sean cualitativos o cuantitativos. Estos datos permiten sistematizar los procesos, retroalimentar y realizar un balance.

La evaluación en los procesos educativos no formales no solo es posible, sino que cada día se hace más necesaria. Cualesquiera que sean las necesidades, grupos sociales, personas individuales, instituciones públicas, empresas, museos y demás organizaciones, están en capacidad de medir sus resultados para beneficiar tanto a quienes recurren a ellas en busca de nuevos conocimientos como a sí mismos (Chacón, 2015).

1.2.5. Visita de Estudio

Es un encuentro de un grupo que se reúne en ambientes de aprendizaje no formal; es decir, implica un desplazamiento fuera del centro educativo como: salidas a los zoológicos, visitas a los museos, concursos inter-escolares, etc., donde se crean ambientes que facilitan la interacción social y el aprendizaje colaborativo (Guisasola & Morentin, 2007).

1.3. Definición de Términos Básicos

1.3.1. Aula virtual

Es un recurso innovador de educación que accede y utiliza diversos medios como foros de debate, blogs, repositorio de datos, para propiciar aprendizajes (López, s.f.).

1.3.2. Competencia

Una competencia “es la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético” (MINEDU, 2016, p.29).

1.3.3. Capacidades

Las capacidades “son recursos para actuar de manera competente, estos son: los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada. Las capacidades suponen operaciones menores implicadas en las competencias, que son operaciones más complejas” (MINEDU, 2016, p.30).

1.3.4. Estándares de aprendizaje

Para MINEDU (2016), los estándares de aprendizaje:

Son descripciones del desarrollo de la competencia en niveles de creciente complejidad, desde el inicio hasta el fin de la Educación Básica, de acuerdo a la secuencia que sigue la mayoría de estudiantes que progresan en una competencia determinada. Estas descripciones son holísticas porque hacen referencia de manera articulada a las capacidades que se ponen en acción al resolver o enfrentar situaciones auténticas. (p.36)

1.3.5. Desempeño

Para MINEDU (2016), los desempeños:

Son descripciones específicas de lo que hacen los estudiantes respecto a los niveles de desarrollo de las competencias (estándares de aprendizaje). Son observables en una diversidad de situaciones o contextos. No tienen carácter exhaustivo, más bien ilustran actuaciones que los estudiantes demuestran cuando están en proceso de alcanzar el nivel esperado de la competencia o cuando han logrado este nivel. (p.38).

1.3.6. Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)

González (citado en Figueroa, 2014) define como nuevas TIC al “conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información que generan nuevos modos de expresión, de acceso y nuevos modelos de participación y recreación cultural” (p.2).

1.3.7. El Constructivismo

El constructivismo es una teoría psicológica que ve al conocimiento como un proceso de construcción del individuo que no brota de su interior ni tampoco son una copia de conocimientos externos. Esta teoría está empezando a ser para las escuelas un slogan o una imagen de marca, es por ello necesario hacer la siguiente clasificación que proponen Serrano y Pons (2011):

- a) El Constructivismo Cognitivo. Basado en la epistemología genética de Piaget,
- b) El Constructivismo Socio-cultural. Inspirado en las ideas de Vygotsky; y,
- c) El Constructivismo Social de Berger y Luckmann, quienes sostienen que el conocimiento surge en las prácticas discursivas.

Por lo expuesto, podemos diferenciar el constructivismo del aprendizaje por competencias, porque, mientras que el constructivismo busca que el individuo construya un conocimiento, el aprendizaje por competencias busca desarrollar en el individuo capacidades para hacer frente los retos de la vida. Esto no quiere decir que sean antagónicos, ni tampoco excluyentes, más bien el enfoque por competencias construye sobre el constructivismo y avanza en otra dirección donde no me sirve no solamente el saber, sino que puedo desempeñarme (Frade, 2009).

1.3.8. Museos

Para el ICOM (2017), “un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreo” (p.3).

1.3.9. Gamificación

La Gamificación consiste en “aplicar recursos propios de los juegos, como el diseño, las dinámicas o los elementos de los juegos, en contextos no lúdicos, con el fin de modificar los comportamientos de los individuos, actuando sobre su motivación, para la consecución de objetivos concretos” (Mikel, 2016, p.6).

1.3.10. EducaPlay

Educaplay es un software de gamificación, una plataforma colaborativa donde todos se benefician de las actividades que crean, compartiéndolas no solamente para que otros usuarios las jueguen, sino que pueden mostrarlas dentro de sus propias colecciones temáticas. Está concebida para crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose (Viloria, s/f).

En el aula virtual diseñada para esta investigación se han utilizado diversos softwares para la confección de materiales educativos, la mayoría lúdicos como educaplay, jigsawplanet y genially; y otros para presentaciones interactivas como emaze y powtoon.

Capítulo II: Hipótesis y Variables

2.1. Hipótesis General

Las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen en el logro de competencias de los estudiantes del tercer grado de secundario en la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer - 2020.

2.2. Hipótesis Específicas

H1: Las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen en el conocimiento de los estudiantes del tercer grado de secundario en la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer - 2020.

H2: Las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes del 3er grado de secundario en la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer - 2020.

H3: Las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen en la adopción de actitudes positivas de los estudiantes del 3er grado de secundario en la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer - 2020.

2.3. Variables y Definición Operacional

Aula virtual

Logro de Competencia

2.4. Operacionalización de Variables

Operacionalización de variables: aulas virtuales para el logro de competencias en la visita a los museos con los estudiantes del 3er grado de secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer 2020.

Tabla 2

Operacionalización de la variable independiente aula virtual

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Sesión	Indicadores
A U L A V I R T U A L	Es un ambiente virtual de aprendizaje en donde se usan diversos recursos digitales de forma síncrona y asíncrona.	Informativa	Bienvenida	a) Visualización del video de bienvenida en donde conocerás al tutor y presentará el contenido del aula (Powtoon). b) Planeación didáctica del aula virtual: documento en donde encontrarás el contenido temático del módulo, cronograma y rúbrica de evaluación.
		Contenido	Material básico	a) Visualiza material (textos, videos) sobre el tema del aula virtual. b) Aprecia la colección del MNAHP y sus diferentes fuentes históricas que nos cuentas sobre la Independencia del Perú (Emaze). c) Recorre las instalaciones de la “Quinta de los libertadores” por medio del recorrido 3D del Ministerio de Cultura.
			Para saber más	d) Información adicional de referencia para los que desconocen por completo el tema tratado o quieren saber más.
		Comunicativa	Video conferencia	a) Te unirás a través de una sesión a distancia con tus compañeros de aula, docente de escuela y tutor del museo en una conversación en la que se responderán preguntas acerca de las actividades o el tema del aula virtual. b) De no poder unirse a la video-conferencia de manera síncrona la podrás visualizar en diferido porque será colgada en el aula.
		Práctico	e- Actividades Gamificación	a) Rompecabezas (Jigsawplanet) b) Adivinanzas (Educaplay) c) Crucigrama (Educaplay) d) Sopa de letras (Educaplay) e) Completa el discurso (Educaplay) f) Juego de memoria (Educaplay) g) Relaciona las columnas (Educaplay) i) Ordena la línea del tiempo (Genially) ii) Bingo de la Independencia (Genially)
				Evaluativa
		Resultados de tu aprendizaje	b) Publicaremos los resultados de tus aprendizajes evaluados según la rúbrica	
		Ayúdanos a mejorar	c) A través de la resolución de esta encuesta, recibiremos la retroalimentación de la experiencia educativa con la finalidad de mejorar la calidad del servicio.	

Tabla 3

Operacionalización de la variable dependiente Logro de competencia

Variable dependiente	Definición conceptual	Dimensiones	Indicador	Ítem
L O G R O D E C O M P E T E N C I A	La competencia es el conjunto de conocimientos, capacidades y disposición para desempeñarse e interpretar algo de la mejor manera en una situación determinada. Competencia N°17 del CNEB: “ <i>Construye interpretaciones históricas</i> ” (MINEDU, 2016, p.109).	Conocimiento	Recuerda los principales hechos durante el período histórico de la Independencia del Perú.	1 al 10
			Habilidades y destrezas	Ordena de forma cronológica los hechos históricos.
		Actitudinal	Demuestra la estructura orgánica del conocimiento a través de la representación visual de sus componentes y relaciones.	12
			Demuestra que con ayuda de los conocimientos adquiridos realiza actividades que dan a conocer el significado del hecho histórico estudiado.	13
			Reconoce diversas fuentes y su utilidad para el estudio de un hecho o proceso histórico, las ubica en su contexto y comprende que reflejan un punto de vista particular y tienen diferentes grados de fiabilidad.	14
			Por medio del conocimiento de los acontecimientos históricos logra conectar las consecuencias del pasado en el presente, así como reconoce que el presente construye nuestro futuro.	15

Capítulo III: Metodología de la Investigación

3.1. Diseño Metodológico

El diseño metodológico de esta investigación es cuantitativo, debido a que recolecta datos, los mide, los analiza de forma estadística con la finalidad de dar respuesta a la pregunta de investigación y probar hipótesis.

Es una investigación cuasiexperimental, en la que se llevó a cabo una encuesta pre test al grupo de control y otra encuesta post test a los estudiantes del grupo experimental, con el propósito u objetivo de determinar en qué medida la visita de estudio a un museo utilizando las aulas virtuales contribuyen en el logro de competencias curriculares.

Estructura: GE O X1 O

GC O X₂ O

Procedimiento:

- 1) Precisión del grupo de estudio, dividido en grupo control (GC) y grupo experimental (GE).
- 2) Evaluación pre test (O) a ambos grupos.
- 3) Aplicación o tratamiento X1 para el grupo experimental fue el aula virtual y X2 para el grupo control fue el recorrido 3D que tiene el ministerio de cultura para todos los museos.

- 4) Evaluación post test (O) a ambos grupos.
- 5) Comparación de los resultados de la evaluación pre test y post test de ambos grupos.

3.2. Diseño Muestral

En este trabajo se utilizó el método de muestreo no probabilístico – por conveniencia, debido a que se tomaron los individuos que estuvieron disponibles en el momento de la investigación.

3.3. Población

La población estuvo compuesta por 213 estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer – noviembre 2020, conformadas por seis secciones donde se diferencian tres secciones de varones y tres secciones de mujeres como sigue:

Tabla 4

Población: Alumnos del 3er. grado de Secundaria de la IEP-SVF 2020.

Sección	Sexo	Cantidad
3 ^a	Mujeres	39
3b	Varones	32
3c	Mujeres	39
3d	Varones	34
3e	Mujeres	37
3f	Varones	32

3.4. Muestra

Para nuestro caso de estudio, la muestra estuvo conformada por 67 estudiantes, 38 del grupo control y 29 del grupo experimental. Por indicación de la dirección de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer, se separaron los grupos en mujeres y varones y de ahí se escogió al azar los grupos que conformarían los de control y experimental. Se entregó los pre test, se hizo la actividad y se entregó los post test; sin embargo, se trabajó

con una muestra determinada con aquellos alumnos que cumplieron con las tres partes del experimento (pre test, actividad y post test).

Tabla 5

Muestra: Alumnos del 3er grado de Secundaria de la IEP-SVF 2020

Grupo	Total del	A las tres			
	grupo	Pre test	Actividad	Post test	partes
Experimental	98	64	75	47	29
Control	115	71	60	52	38

3.5. Técnicas de Recolección de Datos

Del enfoque cuantitativo se tomó la técnica de encuestas para la recopilación de datos y se obtuvieron mediciones cuantitativas de la muestra en un cuestionario.

El instrumento de recolección de datos fue un cuestionario diseñado especialmente para esta investigación y que fue previamente evaluado por juicio de expertos para determinar si mide las dimensiones de conocimientos, de habilidades-destrezas y actitudinal de la competencia curricular N°17 del Currículo Nacional de Educación Básica “*Construye interpretaciones históricas*” (MINEDU, 2016, p.109). El cuestionario se llenó por ambos grupos (el de control y el experimental) antes y después de la visita de estudio.

El cuestionario para esta investigación está compuesto por 15 (quince) preguntas. Las 10 (diez) primeras preguntas evalúan el *Conocimiento*, siendo 7 de ellas para marcar la respuesta correcta, una de ellas para relacionar columnas, una para completar, y una para agrupar ítems. Las 3 (tres) preguntas a continuación miden las *Habilidades y destrezas* donde se piden elaborar productos y finalmente las 2 (dos) últimas son preguntas para desarrollar porque recaban opiniones miden lo *Actitudinal*. (Véase Anexo N°3).

Se ha calificado sobre un total de 100 puntos y luego se procedió a su conversión cualitativa de la siguiente manera:

Tabla 6

Conversión de la calificación numérica a calificación cualitativa.

	Deficiente	En proceso	Logrado	Total
Conocimientos	0 a 15	16 a 30	31 a 40	40
Habilidades y destrezas	0 a 10	11 a 20	21 a 30	30
Actitudinal	0 a 10	11 a 20	21 a 30	30
Total	0 a 40	41 a 70	71 a 100	100

3.6. Aspectos Éticos

- Los estudiantes y docentes de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer autorizaron la investigación.
- Las aulas virtuales no pertenecen al programa educativo del MNAAHP, sino que ha sido elaborada por el investigador.
- Hasta el día de hoy, las aulas virtuales están siendo usadas en los ámbitos no formales como simples repositorios de contenidos. La originalidad de esta investigación está en dotar a estas aulas virtuales de museos con metodologías pedagógicas que permitan obtener una medición de logros de competencias y en eso radica la innovación del producto.
- Tanto el diseño, elaboración del aula virtual; así como los instrumentos de medición han sido elaborados por el investigador con propósitos de investigación educativa, cuyos resultados serán difundidos a instituciones museísticas a quienes les pueda servir de referente.
- La herramienta digital con la que se realizó la visita de estudio con el grupo control se encuentra en la web <https://visitavirtual.cultura.pe/> del Ministerio de Cultura para su libre utilización.
- Se han efectuado las referencias bibliográficas de las fuentes consultadas.

3.7. Técnicas Estadísticas para el Procesamiento de la Información

La técnica utilizada en el procesamiento de datos fue la estadística descriptiva y para el procesamiento de los datos se usó el software estadístico “Statistical Package for the Social Sciences” (SPSS) de la IBM versión 13.0 con las pruebas de la U de Mann-Whitney y Wilcoxon citadas a continuación:

3.7.1. Prueba U de Mann-Whitney

Es una prueba de distribución libre aplicada a dos muestras independientes, para comprobar el grado de heterogeneidad entre ambas. La fórmula utilizada es:

$$U_1 = n_1 * n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$$

$$U_2 = n_1 * n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - R_2$$

Donde:

$n_1 =$ Tamaño muestra 1

$n_2 =$ Tamaño muestra 2

$R_1 =$ Suma de rangos (observaciones muestra 1)

$R_2 =$ Suma de rangos (observaciones muestra 2)

El estadístico U se define como el mínimo de U_1 y U_2 .

3.7.2. Prueba con Signo de Wilcoxon

Es una prueba no paramétrica, compara los rangos medios de dos muestras relacionadas y determina las diferencias. Usa la siguiente fórmula:

$$W^+ = \sum_{z_i > 0} R_i$$

Donde:

R_i = Suma de valores absoluto de z_i

$$z_i = y_i - x_i$$

(y_i, x_i) = n pares de observaciones de la muestra

Capítulo IV: Resultados

4.1. Descripción del Programa Experimental

El diseño de esta investigación fue cuasi experimental. Se contrastaron los resultados obtenidos por los estudiantes del grupo control con los obtenidos por el grupo experimental. Se evaluaron a ambos grupos antes del uso del instrumento de investigación y se volvió a evaluar a ambos grupos luego de aplicada variable independiente en el grupo experimental. Estos resultados corresponden al pre test y post test respectivamente. Es relevante precisar el hecho de que se hicieron 2 pruebas piloto antes del experimento final con alumnos de otras instituciones educativas para poner a prueba el diseño de aula virtual creado especialmente para esta investigación. Los tratamientos para ambos grupos estuvieron a cargo del investigador y supervisado siempre por el docente de aula y directivos del colegio. Los alumnos de la institución educativa en donde se desarrolló el experimento final ya se encontraban familiarizados con la educación virtual, el uso de aulas virtuales y de otros softwares educativos en la cotidianidad de sus clases. La institución educativa no había desarrollado visitas de estudio virtuales a ningún museo durante la pandemia. Finalmente, se explicó a los alumnos la importancia de resolver los test de la manera más sincera posible ya que se encontraban informados que formaban parte de una investigación educativa; sin embargo, el grupo que pasó por visita 3D no sabían que el otro grupo estaba pasando por aula virtual ni viceversa.

4.2. Estadísticos Descriptivos

4.2.1. Variable Logro de Competencias

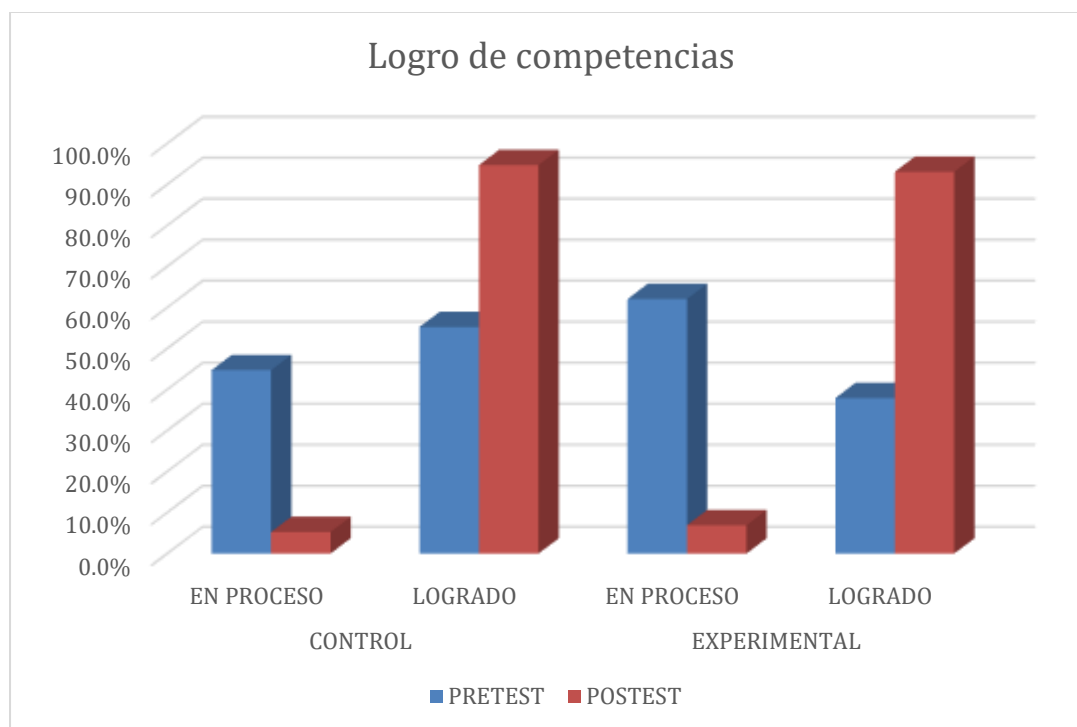
Tabla 7

Variable Logro de competencias

LOGRO DE COMPETENCIAS		PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
CONTROL	EN PROCESO	17	44.7	2	5.3
	LOGRADO	21	55.3	36	94.7
	Total	38	100.0	38	100.0
EXPERIMENTAL	EN PROCESO	18	62.1	2	6.9
	LOGRADO	11	37.9	27	93.1
	Total	29	100.0	29	100.0

Figura 5

Logro de competencias



En la **Tabla 7**, sobre el logro de competencias, se observó que en el grupo control pre test, un 44.7% de estudiantes se encuentra en el nivel en proceso y un 55.3% en nivel logrado;

en el post test un 5.3% de los estudiantes se encuentran en el nivel en proceso y un 94.7% en nivel logrado. Por otro lado, en el grupo experimental pre test, se tiene que un 62.1% de alumnos se encuentran en el nivel en proceso y un 37.9% en nivel logrado, en el post test un 6.9% se encuentran en el nivel en proceso y el 93.1% de alumnos se encuentran en nivel de logrado.

Por lo tanto, ya que el porcentaje en el nivel logrado del grupo experimental es 93.1% y del grupo control es 94.7% podemos decir que tanto las visitas de estudio a los museos a través de los recorridos 3D como por las aulas virtuales han influido en el logro de competencias.

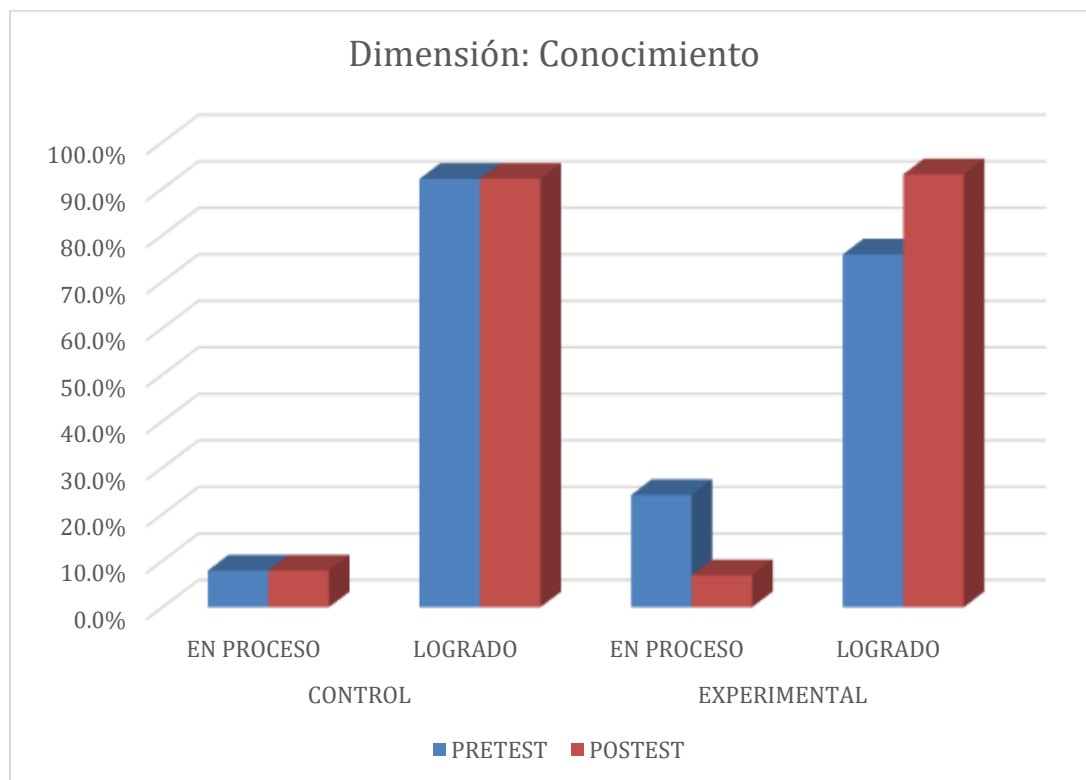
4.2.2. Dimensiones de la Variable Logro de Competencias

4.2.2.1. Dimensión: Conocimiento.

Tabla 8

Logro de la dimensión Conocimiento

DIMENSIÓN CONOCIMIENTO		PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
CONTROL	EN PROCESO	3	7.9	3	7.9
	LOGRADO	35	92.1	35	92.1
	Total	38	100.0	38	100.0
EXPERIMENTAL	EN PROCESO	7	24.1	2	6.9
	LOGRADO	22	75.9	27	93.1
	Total	29	100.0	29	100.0

Figura 6*Logro de la Dimensión Conocimiento*

Podemos observar en la **Tabla 8**, sobre el logro de la dimensión conocimiento de la competencia, que en el grupo control en el pre test, un 7.9% de alumnos en el nivel en proceso y un 92.1% de alumnos en el nivel logrado mientras que en el post test un 7.9% permanece en proceso y un 92.1% permanece en nivel logrado. Por otra parte, en el grupo experimental, en el pre test existe un 24.1% de alumnos en nivel proceso y un 75.9% en nivel logrado, en el post test permanecen un 6.9% de alumnos en proceso y un 93.1% califica en nivel logrado. Por lo tanto, en el grupo control no se presentó diferencia, mientras que en el grupo experimental un 17.2% de alumnos ascendieron del nivel en proceso al nivel logrado.

4.2.2.2. Dimensión: Habilidades y Destrezas.

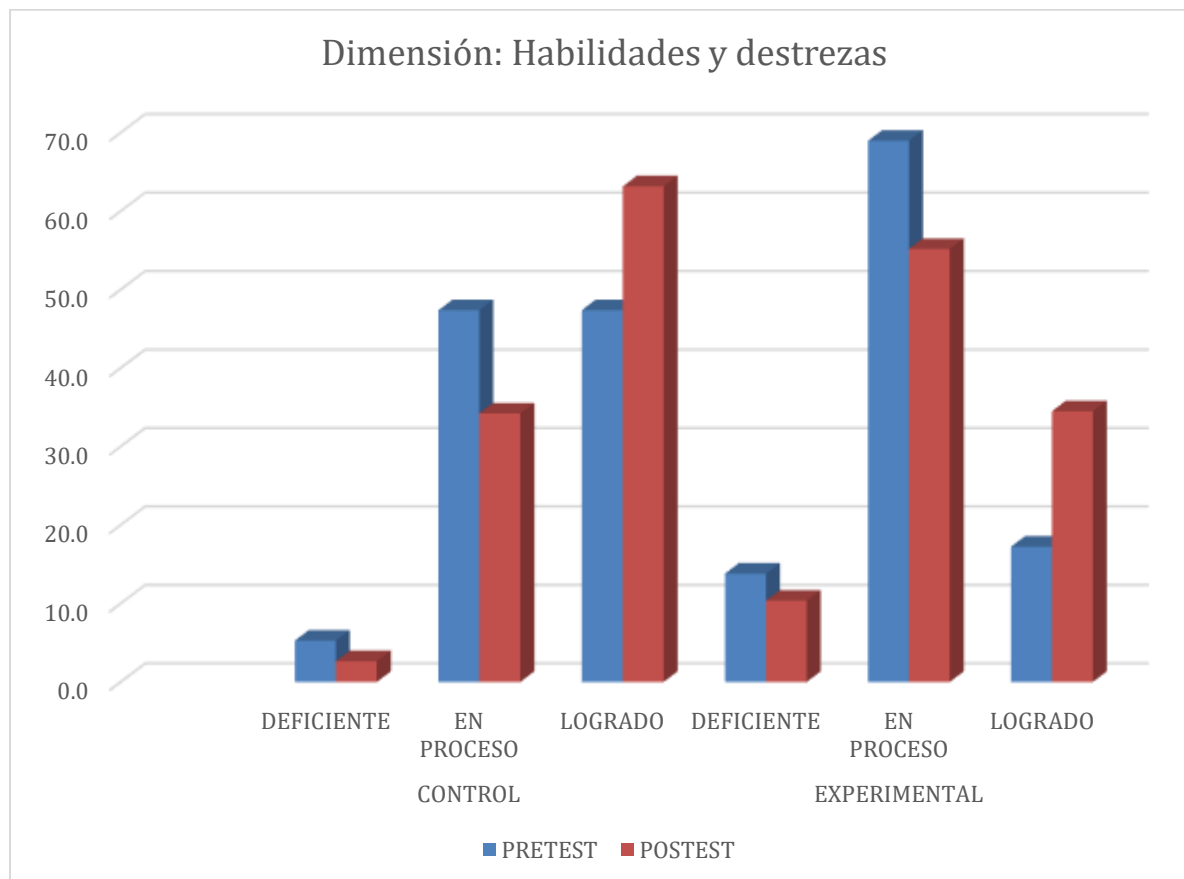
Tabla 9

Logro de la dimensión Habilidades y destrezas

DIMENSIÓN HABILIDADES Y DESTREZAS		PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
CONTROL	DEFICIENTE	2	5.3	1	2.6
	EN PROCESO	18	47.4	13	34.2
	LOGRADO	18	47.4	24	63.2
	Total	38	100.0	38	100.0
EXPERIMENTAL	DEFICIENTE	4	13.8	3	10.3
	EN PROCESO	20	69.0	16	55.2
	LOGRADO	5	17.2	10	34.5
	Total	29	100.0	29	100.0

Figura 7

Logro de la dimensión Habilidades y destrezas



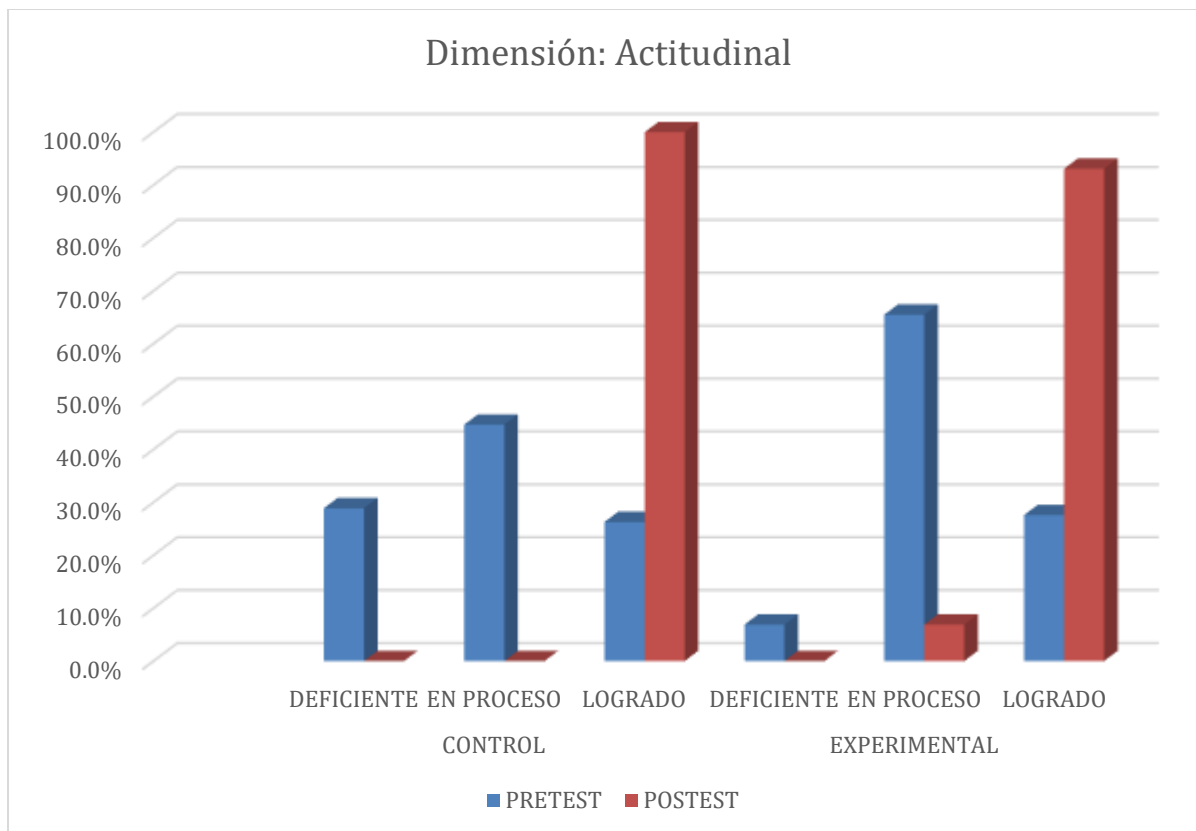
En la **Tabla 9**, en donde se muestra el logro con respecto a la dimensión habilidades y destrezas de la competencia, se pudo observar que en el grupo control, en el pre test el 5.3% de estudiantes tenía un nivel deficiente, el 47.4% de estudiantes estaba en proceso y el 47.4% obtuvo un nivel logrado; igualmente, en el mismo grupo, en el post test, había un 2.6% de estudiantes que se encontraba en un nivel deficiente, un 34.2% de estudiantes en proceso y un 63.2% en el nivel logrado. Así mismo, se observó en el grupo experimental, en el pre test, un 13.8% de estudiantes estaba en un nivel deficiente, un 69.0% de los estudiantes estaba en nivel en proceso y 17.2% en nivel logrado; en el post test se observó que un 10.3% permaneció en nivel deficiente, un 55.2% de estudiantes estaban en proceso y 34.5% en nivel logrado. Por lo tanto, a pesar de que el grupo experimental comenzó en desventaja con respecto al grupo control en esta dimensión, finalmente, los estudiantes con la dimensión lograda en el grupo experimental duplicaron su cantidad.

4.2.2.3. Dimensión: Actitudinal.

Tabla 10

Logro de la dimensión Actitudinal

DIMENSIÓN ACTITUDINAL		PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
CONTROL	DEFICIENTE	11	28.9	0	0.0
	EN PROCESO	17	44.7	0	0.0
	LOGRADO	10	26.3	38	100.0
	Total	38	100.0	38	100.0
EXPERIMENTAL	DEFICIENTE	2	6.9	0	0.0
	EN PROCESO	19	65.5	2	6.9
	LOGRADO	8	27.6	27	93.1
	Total	29	100.0	29	100.0

Figura 8*Logro de dimensión Actitudinal*

En el **Tabla 10**, se puede observar que, en el grupo control, en el pre test, un 28.9% de los alumnos se encontraban en nivel deficiente, un 44.7% en el nivel en proceso y el 26.3% en nivel logrado; Igualmente, en este mismo grupo, en el post test se logró un 100% alcance el nivel logrado. En el grupo experimental, en el pre test había un 6.9% en nivel deficiente, un 65.5% en proceso y 27.6% en nivel logrado; en este mismo grupo, en el post test, un 6.9% de estudiantes lograron un nivel en proceso y un 93.1% un nivel logrado. Por lo tanto, el logro de la dimensión actitudinal en el grupo control se logró totalmente.

4.3. Contrastación de la Hipótesis

4.3.1. Contrastación de Hipótesis General

Las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen en el logro de competencias de los estudiantes del nivel secundario.

4.3.1.1. Según el Estadístico de U de Mann – Whitney.

Tabla 11

Diferencias entre el pre test y post test de los grupos control y experimental para la variable logro de competencia según Mann-Whitney.

LOGRO DE COMPETENCIAS	PRE TEST	POST TEST
U de Mann-Whitney	455.500	542.000
Z	-1.397	-0.277
p-valor	0.163	0.781

Considerando:

Si: $p \leq 0.05$ entonces (Ho se rechaza)

Hipótesis

Ho: No hay diferencias entre el grupo control y experimental en el pre test.

Ha: Hay diferencias entre el grupo control y experimental en el pre test.

$p = 0.163 > 0.05$

Decisión:

No hay diferencias entre el grupo control y experimental en el pre test en relación al logro de competencias.

Hipótesis

Ho: No hay diferencias entre el grupo control y experimental en el post test.

Ha: Hay diferencias entre el grupo control y experimental en el post test.

$$p = 0,781 > 0,05$$

Decisión:

No hay diferencias entre el grupo control y experimental en el post test en relación al logro de competencias.

Por lo tanto, no hay diferencia entre los grupos control y experimental tanto en el pre test como en el post test.

4.3.1.2. Según el Estadístico de W de Wilcoxon.**Tabla 12**

Diferencias entre el pre test y post test de los grupos control y experimental para la variable logro de competencia según Wilcoxon.

GRUPO	LOGRO DE COMPETENCIAS	
CONTROL	Z	-3,873 ^b
	p-valor	0.000
EXPERIMENTAL	Z	-4,000 ^b
	p-valor	0.000

Considerando:

Si: $p \leq 0.05$ entonces (Ho se rechaza)

Hipótesis

Ho: No hay diferencias entre el pre test y post test en el grupo control.

Ha: Hay diferencias entre el pre test y post test en el grupo control.

$$p = 0.000 < 0.05$$

Decisión:

Hay diferencias entre el pre test y post test del grupo control.

Hipótesis

Ho: No hay diferencias entre el pre test y post test en el grupo experimental.

Ha: Hay diferencias entre el pre test y post test en el grupo experimental.

$p = 0.000 < 0.05$

Decisión:

Hay diferencias entre el pre test y post test del grupo experimental.

Por lo tanto, hay diferencias entre el pre y post test del grupo control y grupo experimental. Podemos afirmar, en las visitas a los museos, tanto por medio de las vistas 3D como por aulas virtuales, se logran las competencias. En el grupo control de un 55.3% de alumnos con la competencia lograda se alcanzó un 94.7%, mientras que en el grupo experimental de un 37.9% de alumnos con la competencia lograda se alcanzó un 93.1%. Las diferencias entre los porcentajes de competencia lograda son, en el grupo control, un 39.4% logro pasar de competencia en proceso a competencia lograda, en el grupo experimental, fue un 55.2% de alumnos que pasaron de nivel en proceso a nivel logrado.

4.3.1.3. Conclusión Estadística.

En consecuencia, de acuerdo con los resultados estadísticos, las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen en el logro de competencias de los estudiantes del nivel secundario.

4.3.2. Contrastación de Hipótesis Específicas**4.3.2.1. Hipótesis Específica 1.**

Las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen en el conocimiento de los estudiantes del nivel secundario.

4.3.2.1.1. Según el Estadístico de U de Mann – Whitney.

Tabla 13

Diferencias entre el pre test y post test de los grupos control y experimental para la Dimensión Conocimiento de la variable Logro de Competencia según Mann-Whitney

CONOCIMIENTO	PRE TEST	POST TEST
U de Mann-Whitney	461.500	545.500
Z	-1.835	-0.153
p-valor	0.067	0.878

Considerando:

Si: $p \leq 0,05$ entonces (Ho se rechaza)

Hipótesis

Ho: No hay diferencias entre el grupo control y experimental en el pre test.

Ha: Hay diferencias entre el grupo control y experimental en el pre test.

$p = 0.067 > 0.05$

Decisión:

No hay diferencias entre el grupo control y experimental en el pre test en relación a la dimensión conocimiento.

Hipótesis

Ho: No hay diferencias entre el grupo control y experimental en el post test.

Ha: Hay diferencias entre el grupo control y experimental en el post test.

$p = 0.878 > 0.05$

Decisión:

No hay diferencias entre el grupo control y experimental en el post test en relación a la dimensión conocimiento.

Por lo tanto, en el pre test y post test no hay diferencia entre los grupos control y experimental en la dimensión conocimiento. Sin embargo, podemos observar la diferencia en los índices de alumnos en proceso de los grupos control en proceso de 7.9% y el experimental 24.1%, una diferencia de 16.2%. En tanto en los posts test de ambos grupos observamos que el porcentaje de alumnos con la dimensión conocimiento logrado en el grupo experimental alcanza un 93.1%, mientras que en el grupo control no se observa diferencia alguna.

4.3.2.1.2. Según el Estadístico de W de Wilcoxon.**Tabla 14**

Diferencias entre el pre test y post test de los grupos control y experimental para la Dimensión Conocimiento de la variable Logro de Competencia según Wilcoxon

GRUPO	CONOCIMIENTO	
CONTROL	Z	0,000b
	p-valor	1,000
EXPERIMENTAL	Z	-2,236b
	p-valor	0,025

Considerando:

Si: $p \leq 0.05$ entonces (Ho se rechaza)

Hipótesis

Ho: No hay diferencias entre el pre test y post test en el grupo control.

Ha: Hay diferencias entre el pre test y post test en el grupo control.

$p = 1.000 > 0.05$

Decisión:

No hay diferencias entre el pre test y post test del grupo control.

Hipótesis

Ho: No hay diferencias entre el pre test y post test en el grupo experimental.

Ha: Hay diferencias entre el pre test y post test en el grupo experimental.

$$p = 0.025 < 0.05$$

Decisión:

Hay diferencias entre el pre test y post test del grupo experimental.

Por lo tanto, no hay diferencias entre el pre test y post test del grupo control, mientras que sí las hay entre el pre test y post test del grupo experimental. Los porcentajes de nivel logrado en el grupo control fueron en el pre test 92.1% y en el post test 92.1%, sin diferencia. Los porcentajes de nivel logrado en el grupo experimental fueron 75.9% en el pre test y de 93.1% en el post test. Estos resultados indican que la visita de estudio a museos por medio de aulas virtuales influyó en el logro de la dimensión conocimiento de la competencia.

4.3.2.1.3. Conclusión Estadística.

En consecuencia, de acuerdo con los resultados estadísticos, las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen en el conocimiento de los estudiantes del nivel secundario.

4.3.2.2. Hipótesis Específica 2.

Las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes del nivel secundario.

4.3.2.2.1. Según el Estadístico de U de Mann – Whitney.

Tabla 15

Diferencias entre el pre test y post test de los grupos control y experimental para la Dimensión Habilidades y Destrezas de la variable Logro de Competencia según Mann-Whitney

HABILIDADES Y DESTREZAS	PRE TEST	POST TEST
U de Mann-Whitney	369.000	381.500
Z	-2.614	-2.416
p-valor	0.009	0.016

Considerando:

Si: $p \leq 0.05$ entonces (Ho se rechaza)

Hipótesis

Ho: No hay diferencias entre el grupo control y experimental en el pre test.

Ha: Hay diferencias entre el grupo control y experimental en el pre test.

$p = 0.009 < 0.05$

Decisión:

Hay diferencias entre el grupo control y experimental en el pre test en relación a la dimensión habilidades y destrezas.

Hipótesis

Ho: No hay diferencias entre el grupo control y experimental en el post test.

Ha: Hay diferencias entre el grupo control y experimental en el post test.

$p = 0.016 < 0.05$

Decisión:

Hay diferencias entre el grupo control y experimental en el post test en relación a la dimensión habilidades y destrezas.

De acuerdo a lo observado, hay diferencias en el pre test y en el post test entre los grupos control y experimental. Sin embargo, es evidente que el grupo control con 47.4% de nivel logrado comienza con ventaja en comparación con el grupo experimental con 17.2% de nivel logrado en la dimensión de habilidades y destrezas; los resultados post test de este mismo nivel son para el grupo control 63.2% y para el grupo experimental 34.5%, lo que hace que el grupo experimental duplique su porcentaje de nivel logrado (17.3%) mientras que el incremento en el grupo control es de 15.8%.

4.3.2.2.2. Según el Estadístico de W de Wilcoxon.

Tabla 16

Diferencias entre el pre test y post test de los grupos control y experimental para la Dimensión Habilidades y Destrezas de la variable Logro de Competencia según Wilcoxon

GRUPO	HABILIDADES Y DESTREZAS	
CONTROL	Z	-2,646 ^c
	p-valor	0.008
EXPERIMENTAL	Z	-1,897 ^c
	p-valor	0.058

Considerando:

Si: $p \leq 0.05$ entonces (Ho se rechaza)

Hipótesis

Ho: No hay diferencias entre el pre test y post test en el grupo control.

Ha: Hay diferencias entre el pre test y post test en el grupo control.

$p = 0.008 < 0.05$

Decisión:

Hay diferencias entre el pre test y post test del grupo control.

Hipótesis

Ho: No hay diferencias entre el pre test y post test en el grupo experimental.

Ha: Hay diferencias entre el pre test y post test en el grupo experimental.

$p = 0.058 > 0.05$

Decisión:

No hay diferencias entre el pre test y post test del grupo experimental.

Por lo tanto, se observó que en el grupo control hay diferencias entre el pre test y el post test llegando al nivel logrado hasta un 63.2% mientras que en el grupo experimental no se registran diferencias marcadas, ya que solo alcanzó un 34.5% de alumnos que alcanzaron el nivel logrado en la dimensión habilidades y destrezas; sin embargo, debemos tomar en cuenta que el grupo experimental 17.2% comenzó en gran desventaja en comparación con el grupo control 47.4%.

4.3.2.2.3. Conclusión Estadística.

En consecuencia, de acuerdo con los resultados estadísticos las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales no contribuyen en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes del nivel secundario.

4.3.2.3. Hipótesis Específica 3.

Las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen en la adopción de actitudes positivas de los estudiantes del nivel secundario.

4.3.2.3.1. Según el Estadístico de U de Mann – Whitney.

Tabla 17

Diferencias entre el pre test y post test de los grupos control y experimental para la Dimensión Actitudinal de la variable Logro de Competencia según Mann Whitney

ACTITUDINAL	PRE TEST	POST TEST
U de Mann-Whitney	456.500	513.000
Z	-1.322	-1.631
p-valor	0.186	0.103

Considerando:

Si: $p \leq 0.05$ entonces (H_0 se rechaza)

Hipótesis

H_0 : No hay diferencias entre el grupo control y experimental en el pre test.

H_a : Hay diferencias entre el grupo control y experimental en el pre test.

$p = 0.186 > 0.05$

Decisión:

No hay diferencias entre el grupo control y experimental en el pre test en relación a la dimensión actitudinal.

Hipótesis

H_0 : No hay diferencias entre el grupo control y experimental en el post test.

H_a : Hay diferencias entre el grupo control y experimental en el post test.

$p = 0.103 > 0.05$

Decisión:

No hay diferencias entre el grupo control y experimental en el post test en relación a la dimensión actitudinal.

De acuerdo con lo observado, no hay diferencias en el pre test entre el grupo control y experimental. En el post test tampoco hay diferencias.

4.3.2.3.2. Según el Estadístico de W de Wilcoxon.**Tabla 18**

Diferencias entre el pre test y post test de los grupos control y experimental para la Dimensión Actitudinal de la variable Logro de Competencia según Wilcoxon

GRUPO	ACTITTUDINAL	
CONTROL	Z	-4,786 ^c
	p-valor	0.000
EXPERIMENTAL	Z	-4,379 ^c
	p-valor	0.000

Considerando:

Si: $p \leq 0.05$ entonces (Ho se rechaza)

Hipótesis

Ho: No hay diferencias entre el pre test y post test en el grupo control.

Ha: Hay diferencias entre el pre test y post test en el grupo control.

$p = 0,000 < 0,05$

Decisión:

Hay diferencias entre el pre test y post test del grupo control en la dimensión actitudinal.

Hipótesis

Ho: No hay diferencias entre el pre test y post test en el grupo experimental.

Ha: Hay diferencias entre el pre test y post test en el grupo experimental.

$p = 0.000 < 0.05$

Decisión:

Hay diferencias entre el pre test y post test del grupo experimental.

Por lo tanto, para ambos grupos, el de control y el experimental, hubo diferencias entre el pre test y el post test con respecto a la dimensión actitudinal. Mientras que en el grupo control de un 26.3% de nivel logrado alcanzó un 100%, en el grupo experimental de un 27.6% de nivel logrado alcanzó un 93.1%.

4.3.2.3.3. Conclusión Estadística.

De acuerdo con los resultados estadísticos, las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen en lo actitudinal de los alumnos del nivel secundario.

Capítulo V: Discusión

El resultado de la presente investigación acepta la hipótesis general. En consecuencia, de acuerdo con los resultados estadísticos, las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen en el logro de competencias de los estudiantes del nivel secundario.

Según los resultados de la presente investigación, estos coinciden con los de los investigadores Villalobos (2018) y Poma (2019).

Villalobos (2018) encuentra 6 puntos de diferencia en la media a favor de los estudiantes que pasaron por aulas virtuales (puntaje sobre 20); así también, en la presente investigación, se comprobó el logro de competencia en sus tres dimensiones al incrementarse su nivel logrado de 37.9% a 93.1% en la cantidad de estudiantes que pasaron por aulas virtuales.

Si bien Poma (2019) mide la percepción y no el logro de competencias, los alumnos en su experimentación, luego de pasar por aulas virtuales, las califican de regular a bueno hasta en un 67.7%, lo que refuerza nuestro resultado en la medida en que la cantidad de alumnos con la competencia lograda alcanza un 93.1% y, por ende, supone una satisfacción.

La presente investigación trabajó sobre los resultados que nos brindaron Vera (2017) y Zinanyuca y Sicos (2020), ya que ambos concluyen, en sus investigaciones, que las visitas de estudio a museos refuerzan los aprendizajes de la escuela.

Como lo afirma Vera (2017), las visitas de estudio a los museos sirven para el reforzamiento de lo visto en clase (34.8%) y las emplean los docentes, luego, para elaborar trabajos en el aula (53.2%). Por lo tanto, a pesar de no poder acudir físicamente a los museos, las dos propuestas de visitas de estudio virtuales a los museos que experimentamos en la presente investigación permiten seguir utilizando a los museos como herramienta didáctica.

Las visitas a los museos refuerzan los aprendizajes, como lo demuestran Zinanyuca y Sicos (2020), quienes en los resultados de su investigación muestran una mejora en interpretación crítica de fuentes diversas de 13.64% a 59.09%, comprensión de tiempo histórico de 18.18% a 45.45% y en la elaboración de explicaciones históricas de 18.18% a 45.45% luego que los alumnos realizaron la visita de estudio a un museo.

La necesidad de una medición del logro en las actividades educativas en los museos, que se realizó en la presente investigación, se pone de manifiesto en las investigaciones cualitativas de Saban (2017) y Gil (2018).

Los resultados que muestra Saban (2017) plantean la importancia de la modernización de los servicios educativos de los museos a la era virtual a fin de que los museos no pierdan su relevancia social; así también, este autor señala que, con las nuevas tecnologías, se facilita la evaluación de las actividades educativas en los museos donde siempre ha existido esa carencia.

Como lo afirma Gil (2018) la evaluación de actividades educativas en los museos es pieza fundamental para responder a objetivos claros.

En las investigaciones cualitativas de Griñán (2018) y Serrano (2018) establecen que el trabajo colaborativo entre museos y escuela es primordial para la elaboración de actividades educativas acordes con el currículo, aspecto con el cual contribuye el trabajo con aulas virtuales.

Griñán (2018) concluye que las TIC propician el establecimiento de un canal de comunicación entre los docentes de aula y docentes de museos, planteando una acción conjunta. Si bien es cierto en la presente investigación los experimentos realizados fueron

ejecutados por mi persona (docente de museo), las aulas virtuales y software educativos no son ajenos a los docentes de aula que, en este aislamiento social, se han visto en la necesidad de emplearlos en su cotidianidad.

Serrano (2018), en su diagnóstico, también, concluye que, tanto museos como escuelas, deben trabajar en colaboración, para lograr incorporar el currículo de educación básica regular en las actividades educativas y que se deben afrontar los retos del futuro.

Finalmente, quedo a la espera de los resultados de aprendizajes en las aulas virtuales que vienen realizando en el Museo Arqueológico Nacional de España con su MAN Aula Virtual, donde se han adaptado los contenidos curriculares. La propuesta se encuentra en marcha desde antes de la pandemia, así que esperamos atentos información acerca de este programa educativo.

Conclusiones

Con el método estadístico U de Mann-Whitney, se comprueba que no hay diferencia entre el grupo control y experimental, tanto en el pre-test (0.163) como en el post-test (0.781); y con el método W de Wilcoxon se comprueba que hay diferencias entre los pre-test y post-test de ambos grupos, en el grupo control (-3.873) y el grupo experimental (-4.0).

Para la variable logro de competencia, hay diferencias entre el pre test y post test en el grupo control y en el experimental. Por lo tanto, podemos afirmar que, en la visita a museos, tanto por medio de las vistas 3D como por aulas virtuales, se lograron competencias en el tercer grado de educación secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente de Ferrer. En el grupo control de un 55.3% de alumnos con la competencia lograda se alcanzó un 94.7%, mientras que en el grupo experimental de un 37.9% de alumnos con la competencia lograda se alcanzó un 93.1%.

Respecto a la dimensión conocimientos de la competencia, se observó que no existieron diferencias entre el pre test y post test del grupo control, mientras que sí existieron diferencias entre el pre test y post test del grupo experimental. Los porcentajes de nivel logrado en el grupo control fueron en el pre test 92.1% y en el post test 92.1%, sin diferencia. Los porcentajes de nivel logrado en el grupo experimental fueron 75.9% en el pre test y de 93.1% en el post test.

En la dimensión de habilidades y destrezas de la competencia, se observó que existieron diferencias en el pre test y en el post test entre los grupos control y experimental. Sin embargo, es evidente que el grupo control con 47.4% de nivel logrado comenzó con ventaja en comparación con el grupo experimental con 17.2% de nivel logrado. Los resultados post test de este mismo nivel para el grupo control fue 63.2% y para el grupo experimental 34.5%, lo que hace que el grupo experimental duplicara su porcentaje de nivel logrado (17.3%) mientras que el incremento en el grupo control fue de 15.8%.

En la dimensión actitudinal de la competencia, ambos grupos el de control y el experimental presentaron diferencias entre el pre test y el post test. Mientras que en el grupo control de un 26.3% de nivel logrado alcanzó un 100%, en el grupo experimental de un 27.6% de nivel logrado alcanzó un 93.1%.

Recomendaciones

A los directivos y áreas educativas de los museos, se sugiere implementar las visitas de estudio virtuales a los museos por medio de cualquiera de estas dos modalidades empleadas en la presente investigación, aulas virtuales o recorridos 3D, siguiendo una metodología adecuada, considerando los altos niveles logrados en las competencias cuando se incorporan adecuadamente el uso de las TIC en la educación en museos.

A los directivos y docentes de los centros educativos, se sugiere trabajar en conjunto con los docentes de las áreas educativas de los museos para la confección de actividades educativas apoyadas en las TIC que alcancen medir el logro de competencias curriculares en sus alumnos.

A los directivos de los museos, se sugiere implementar el uso de las TIC para la educación en museos tanto en la modalidad virtual como en la modalidad presencial.

Se recomienda proseguir con las investigaciones de logros en el aprendizaje de las actividades educativas en museos, debido a que estas mediciones nos permiten incrementar la calidad educativa en los museos.

Finalmente, recomendar a directivos y docentes de museos y centros educativos, capacitarse en el uso efectivo de las TIC en la educación y las metodologías pedagógicas del siglo XXI, con el fin de adaptarse a las nuevas generaciones.

Referencias

- Área, M. y Adell, J. (2009). E-Learning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. *Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet*. Málaga, España: Aljibe.
- Cabero, J., Roig, R. & Mengual, S. (diciembre del 2017). Conocimientos tecnológicos, pedagógicos y disciplinares de los futuros docentes según el modelo TPACK. *Digital Education Review*, (32), 73-84.
<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/69058/TPACK.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chacón, M. (agosto del 2015). El proceso de evaluación en educación no formal: Un camino para su construcción. *Revista Electrónica Educare*, 19(2), 21-35.
<http://dx.doi.org/10.15359/ree.19-2.2>
- Chomsky, N. (1985). *Knowledge of Language: Its Nature, Origins and Use*. Alianza.
- Educación 3.0 (16 de diciembre de 2019). MAN Aula virtual: recorrer el Museo Arqueológico Nacional en el aula. *Educación* 3.0.

<https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/man-aula-virtual-recorrer-el-museo-arqueologico-nacional-en-el-aula/>

Figueroa, I. (21 de julio de 2014). Definición de TIC. [Mensaje en un blog]
http://laluchaprueba.weebly.com/uploads/3/8/5/9/38596245/definicion_de_tic.pdf

Frade, L. (2009). *Matices: las diferencias entre el enfoque por competencias y el constructivismo*. <http://www.calidadeducativa.com/articulos/Vol-02/Art-6-Matices-las-diferencias-entre-el-enfoque-por-competencias-y-el-constructivismo.pdf>

García Aretio, L. (1999). Historia de la educación a distancia. *RIED. Revista Iberoamericana De Educación a Distancia*, 2(1), pp. 8–27. <https://doi.org/10.5944/ried.2.1.2084>

Gil, F. (2018). *Museos y formación del pensamiento social en educación primaria: una propuesta de intervención didáctica*. [Tesis de Doctorado, Universidad Autónoma de Barcelona-España].
https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2018/hdl_10803_650279/fgc1de1.pdf

Gómez Alcorta, A. y Ayala Villegas, E. (2015). *Los museos en la revolución didáctica del aprendizaje por competencias. ¿es posible una pedagogía de la integración en el contexto museográfico chileno?* <http://nuevamuseologia.net/wp-content/uploads/2015/12/losmuseosenlarevolucion.pdf>

Griñán, J. (2018). *Los recursos tecnológicos como lazo de unión entre museos y centros educativos como contextos de aprendizaje*. [Tesis de Maestría, Universidad de Murcia-España].
https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/60573/1/TFM._Jennifer_Gri%C3%B1%C3%A1n_Moreno.pdf

Guisasola, J. y Morentin, M. (2007). *¿Qué papel tienen las visitas escolares a los museos de ciencias en el aprendizaje de las ciencias? Una revisión de las investigaciones*.
<https://core.ac.uk/download/pdf/13279231.pdf>

ICOM (2017). *Estatutos del Consejo Internacional de museos*. https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/2017_ICOM_Statutes_SP_01.pdf

López, R. (s.f.). *Aulas Virtuales*.
<https://www.usmp.edu.pe/publicaciones/boletin/fia/info68/aulavirtual.pdf>

Lozano, I. y Ramírez, J. (2005). *Competencias, logros e indicadores de logros: una distinción y una relación necesaria*. <https://core.ac.uk/download/pdf/229152586.pdf>

Luque, P. (1997). *Educación no formal: Un acercamiento a otras instituciones educativas*.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2713690.pdf>

Mikel, J. (2016). *Gamificación: Hagamos que aprender sea divertido*. <http://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/21328/TFM15-MPES-%20EGE-%20GONZALEZ-68030.pdf%20?sequence=1>

MINEDU (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica*. Autoedición.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>

Ospina, D. (19 de abril de 2016). *Manual de usuario del aula virtual*. Universidad Católica Sedes Sapientiae.
http://campusvirtual.ucss.edu.pe/images/PDF/GPL_MAN_01_AV_UCSS_ESTUDIANTE_V03.pdf

Poma, C. (2019). *El uso del virtual Classroom y la percepción del grado de utilidad en el aprendizaje por competencias de los estudiantes de la Universidad Nacional de Huancavelica sede Lircay-2018* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo-Perú].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35181/poma_rc.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Resolución Ministerial N°281. Diario Oficial El Peruano, Lima, Perú, 2 de junio de 2016.
https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/151469/281-2016-MINEDU_-_03-06-2016_04_55_25_-RM_N_281-2016-MINEDU.pdf

- Rodríguez, A. (abril del 2007). Las competencias en el espacio europeo de educación superior: tipologías. *Humanismo y Trabajo Social*. (6), 139-153.
<https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/1481/Agustin%20Rodriguez.pdf?sequence=3>
- Saban, J. (2017). *Estrategias de mediación en museos de arte* [Tesis de Doctorado, Universidad de Murcia en España].
<https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/55923/1/TESIS%20JUDITH%20SABAN.pdf>
- Scagnoli, N. (2000). *El aula virtual: usos y elementos que la componen*.
<https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/2326/aulavirtual.pdf?sequence=2>
- Scagnoli, N. (2001). *El aula virtual: Usos y elementos que la componen*.
<https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/2326/AulaVirtual.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Serrano, J. y Pons, R. (2011). El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. REDIE. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*. 13(1), 1-27.
<https://www.redalyc.org/pdf/155/15519374001.pdf>
- Serrano, C. (2018). *Otra educación en los museos es posible. Propuesta de un proyecto colaborativo desde la enseñanza de las Ciencias Sociales* [Tesis de Doctorado, Universidad de Málaga-España].
https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/17215/TD_SERRANO_MORAL_Carmen.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Tobón, S., Pimienta, J. y García, J. (2010). *Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias*.
<http://razonaya.weebly.com/uploads/2/5/6/3/25637582/secuencia...pdf>
- Universidad Evangélica del Salvador (2017). *Construcción de competencias e indicadores de logro*.
<https://www.uees.edu.sv/wp-content/uploads/2018/planeamiento/doc/DPEC/DPEC%20Manual%20para%20constuir%20competencias.pdf>

Vargas, M. (2008). *Diseño curricular por competencias*.

https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/182548/libro_diseno_curricular-por-competencias_anfei.pdf

Vera, K. (2017). *Diseño de programas educativos en el museo Andrés Avelino Cáceres para estudiantes de 6to de primaria* [Tesis de Maestría, Universidad San Martín de Porres-Perú].

http://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/2710/VERA_MK.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Villalobos, M. (2018). *Efecto de las aulas virtuales en el aprendizaje por competencias en los estudiantes del Instituto Superior Cueto Fernandini, Comas* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle-Perú].

<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2355/TM%20CE-Du%203996%20V1%20-%20Villalobos%20Ayros.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Viloria, C. (s.f). *Introducción a EducaPlay*.

<http://aularagon.catedu.es/materialesaularagon2013/herramelabor/mm3/TutorialEducaPlay.pdf>

Zinanyuca, D. y Sicos, M. (2020). *Visitas a museos como estrategia didáctica en el aprendizaje de historia de los estudiantes de 2° grado de educación secundaria de la Institución Educativa Fortunato Luciano Herrera- Cusco. Periodo 2019* [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco-Perú].

http://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/UNSAAC/5314/253T20200133_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO DE LA TESIS: **AULAS VIRTUALES PARA EL LOGRO DE COMPETENCIAS CURRICULARES EN LA VISITA A LOS MUSEOS CON LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARROQUIAL SAN VICENTE FERRER 2020**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN **Las TIC en la educación en museos**

AUTOR(ES): **Ruth Gesell Izaguirre Renwick**

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general			
¿En qué medida las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen en el logro de competencias de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer - 2020?	Identificar en qué medida las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen en el logro de competencias de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer - 2020.	Las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen en el logro de competencias de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer - 2020.	Aulas Virtuales (Independiente)	Informativa Contenido Práctico Comunicativa Evaluativa	<ul style="list-style-type: none"> • Enfoque: Cuantitativo • Nivel: Predictivo o Experimental • Tipo: Hipotético deductivo • Diseño: Cuasi-experimental con pre test y post-test • Unidad de análisis: estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer - 2020
			Logro de Competencias (Dependiente)	Conocimiento Habilidades y destrezas Actitudinal	
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Dimensiones de variable dependiente	Indicadores	Medios de Certificación (Fuente / Técnica)

<p>¿En qué medida las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen en el logro de conocimiento de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer - 2020?</p>	<p>Identificar en qué medida las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen con los conocimientos de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer - 2020.</p>	<p>Las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen con el conocimiento de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer - 2020.</p>	<p>Conocimiento Competencia N°17 del CNEB <i>Construye interpretaciones históricas.</i></p>	<p>I1: Recuerda los principales hechos durante el período histórico de la Independencia del Perú.</p>	<p>Cuestionario Preguntas del 1 al 10, 7 de ellas para marcar la respuesta correcta, una de ellas para relacionar columnas, una para completar, y una para agrupar ítems.</p>
<p>¿En qué medida las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen en el logro de habilidades y destrezas de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer - 2020?</p>	<p>Identificar en qué medida las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen con el desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer - 2020.</p>	<p>Las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen con el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer - 2020.</p>	<p>Habilidades y destrezas Competencia N°17 del CNEB <i>Construye interpretaciones históricas.</i></p>	<p>I2: Ordena de forma cronológica, hechos y procesos históricos.</p>	<p>Cuestionario Pregunta 11 Mide las capacidades prácticas donde se piden elaborar productos.</p>
<p>I3: Demuestra la estructura orgánica del conocimiento a través de la representación visual de sus componentes y relaciones.</p>	<p>Cuestionario Pregunta 12 Mide las capacidades prácticas donde se piden elaborar productos.</p>				
<p>I4: Demuestra que con ayuda de los conocimientos adquiridos realiza actividades que dan a conocer el significado del hecho histórico estudiado.</p>	<p>Cuestionario Pregunta 13 Mide las capacidades prácticas donde se piden elaborar productos.</p>				

¿En qué medida las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen en lo actitudinal de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer - 2020?	Identificar en qué medida las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen en lo actitudinal de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer - 2020.	Las visitas de estudio a los museos a través de aulas virtuales contribuyen con lo actitudinal de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer - 2020.	Actitudinal Competencia N°17 del CNEB <i>Construye interpretaciones históricas.</i>	I5: Diferencia los tipos de fuentes históricas y su contribución en el estudio de la historia.	Cuestionario Pregunta 14 Para desarrollar porque recaba opinión del estudiante.
				I6: Presume causas y consecuencias de hechos históricos según el contexto en el que se desarrollaron; así como los reconoce su importancia en el presente y en la construcción de nuestro futuro.	Cuestionario Pregunta 15 Para desarrollar porque recaba opinión del estudiante.

ANEXO 2: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Tabla N° 1
Operacionalización de la variable dependiente

Variable: Logro de Competencia		
Definición conceptual: La competencia es el conjunto de conocimientos, capacidades y disposición para desempeñarse e interpretar algo de la mejor manera en una situación determinada.		
Instrumento: Cuestionario		
Dimensiones	Indicadores (Definición Operacional)	Ítems del instrumento
Conocimiento Competencia N°17 del CNEB <i>Construye interpretaciones históricas.</i>	Indicador 1: Recuerda los principales hechos durante el período histórico de la Independencia del Perú.	Del 1 al 10
	Indicador 2: Ordena en el tiempo, hechos y procesos históricos.	11
Habilidades y destrezas Competencia N°17 del CNEB <i>Construye interpretaciones históricas.</i>	Indicador 3: Demuestra la estructura orgánica del conocimiento a través de la representación visual de sus componentes y relaciones.	12
	Indicador 4: Demuestra que con ayuda de los conocimientos adquiridos realiza actividades que dan a conocer el significado del hecho histórico estudiado.	13
	Indicador 5: Diferencia los tipos de fuentes históricas y su contribución en el estudio de la historia.	14
Actitudinal Competencia N°17 del CNEB <i>Construye interpretaciones históricas.</i>	Indicador 6: Presume causas y consecuencias de hechos históricos según el contexto en el que se desarrollaron; así como los reconoce su importancia en el presente y en la construcción de nuestro futuro.	15

ANEXO 3: INSTRUMENTO DE RECOPIACIÓN DE DATOS

Nombre del Instrumento: **Cuestionario de la Independencia del Perú**

Autor del Instrumento: **Ruth Gesell Izaguirre Renwick**

Definición Conceptual:		Este cuestionario mide la competencia N°17 del CNEB “Construye Interpretaciones históricas” en sus tres dimensiones: conocimiento, habilidades y destrezas y actitudinal; sobre los hechos históricos que originaron la Independencia del Perú.				
Población:		Alumnos del tercer grado de secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer – Noviembre 2020				
Variable	Dimensión	Indicador	Preguntas	Escalas		
				Deficiente	En proceso	Logrado
				1	2	3
L O G R O D E C O M P E T E N C I A	D1 Conocimiento	I1 Identifica los principales hechos durante el período histórico de la Independencia del Perú.	1 al 10			
	D2 Habilidades y destrezas	I2 Ordena en el tiempo, hechos y procesos históricos.	11			
		I3 Sistematiza la estructura orgánica del conocimiento a través de la representación visual de sus componentes y relaciones.	12			
		I4 Reconoce el significado de los hechos históricos del periodo de la independencia del Perú.	13			
	D3 Actitudinal	I5 Reconoce y valora críticamente las diferentes fuentes de información sobre hechos históricos de la independencia del Perú.	14			
		I6 Establece y evalúa consecuencias de los acontecimientos históricos dentro de un entorno temporo-espacial.	15			

Instrumento de evaluación – Cuestionario de la Independencia del Perú (100 puntos)

Conocimiento

1. ¿Cómo se llama la forma de gobierno que proponía Don José de San Martín para el Perú? (3 puntos)
 - a) Dictadura
 - b) Protectorado
 - c) República Democrática
 - d) Monarquía Constitucional
2. ¿Dónde se dieron las batallas definitivas que sellaron nuestra Independencia? (3 puntos)
 - a) Cuzco/Lima
 - b) Callao/Ayacucho
 - c) Junín/Ayacucho
3. ¿Cuál es la forma de gobierno que nos dejó Don Simón Bolívar y que funciona hasta el día de hoy en el Perú? (3 puntos)
 - a) Dictadura
 - b) Protectorado
 - c) República Democrática
 - d) Monarquía Constitucional
4. ¿Qué nacionalidad tuvo Don José de San Martín? (3 puntos)
 - a) Argentino
 - b) Peruano
 - c) Colombiano
 - d) Venezolano
5. ¿Qué cargo asumió Don José de San Martín en el Perú? (3 puntos)
 - a) Presidente
 - b) Dictador
 - c) Director
 - d) Protector
6. ¿Qué nacionalidad tenía Don Simón Bolívar? (3 puntos)
 - a) Argentino
 - b) Peruano
 - c) Colombiano
 - d) Venezolano
7. ¿Quién fue la mano derecha de Don Simón Bolívar? (3 puntos)
 - a) Monteagudo
 - b) Torre Tagle
 - c) Sucre
 - d) Arenales

8. Relaciona las columnas. (12 puntos)

- | | |
|--|--------------------------------------|
| a) 6 de agosto de 1824 | () Proclamación de la Independencia |
| b) 9 de diciembre de 1824 | () Don Simón Bolívar |
| c) 28 de julio de 1821 | () La Serna |
| d) Dirige la corriente libertadora del norte | () Don José de San Martín |
| e) Dirige la corriente libertadora del sur | () Batalla de Junín |
| f) Virrey del Perú | () Batalla de Ayacucho |

9. Completa el discurso. (7 puntos)

“El Perú es, desde este momento,

.....
.....
.....
.....
.....”

10. Indica cuales de estos acontecimientos son causas y cuales consecuencias de la Independencia del Perú. (12 puntos)

- a)..... Nobleza sin título, pero con grandes riquezas
- b)..... Mercantilismo y monopolio comercial
- c)..... Independencia de los Estados Unidos de América
- d)..... Revolución Francesa
- e)..... Invasión napoleónica a España
- f)..... Gran deuda por gastos de guerra
- g)..... Se permitió la llegada de ingleses, norteamericanos e italianos
- h)..... Régimen absolutista da origen al liberalismo
- i)..... Clases sociales muy desiguales
- j)..... Se suprimió el monopolio comercial
- k)..... Se dio la libertad de vientre
- l)..... Surge el militarismo, clase social conformada por jefes militares

Habilidades y destrezas

11. Confecciona una línea del tiempo de los acontecimientos ocurridos desde la llegada de Don José de San Martín al Perú hasta la firma de la Capitulación de Ayacucho. (6 puntos)

12. Confecciona un mapa conceptual sobre el proceso de la Independencia del Perú. (6 puntos)

Ficha técnica del instrumento: Cuestionario para evaluar la competencia "Construye interpretaciones históricas" referente al hecho histórico de la Independencia del Perú

Aspectos del instrumento	Respuestas
Nombre del instrumento	Cuestionario sobre la Independencia del Perú
Autor del instrumento	Ruth Gesell Izaguirre Renwick
Adaptado por	Ruth Gesell Izaguirre Renwick
Objetivo del instrumento	Medir las tres dimensiones (conocimiento, habilidades y actitudinal) de la competencia "Construye interpretaciones históricas".
Usuarios	Estudiantes de tercer grado de secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer – Noviembre 2020
Características y modo de aplicación	La prueba está diseñada con 15 ítems, divididos en tres dimensiones de la variable "Competencia" (conocimiento, habilidades y actitudinal). En dicho instrumento se han utilizado preguntas de opción múltiple, para relacionar columnas, de desarrollo, confección de productos y de opinión.
Procedimiento	Los alumnos resolverán el cuestionario de forma individual al comienzo (pre-test) y al término (post-test) de la actividad educativa, llenando los datos conforme a las indicaciones suministradas. La prueba se aplica de manera personal mediante un formulario Google forms el cual permite la subida de archivos (mapa conceptual).
Validación	El resultado que arroje el instrumento de recopilación de datos posee validez de contenido, conforme al juicio de expertos.
Confiabilidad	El instrumento es confiable debido a que se efectuó pruebas piloto antes del experimento.
Niveles y rangos	La calificación máxima es 100.

Rúbrica para la calificación de preguntas abiertas del cuestionario

N°	Pregunta	Deficiente	En proceso	Logrado
9	Completa el discurso: "El Perú es, desde este momento,	0	4	7
		No responde	Le faltan hasta 5 palabras y/o las coloca fuera de orden.	Escribe el discurso "El Perú es, desde este momento, libre e independiente por la voluntad general de los pueblos y por la justicia de su causa que Dios defiende". ¡Viva la patria! ¡Viva la libertad! ¡Viva la independencia! Las aclamaciones son opcionales.
12	Confecciona un mapa conceptual sobre el proceso de la Independencia del Perú.	0	3	6
		No responde o coloca una copia de internet.	Coloca la información de los acontecimientos (antecedentes, corrientes libertadoras del sur y norte, consecuencias, etc.) pero no las organiza.	Delimita claramente los acontecimientos en antecedentes, corriente libertadora del sur, corriente libertadora del norte y consecuencias.
13	Tu centro educativo te ha designado como delegado de aula para organizar las celebraciones por el Bicentenario de la Independencia del Perú. Describe las actividades que realizarías. Explica.	0	3	6
		No responde	Enuncia alguna actividad para celebrar el bicentenario de la Independencia del Perú, pero no explica como la realizaría	Explica la(s) actividad(es) que realizaría para celebrar el bicentenario de la Independencia del Perú y explica las acciones que llevaría a cabo para concretarlas.
14	¿Conoces el Museo Nacional de Arqueología, Antropología e Historia del Perú? ¿Qué te gustó más? ¿Porqué?	0	8	15
		No responde y/o no fue nunca a un museo.	Responde vagamente, sin especificar por qué le gustó algún aspecto del museo.	Responde fundamentando el porqué de su respuesta, ya sea que no ha asistido o explica por qué le gustó más algún aspecto del museo.
15	¿Qué crees que ha aprendido el Perú en estos 200 años de independizarse de los españoles?	0	8	15
		No responde	Su repuesta no responde sobre algún aprendizaje adquirido sobre los hechos que acontecieron para obtener la Independencia del Perú. (decir ser libre o ser independiente no es un aprendizaje)	Sabe fundamentar con ideas claras los aprendizajes obtenidos en estos 200 años después de la jura de la Independencia del Perú; más allá de decir solo ser libre o ser independiente)

ANEXO: BASE DE DATOS

GRUPO EXPERIMENTAL: Calificación numérica

N°	Conocimiento			Habilidades y destrezas			Actitudinal			TOTAL		
	Pre	Post	Diferencia	Pre	Post	Diferencia	Pre	Post	Diferencia	Pre	Post	Diferencia
1	25	40	15	15	11	-4	15	23	8	55	74	19
2	34	34	0	14	16	2	23	30	7	71	80	9
3	17	23	6	11	5	-6	15	15	0	43	43	0
4	20	36	16	11	7	-4	30	30	0	61	73	12
5	37	37	0	21	26	5	30	30	0	88	93	5
6	34	33	-1	16	15	-1	30	30	0	80	78	-2
7	37	40	3	19	20	1	15	30	15	71	90	19
8	37	37	0	16	12	-4	30	30	0	83	79	-4
9	34	34	0	19	14	-5	15	30	15	68	78	10
10	37	34	-3	9	12	3	8	15	7	54	61	7
11	37	37	0	11	15	4	15	30	15	63	82	19
12	31	34	3	25	26	1	15	30	15	71	90	19
13	34	37	3	7	19	12	16	30	14	57	86	29
14	26	30	4	15	23	8	30	30	0	71	83	12
15	34	37	3	11	20	9	15	30	15	60	87	27
16	37	34	-3	23	26	3	15	30	15	75	90	15
17	27	40	13	16	27	11	15	30	15	58	97	39
18	37	37	0	13	20	7	15	30	15	65	87	22
19	37	40	3	13	21	8	16	30	14	66	91	25
20	40	40	0	19	17	-2	23	30	7	82	87	5
21	27	37	10	9	12	3	15	30	15	51	79	28
22	30	37	7	16	13	-3	15	30	15	61	80	19
23	37	37	0	18	28	10	15	30	15	70	95	25
24	34	34	0	14	15	1	15	30	15	63	79	16
25	37	37	0	21	22	1	15	30	15	73	89	16
26	34	34	0	16	24	8	15	30	15	65	88	23
27	34	37	3	18	15	-3	15	30	15	67	82	15
28	37	37	0	23	24	1	30	30	0	90	91	1
29	40	37	-3	10	6	-4	0	30	30	50	73	23

GRUPO CONTROL: Calificación numérica

N°	Conocimiento			Habilidades y destrezas			Actitudinal			TOTAL		
	Pre	Post	Diferencia	Pre	Post	Diferencia	Pre	Post	Diferencia	Pre	Post	Diferencia
1	37	34	-3	14	17	3	30	30	0	81	81	0
2	32	37	5	18	13	-5	15	30	15	65	80	15
3	33	31	-2	14	12	-2	0	23	23	47	66	19
4	40	40	0	28	25	-3	15	30	15	83	95	12
5	34	34	0	16	18	2	15	30	15	65	82	17
6	26	34	8	11	14	3	8	23	15	45	71	26
7	37	37	0	18	19	1	30	30	0	85	86	1
8	40	40	0	26	29	3	0	30	30	66	99	33
9	40	40	0	27	27	0	30	30	0	97	97	0
10	37	37	0	20	28	8	0	30	30	57	95	38
11	27	27	0	18	19	1	30	30	0	75	76	1
12	34	37	3	22	24	2	30	30	0	86	91	5
13	27	31	4	15	21	6	8	30	22	50	82	32
14	37	37	0	28	26	-2	15	30	15	80	93	13
15	37	37	0	28	22	-6	8	30	22	73	89	16
16	37	37	0	26	26	0	0	30	30	63	93	30
17	33	37	4	17	24	7	15	23	8	65	84	19
18	37	34	-3	17	21	4	15	30	15	69	85	16
19	40	40	0	24	24	0	8	30	22	72	94	22
20	34	34	0	22	22	0	0	23	23	56	79	23
21	40	40	0	18	19	1	30	30	0	88	89	1
22	40	40	0	23	25	2	15	30	15	78	95	17
23	40	40	0	10	16	6	0	23	23	50	79	29
24	37	40	3	22	28	6	15	30	15	74	98	24
25	37	37	0	23	23	0	15	30	15	75	90	15
26	37	37	0	26	26	0	15	30	15	78	93	15
27	34	20	-14	7	6	-1	15	30	15	56	56	0
28	32	40	8	18	18	0	15	30	15	65	88	23
29	37	37	0	22	21	-1	15	23	8	74	81	7
30	40	40	0	27	27	0	15	30	15	82	97	15
31	33	40	7	20	17	-3	15	30	15	68	87	19
32	34	40	6	26	27	1	15	30	15	75	97	22
33	40	40	0	28	28	0	30	30	0	98	98	0
34	40	34	-6	15	22	7	8	30	22	63	86	23
35	37	37	0	20	27	7	30	30	0	87	94	7
36	37	30	-7	14	15	1	23	30	7	74	75	1
37	40	40	0	22	25	3	15	30	15	77	95	18
38	33	31	-2	13	19	6	23	30	7	69	80	11

Valores de conversión de resultados de valores numéricos a calificación cualitativa

	Deficiente	En proceso	Logrado	Total
Conocimientos	0 a 15	16 a 30	31 a 40	40
Habilidades y destrezas	0 a 10	11 a 20	21 a 30	30
Actitudinal	0 a 10	11 a 20	21 a 30	30
Total	0 a 40	41 a 70	71 a 100	100

GRUPO EXPERIMENTAL: Calificación cualitativa

N°	Conocimiento			Habilidades y destrezas				Actitudinal				TOTAL				
	Pre	Logro	Post	Logro	Pre	Logro	Post	Logro	Pre	Logro	Post	Logro	Pre	Logro	Post	Logro
1	25	En proceso	40	Logrado	15	En proceso	11	En proceso	15	En proceso	23	Logrado	55	En proceso	73	Logrado
2	34	Logrado	34	Logrado	14	En proceso	16	En proceso	23	Logrado	30	Logrado	71	Logrado	78	Logrado
3	17	En proceso	23	En proceso	11	En proceso	5	Deficiente	15	En proceso	15	En proceso	43	En proceso	79	Logrado
4	20	En proceso	36	Logrado	11	En proceso	7	Deficiente	30	Logrado	30	Logrado	61	En proceso	87	Logrado
5	37	Logrado	37	Logrado	21	Logrado	26	Logrado	30	Logrado	30	Logrado	88	Logrado	90	Logrado
6	34	Logrado	33	Logrado	16	En proceso	15	En proceso	30	Logrado	30	Logrado	80	Logrado	89	Logrado
7	37	Logrado	40	Logrado	19	En proceso	20	En proceso	15	En proceso	30	Logrado	71	Logrado	83	Logrado
8	37	Logrado	37	Logrado	16	En proceso	12	En proceso	30	Logrado	30	Logrado	83	Logrado	93	Logrado
9	34	Logrado	34	Logrado	19	En proceso	14	En proceso	15	En proceso	30	Logrado	68	En proceso	87	Logrado
10	37	Logrado	34	Logrado	9	Deficiente	12	En proceso	8	Deficiente	15	En proceso	54	En proceso	61	En proceso
11	37	Logrado	37	Logrado	11	En proceso	15	En proceso	15	En proceso	30	Logrado	63	En proceso	82	Logrado
12	31	Logrado	34	Logrado	25	Logrado	26	Logrado	15	En proceso	30	Logrado	71	Logrado	80	Logrado
13	34	Logrado	37	Logrado	7	Deficiente	19	En proceso	16	En proceso	30	Logrado	57	En proceso	82	Logrado
14	26	En proceso	30	En proceso	15	En proceso	23	Logrado	30	Logrado	30	Logrado	71	Logrado	90	Logrado
15	34	Logrado	37	Logrado	11	En proceso	20	En proceso	15	En proceso	30	Logrado	60	En proceso	80	Logrado
16	37	Logrado	34	Logrado	23	Logrado	26	Logrado	15	En proceso	30	Logrado	75	Logrado	88	Logrado
17	27	En proceso	40	Logrado	16	En proceso	27	Logrado	15	En proceso	30	Logrado	58	En proceso	79	Logrado
18	37	Logrado	37	Logrado	13	En proceso	20	En proceso	15	En proceso	30	Logrado	65	En proceso	79	Logrado
19	37	Logrado	40	Logrado	13	En proceso	21	Logrado	16	En proceso	30	Logrado	66	En proceso	95	Logrado
20	40	Logrado	40	Logrado	19	En proceso	17	En proceso	23	Logrado	30	Logrado	82	Logrado	90	Logrado
21	27	En proceso	37	Logrado	9	Deficiente	12	En proceso	15	En proceso	30	Logrado	51	En proceso	43	En proceso
22	30	En proceso	37	Logrado	16	En proceso	13	En proceso	15	En proceso	30	Logrado	61	En proceso	73	Logrado
23	37	Logrado	37	Logrado	18	En proceso	28	Logrado	15	En proceso	30	Logrado	70	En proceso	97	Logrado
24	34	Logrado	34	Logrado	14	En proceso	15	En proceso	15	En proceso	30	Logrado	63	En proceso	87	Logrado
25	37	Logrado	37	Logrado	21	Logrado	22	Logrado	15	En proceso	30	Logrado	73	Logrado	74	Logrado
26	34	Logrado	34	Logrado	16	En proceso	24	Logrado	15	En proceso	30	Logrado	65	En proceso	78	Logrado
27	34	Logrado	37	Logrado	18	En proceso	15	En proceso	15	En proceso	30	Logrado	67	En proceso	91	Logrado
28	37	Logrado	37	Logrado	23	Logrado	24	Logrado	30	Logrado	30	Logrado	90	Logrado	91	Logrado
29	40	Logrado	37	Logrado	10	Deficiente	6	Deficiente	0	Deficiente	30	Logrado	50	En proceso	86	Logrado

GRUPO CONTROL: Calificación cualitativa

N°	Conocimiento				Habilidades y destrezas				Actitudinal				TOTAL			
	Pre	Logro	Post	Logro	Pre	Logro	Post	Logro	Pre	Logro	Post	Logro	Pre	Logro	Post	Logro
1	37	Logrado	34	Logrado	14	En proceso	17	En proceso	30	Logrado	30	Logrado	81	Logrado	81	Logrado
2	32	Logrado	37	Logrado	18	En proceso	13	En proceso	15	En proceso	30	Logrado	65	En proceso	80	Logrado
3	33	Logrado	31	Logrado	14	En proceso	12	En proceso	0	Deficiente	23	Logrado	47	En proceso	66	En proceso
4	40	Logrado	40	Logrado	28	Logrado	25	Logrado	15	En proceso	30	Logrado	83	Logrado	95	Logrado
5	34	Logrado	34	Logrado	16	En proceso	18	En proceso	15	En proceso	30	Logrado	65	En proceso	82	Logrado
6	26	En proceso	34	Logrado	11	En proceso	14	En proceso	8	Deficiente	23	Logrado	45	En proceso	71	Logrado
7	37	Logrado	37	Logrado	18	En proceso	19	En proceso	30	Logrado	30	Logrado	85	Logrado	86	Logrado
8	40	Logrado	40	Logrado	26	Logrado	29	Logrado	0	Deficiente	30	Logrado	66	En proceso	99	Logrado
9	40	Logrado	40	Logrado	27	Logrado	27	Logrado	30	Logrado	30	Logrado	97	Logrado	97	Logrado
10	37	Logrado	37	Logrado	20	En proceso	28	Logrado	0	Deficiente	30	Logrado	57	En proceso	95	Logrado
11	27	En proceso	27	En proceso	18	En proceso	19	En proceso	30	Logrado	30	Logrado	75	Logrado	76	Logrado
12	34	Logrado	37	Logrado	22	Logrado	24	Logrado	30	Logrado	30	Logrado	86	Logrado	91	Logrado
13	27	En proceso	31	Logrado	15	En proceso	21	Logrado	8	Deficiente	30	Logrado	50	En proceso	82	Logrado
14	37	Logrado	37	Logrado	28	Logrado	26	Logrado	15	En proceso	30	Logrado	80	Logrado	93	Logrado
15	37	Logrado	37	Logrado	28	Logrado	22	Logrado	8	Deficiente	30	Logrado	73	Logrado	89	Logrado
16	37	Logrado	37	Logrado	26	Logrado	26	Logrado	0	Deficiente	30	Logrado	63	En proceso	93	Logrado
17	33	Logrado	37	Logrado	17	En proceso	24	Logrado	15	En proceso	23	Logrado	65	En proceso	84	Logrado
18	37	Logrado	34	Logrado	17	En proceso	21	Logrado	15	En proceso	30	Logrado	69	En proceso	85	Logrado
19	40	Logrado	40	Logrado	24	Logrado	24	Logrado	8	Deficiente	30	Logrado	72	Logrado	94	Logrado
20	34	Logrado	34	Logrado	22	Logrado	22	Logrado	0	Deficiente	23	Logrado	56	En proceso	79	Logrado
21	40	Logrado	40	Logrado	18	En proceso	19	En proceso	30	Logrado	30	Logrado	88	Logrado	89	Logrado
22	40	Logrado	40	Logrado	23	Logrado	25	Logrado	15	En proceso	30	Logrado	78	Logrado	95	Logrado
23	40	Logrado	40	Logrado	10	Deficiente	16	En proceso	0	Deficiente	23	Logrado	50	En proceso	79	Logrado
24	37	Logrado	40	Logrado	22	Logrado	28	Logrado	15	En proceso	30	Logrado	74	Logrado	98	Logrado
25	37	Logrado	37	Logrado	23	Logrado	23	Logrado	15	En proceso	30	Logrado	75	Logrado	90	Logrado
26	37	Logrado	37	Logrado	26	Logrado	26	Logrado	15	En proceso	30	Logrado	78	Logrado	93	Logrado
27	34	Logrado	20	En proceso	7	Deficiente	6	Deficiente	15	En proceso	30	Logrado	56	En proceso	56	En proceso
28	32	Logrado	40	Logrado	18	En proceso	18	En proceso	15	En proceso	30	Logrado	65	En proceso	88	Logrado
29	37	Logrado	37	Logrado	22	Logrado	21	Logrado	15	En proceso	23	Logrado	74	Logrado	81	Logrado
30	40	Logrado	40	Logrado	27	Logrado	27	Logrado	15	En proceso	30	Logrado	82	Logrado	97	Logrado
31	33	Logrado	40	Logrado	20	En proceso	17	En proceso	15	En proceso	30	Logrado	68	En proceso	87	Logrado
32	34	Logrado	40	Logrado	26	Logrado	27	Logrado	15	En proceso	30	Logrado	75	Logrado	97	Logrado

33	40	Logrado	40	Logrado	28	Logrado	28	Logrado	30	Logrado	30	Logrado	98	Logrado	98	Logrado
34	40	Logrado	34	Logrado	15	En proceso	22	Logrado	8	Deficiente	30	Logrado	63	En proceso	86	Logrado
35	37	Logrado	37	Logrado	20	En proceso	27	Logrado	30	Logrado	30	Logrado	87	Logrado	94	Logrado
36	37	Logrado	30	En proceso	14	En proceso	15	En proceso	23	Logrado	30	Logrado	74	Logrado	75	Logrado
37	40	Logrado	40	Logrado	22	Logrado	25	Logrado	15	En proceso	30	Logrado	77	Logrado	95	Logrado
38	33	Logrado	31	Logrado	13	En proceso	19	En proceso	23	Logrado	30	Logrado	69	En proceso	80	Logrado



ANEXO 4: FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

JUICIO DE EXPERTO

Estimado Especialista:

Siendo conocedores de su trayectoria académica y profesional, me he tomado la libertad de nombrarlo como JUEZ EXPERTO para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos:

1. Cuestionario (X) 2. Guía de entrevista () 3. Guía de focus group ()
4. Guía de observación () 5. Otro : ()

Presento la matriz de consistencia y el instrumento, la cual solicito revisar cuidadosamente, además le informo que mi proyecto de tesis tiene un enfoque:


1. Cualitativo () 2. Cuantitativo (X) 3. Mixto ()

Los resultados de esta evaluación servirán para determinar la validez de contenido del instrumento para mi proyecto de tesis de postgrado.

Título del proyecto de tesis:	Aulas virtuales para el logro de competencias curriculares en la visita a los museos con los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer – 2020
Línea de investigación:	Las TIC en la educación en museos

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiantes autores del proyecto:


Apellidos y Nombres	Firma
Ruth Gesell Izaguirre Renwick	

Asesor(a) del proyecto de tesis:


Apellidos y Nombres	Firma
Ángel Salvatierra	

Santa Anita, 27 de Octubre del 2020


INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA N°1

Nombres y Apellidos:	Amado Enrique Vásquez Sanez
Sexo:	Hombre (X) Mujer () Edad 29 (años)
Profesión:	Docente
Especialidad:	Computación
Años de experiencia:	5 años
Cargo que desempeña actualmente:	Docente Universitario
Institución donde labora:	USMP
Firma:	


INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA N°2

Nombres y Apellidos:	Luis Fernando Ramírez Gálvez
Sexo:	Hombre (X) Mujer () Edad 52 (años)
Profesión:	Profesor
Especialidad:	Matemática
Años de experiencia:	30 años
Cargo que desempeña actualmente:	Decano del Colegio de Profesores de la Región de La Libertad
Institución donde labora:	Colegio de Profesores de la Región La Libertad
Firma:	


INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA N°3:

Nombres y Apellidos:	Julia Esperanza Solano Rodríguez
Sexo:	Hombre () Mujer (x) Edad 62 (años)
Profesión:	Docente
Especialidad:	Educación Primaria
Años de experiencia:	23
Cargo que desempeña actualmente:	Profesora de aula
Institución donde labora:	Fe y Alegría 4
Firma:	

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA N°4:

Nombres y Apellidos:	Julia Andrea Salas Romani
Sexo:	Hombre () Mujer (X) Edad 32 (años)
Profesión:	Licenciado en Educación Primaria
Especialidad:	Educación Primaria
Años de experiencia:	8 años
Cargo que desempeña actualmente:	Tutora de 4to de primaria
Institución donde labora:	Colegio San Agustín
Firma:	

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA N°5

Nombres y Apellidos:	Mg. Yrma Pozo Reyes
Sexo:	Hombre () Mujer (x) Edad 58 (años)
Profesión:	Licenciada en Educación
Especialidad:	Física y Matemática
Años de experiencia:	33
Cargo que desempeña actualmente:	Docente de pre y Posgrado
Institución donde labora:	UNMSM
Firma:	

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA N°6:

Nombres y Apellidos:	Ricardo Martín Dulanto Ramírez
Sexo:	Hombre (X) Mujer () Edad: 36 años
Profesión:	INGENIERO DE COMPUTACIÓN Y DE SISTEMAS – MAGISTER
Especialidad:	DOCENCIA UNIVERSITARIA
Años de experiencia:	12
Cargo que desempeña actualmente:	DOCENTE
Institución donde labora:	USMP
Firma:	

FORMATO DE VALIDACIÓN JUEZ N°1

TABLA N° 1
VARIABLE: Logro de Competencia

Nombre del Instrumento evaluado:	Cuestionario sobre la Independencia del Perú					
Autor del Instrumento	Ruth Gesell Izaguirre Renwick					
Variable:	Competencia - Variable dependiente					
Definición Conceptual:	Este cuestionario mide la competencia N°17 del CNEB “Construye Interpretaciones históricas” en sus tres dimensiones: conocimiento, habilidades y destrezas y actitudinal; sobre los hechos históricos que originaron la Independencia del Perú.					
Población:	Alumnos del tercer grado de secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer – Noviembre 2020					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Conocimiento						
Indicador 1: Identifica los principales hechos durante el período histórico de la Independencia del Perú.	1 al 10	4	4	4	4	
D2: Habilidades y destrezas						
Indicador 2: Ordena hechos y procesos históricos de manera cronológica, comprendiendo las nociones de tiempo y espacio.	11	4	4	4	4	
Indicador 3: Sistematiza la estructura orgánica del conocimiento a través de la representación visual de sus componentes y relaciones.	12	4	4	4	4	
Indicador 4: Reconoce el significado de los hechos históricos del periodo de la independencia del Perú .	13	4	4	4	4	
D3: Actitudinal						
Indicador 5: Reconoce y valora críticamente las diferentes fuentes de información sobre hechos históricos de la independencia del Perú.	14	4	4	4	4	
Indicador 6: Establece y evalúa consecuencias de los acontecimientos históricos dentro de un entorno temporo-espacial.	15	4	4	4	4	

FORMATO DE VALIDACIÓN JUEZ N°2

TABLA N° 1
VARIABLE: Logro de Competencia

Nombre del Instrumento evaluado:	Cuestionario sobre la Independencia del Perú					
Autor del Instrumento	Ruth Gesell Izaguirre Renwick					
Variable:	Competencia - Variable dependiente					
Definición Conceptual:	Este cuestionario mide la competencia N°17 del CNEB “Construye Interpretaciones históricas” en sus tres dimensiones: conocimiento, habilidades y destrezas y actitudinal; sobre los hechos históricos que originaron la Independencia del Perú.					
Población:	Alumnos del tercer grado de secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer – Noviembre 2020					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Conocimiento						
Indicador 1: Identifica los principales hechos durante el período histórico de la Independencia del Perú.	1 al 10	3	3	3	4	
D2: Habilidades y destrezas						
Indicador 2: Ordena hechos y procesos históricos de manera cronológica, comprendiendo las nociones de tiempo y espacio.	11	4	3	4	4	
Indicador 3: Sistematiza la estructura orgánica del conocimiento a través de la representación visual de sus componentes y relaciones.	12	4	4	4	4	
Indicador 4: Reconoce el significado de los hechos históricos del periodo de la independencia del Perú.	13	4	4	4	4	
D3: Actitudinal						
Indicador 5: Reconoce y valora críticamente las diferentes fuentes de información sobre hechos históricos de la independencia del Perú.	14	4	4	4	4	
Indicador 6: Establece y evalúa consecuencias de los acontecimientos históricos dentro de un entorno temporo-espacial.	15	4	4	4	4	

FORMATO DE VALIDACIÓN JUEZ N°3

TABLA N° 1
VARIABLE: Logro de Competencia

Nombre del Instrumento evaluado:	Cuestionario sobre la Independencia del Perú					
Autor del Instrumento	Ruth Gesell Izaguirre Renwick					
Variable:	Competencia - Variable dependiente					
Definición Conceptual:	Este cuestionario mide la competencia N°17 del CNEB “Construye Interpretaciones históricas” en sus tres dimensiones: conocimiento, habilidades y destrezas y actitudinal; sobre los hechos históricos que originaron la Independencia del Perú.					
Población:	Alumnos del tercer grado de secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer – Noviembre 2020					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Conocimiento						
Indicador 1: Identifica los principales hechos durante el período histórico de la Independencia del Perú.	1 al 10	4	4	4	4	
D2: Habilidades y destrezas						
Indicador 2: Ordena hechos y procesos históricos de manera cronológica, comprendiendo las nociones de tiempo y espacio.	11	4	4	4	4	
Indicador 3: Demuestra la estructura orgánica del conocimiento a través de la representación visual de sus componentes y relaciones.	12	4	4	4	4	
Indicador 4: Reconoce el significado de los hechos históricos del periodo de la independencia del Perú .	13	4	4	4	4	
D3: Actitudinal						
Indicador 5: Reconoce y valora críticamente las diferentes fuentes de información sobre hechos históricos de la independencia del Perú.	14	4	4	4	4	
Indicador 6: Establece y evalúa consecuencias de los acontecimientos históricos dentro de un entorno temporo-espacial.	15	4	4	3	4	

FORMATO DE VALIDACIÓN N°4

TABLA N° 1
VARIABLE: Logro de Competencia

Nombre del Instrumento evaluado:	Cuestionario sobre la Independencia del Perú					
Autor del Instrumento	Ruth Gesell Izaguirre Renwick					
Variable:	Competencia - Variable dependiente					
Definición Conceptual:	Este cuestionario mide la competencia N°17 del CNEB "Construye Interpretaciones históricas" en sus tres dimensiones: conocimiento, habilidades y destrezas y actitudinal; sobre los hechos históricos que originaron la Independencia del Perú.					
Población:	Alumnos del tercer grado de secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer – Noviembre 2020					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Conocimiento						
Indicador 1: Identifica los principales hechos durante el período histórico de la Independencia del Perú.	1 al 10	4	3	4	4	Escribir los nombres completos de los libertadores mencionados.
D2: Habilidades y destrezas						
Indicador 2: Ordena hechos y procesos históricos de manera cronológica, comprendiendo las nociones de tiempo y espacio.	11	3	4	4	3	Recomiendo colocar algunos hechos o fechas, ya que esta actividad requiere de la memoria.
Indicador 3: Sistematiza la estructura orgánica del conocimiento a través de la representación visual de sus componentes y relaciones.	12	4	4	4	3	Se recomienda solicitar un organizador visual en vez de un mapa conceptual, para así brindar más opciones.
Indicador 4: Reconoce el significado de los hechos históricos del periodo de la independencia del Perú .	13	3	3	3	3	Se recomienda incluir en la indicación de forma específica el propósito de la actividad.
D3: Actitudinal						
Indicador 5: Reconoce y valora críticamente las diferentes fuentes de información sobre hechos históricos de la independencia del Perú.	14	4	4	4	4	Ninguna
Indicador 6: Establece y evalúa consecuencias de los acontecimientos históricos dentro de un entorno temporo-espacial.	15	3	2	3	3	Reformular la pregunta manteniendo el sentido, pero, con otras palabras.

FORMATO DE VALIDACIÓN JUEZ N°5

TABLA N° 1
VARIABLE: Logro de Competencia

Nombre del Instrumento evaluado:	Cuestionario sobre la Independencia del Perú					
Autor del Instrumento	Ruth Gesell Izaguirre Renwick					
Variable:	Competencia - Variable dependiente					
Definición Conceptual:	Este cuestionario mide la competencia N°17 del CNEB “Construye Interpretaciones históricas” en sus tres dimensiones: conocimiento, habilidades y destrezas y actitudinal; sobre los hechos históricos que originaron la Independencia del Perú.					
Población:	Alumnos del tercer grado de secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer – Noviembre 2020					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Conocimiento						
Indicador 1: Identifica los principales hechos durante el periodo histórico de la Independencia del Perú.	1 al 10	4	4	4	4	
D2: Habilidades y destrezas						
Indicador 2: Ordena hechos y procesos históricos de manera cronológica, comprendiendo las nociones de tiempo y espacio.	11	4	4	4	4	
Indicador 3: Sistematiza la estructura orgánica del conocimiento a través de la representación visual de sus componentes y relaciones.	12	4	4	4	4	
Indicador 4: Reconoce el significado de los hechos históricos del periodo de la independencia del Perú .	13	4	4	4	4	
D3: Actitudinal						
Indicador 5: Reconoce y valora críticamente las diferentes fuentes de información sobre hechos históricos de la independencia del Perú.	14	4	4	4	4	
Indicador 6: Establece y evalúa consecuencias de los acontecimientos históricos dentro de un entorno temporo-espacial.	15	4	4	4	4	

FORMATO DE VALIDACIÓN JUEZ N°6

TABLA N° 1
VARIABLE: Logro de Competencia

Nombre del Instrumento evaluado:	Cuestionario sobre la Independencia del Perú					
Autor del Instrumento	Ruth Gesell Izaguirre Renwick					
Variable:	Competencia - Variable dependiente					
Definición Conceptual:	Este cuestionario mide la competencia N°17 del CNEB “Construye Interpretaciones históricas” en sus tres dimensiones: conocimiento, habilidades y destrezas y actitudinal; sobre los hechos históricos que originaron la Independencia del Perú.					
Población:	Alumnos del tercer grado de secundaria de la institución educativa parroquial San Vicente Ferrer – Noviembre 2020					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Conocimiento						
Indicador 1: Identifica los principales hechos durante el periodo histórico de la Independencia del Perú.	1 al 10	3	3	3	3	
D2: Habilidades y destrezas						
Indicador 2: Ordena hechos y procesos históricos de manera cronológica, comprendiendo las nociones de tiempo y espacio.	11	2	3	3	3	
Indicador 3: Sistematiza la estructura orgánica del conocimiento a través de la representación visual de sus componentes y relaciones.	12	3	3	3	3	
Indicador 4: Reconoce el significado de los hechos históricos del periodo de la independencia del Perú .	13	3	3	3	3	
D3: Actitudinal						
Indicador 5: Reconoce y valora críticamente las diferentes fuentes de información sobre hechos históricos de la independencia del Perú.	14	3	3	3	3	
Indicador 6: Establece y evalúa consecuencias de los acontecimientos históricos dentro de un entorno temporo-espacial.	15	3	3	3	3	

Validez del instrumento de recolección de datos
Prueba de concordancia mediante el juicio de expertos

Criterios	Jueces						Total
	1	2	3	4	5	6	
Suficiencia	24	23	24	21	24	17	133
Claridad	24	22	24	20	24	18	132
Coherencia	24	23	23	22	24	18	134
Relevancia	24	24	24	20	24	18	134
Total	96	92	95	83	96	71	533

Total: $533/576=0.9253$

Conclusión: Es un instrumento válido.

ANEXO 5: MEMORANDO N°000016-2020-DIPM/MC



DIRECCIÓN GENERAL DE MUSEOS

DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y
PLANIFICACIÓN MUSEOLÓGICA



Firmado digitalmente por DI FRANCO
OCHOA Carla FAU 20537630222 soft

Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 09.10.2020 14:47:28 -05:00

"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para Mujeres y Hombres"
"Año de la Universalización de la Salud"

San Borja, 09 de Octubre del 2020

MEMORANDO N°000016-2020-DIPM/MC

Para : CARLOS ROLDAN DEL AGUILA CHAVEZ
DIRECCIÓN GENERAL DE MUSEOS

De : CARLA DI FRANCO OCHOA
DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y PLANIFICACIÓN MUSEOLÓGICA

Asunto : SOLICITUD DE ACCESO A LA INFORMACIÓN PÚBLICA QUE
PRODUZCA O POSEA EL MINISTERIO DE CULTURA.

Referencia : PROVEIDO N°000516-2020-DIPM/MC (08OCT2020)

Por medio del presente me dirijo a usted para saludarla cordialmente y manifestarle que, en relación al Expediente N°0064653-2020 (07OCT2020), la solicitante Ruth Gesell Izaguirre Renwick, identificada con DNI 09858262, requirió las *estadísticas de visitantes de los 10 museos más visitados en los años 2017, 2018, 2019 detallado por rango de edad, sexo, profesión y cualquier otro criterio por el que tuvieran esta información disgregada.*

En tal sentido, es necesario indicar que obran en los archivos de esta dirección la estadística de los museos administrados por el Ministerio de Cultura, la cual ha sido consolidada a partir de la información remitida por la Oficina de estadística, vía correo electrónico (08OCT2020), según los siguientes cuadros:

Año 2017

N°	Institución museal	Niño	Estudiante	Adulto	Militar	Adulto mayor	Total
1	Museo Nacional de Arqueología, Antropología e Historia del Perú	92991	24699	78089	0	9355	205134
2	Museo de Sitio Pachacamac	57350	10897	70677	2	11409	150335
3	Museo Tumbas Reales de Sipán	44308	26922	78531	0	0	149761
4	Museo de Sitio Pucllana	17737	20821	101089	0	0	139647
5	Museo Histórico Regional de Cusco	5028	28353	92011	4	526	125922
6	Museo Arqueológico y Etnográfico del Conjunto Monumental Belén	22350	22371	41809	0	183	86713
7	Museo de Sitio Wari	17102	17116	44356	0	0	78574
8	Museo Lítico de Pukara	1507	1505	67693	0	0	70705
9	Sala de Exhibición de la Zona Arqueológica Monumental de Kotosh	13071	19961	32617	0	0	65649
10	Museo de la Nación	14644	12850	29302	0	1469	58265



"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para Mujeres y Hombres" "Año de la Universalización de la Salud"

Año 2018

N°	Institución museal	Niño	Estudiante	Adulto	Militar	Adulto mayor	Total
1	Museo Nacional de Arqueología, Antropología e Historia del Perú	94263	25304	90723	0	8985	219275
2	Museo Tumbas Reales de Sipán	59474	33864	98507	0	4116	195961
3	Museo de Sitio Pucllana	18363	23815	126282	0	0	168460
4	Museo de Sitio Pachacamac	59239	10086	71690	0	11858	152873
5	Museo Histórico Regional de Cusco	5081	31610	94354	0	1205	132250
6	Museo Arqueológico y Etnográfico del Conjunto Monumental Belén	29010	16130	50781	0	9196	105117
7	Museo de Sitio Wari	10716	12491	57826	0	0	81033
8	Museo Nacional Chavín	14397	9335	45222	0	3899	72853
9	Sala de Exhibición de la Zona Arqueológica Monumental de Kotosh	12718	17738	40398	0	0	70854
10	Museo Lítico de Pukara	745	2034	65506	0	0	68285

Año 2019

N°	Institución museal	Niño	Estudiante	Adulto	Militar	Adulto mayor	Total
1	Museo Tumbas Reales de Sipán	53813	30290	92043	0	9242	185388
2	Museo de Sitio Pucllana	14674	27248	133712	0	963	176597
3	Museo de Sitio Pachacamac	67651	10519	72193	0	14742	165105
4	Museo Histórico Regional de Cusco	4998	32561	92398	0	1403	131360
5	Museo Arqueológico y Etnográfico del Conjunto Monumental Belén	33243	26023	57382	1585	10776	129009
6	Museo de Sitio Wari	10405	14178	60235	0	0	84818
7	Museo de la Nación	26720	13444	34763	91	5883	80901
8	Lugar de la Memoria, la Tolerancia y la Inclusión Social	17672	35535	21741	208	3043	78199
9	Museo Nacional de Arqueología, Antropología e Historia del Perú	21232	7205	43351	0	4681	76469
10	Sala de Exhibición de la Zona Arqueológica Monumental de Kotosh	13367	15410	42646	0	0	71423

Sin otro particular, quedo de usted.

Atentamente,

CDO/nqg

ANEXO 8: Sesión de aprendizaje con el aula virtual

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS GENERALES

- | | | |
|-----|---------------------|---|
| 1.1 | Área | : Ciencias Sociales |
| 1.2 | Grados | : 3° de secundaria |
| 1.3 | Semana | : Del 09 al 13 de noviembre. |
| 1.4 | Horas | : 5 horas |
| 1.5 | Nombre de la Sesión | : "Visita de Estudio – Independencia del Perú". |
| 1.6 | Docente | : Ruth Gesell Izaguirre Renwick |



II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJES

COMPETENCIA DE ÁREA CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Construye interpretaciones históricas <ul style="list-style-type: none"> Interpreta críticamente fuentes diversas. Comprende el tiempo histórico. Elabora explicaciones sobre procesos históricos. 	<ul style="list-style-type: none"> Diferencia los tipos de fuentes históricas y su contribución en el estudio de la historia. Ordena en el tiempo hechos y procesos históricos. Presume causas y consecuencias de hechos históricos según el contexto en el que se desarrollaron; así como los reconoce su importancia en el presente y en la construcción de nuestro futuro. 	<p>Manifiesta su opinión sobre la colección que custodia el MNAHP.</p> <p>Ordena la línea del tiempo de la Independencia del Perú.</p> <p>Discrimina los hechos en causas y consecuencias del hecho histórico.</p>	<p>Chat del aula virtual.</p> <p>Línea del tiempo en Genially</p> <p>Juego de causas y consecuencias en Educaplay</p>
COMPETENCIA TRANSVERSAL /CAPACIDADES	DESEMPEÑO		
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC. <ul style="list-style-type: none"> Gestiona información del entorno virtual. Interactúa en entornos virtuales. Crea objetos virtuales en diversos formatos. 	<ul style="list-style-type: none"> Procesa (analizar, organizar y sistematizar) información disponible en los entornos virtuales con diferentes formatos digitales, Participa colaborativamente en entornos virtuales con sus pares y tutores logrando comunicar, construir y mantener vínculos. Construye productos digitales que cumplen propósitos específicos. 		
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES OBSERVABLES		
Enfoque de orientación al bien común	- Disposición a valorar y proteger los bienes culturales comunes y compartidos por todos los peruanos. Los identifica como parte de su historia y asume la responsabilidad comunitaria de protegerlos de su deterioro o desaparición.		

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES EDUCATIVOS	HRS.
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bienvenida a los participantes del aula virtual por medio de un video. ➤ Los estudiantes leen las instrucciones del manejo del aula, cronogramas, contenidos y rúbrica de evaluación. ➤ Los estudiantes hacen uso de su autonomía y siguiendo sus propios ritmos de aprendizaje, visualizan los materiales contenidos en el aula virtual sobre la "Independencia del Perú" entre los que se encuentran la galería del MNAAHP con la colección que sobre este tema custodia. ➤ El docente todo el tiempo monitorea los avances y resuelve preguntas de los estudiantes por medio de los chats del aula virtual y correo asociado. 	<p>Google Classroom Aula Invertida Galería de emaze Videos en Powtoon</p>	2 horas
DESARROLLO	<p>Estudiantes y docentes realizarán una clase en línea donde:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente realizará un resumen apoyado de diapositivas u otros recursos de los aprendizajes abordados. ➤ El docente interactuará mediante un juego de Educaplay (el que decidan en clase) que pueden ser crucigramas, memoria, etc. para que los estudiantes aprendan a realizar los retos sobre gamificación que encontrarán en el aula virtual, de manera que les sirve de ejemplo para que realicen los demás de forma autónoma. ➤ Los estudiantes realizarán un mural colaborativo en "Jamboard" en donde colocarán sus reflexiones acerca de los festejos por el bicentenario de la Independencia del Perú que se realizarán en el marco de la crisis sanitaria. 	<p>Google Meet Gamificación con Educaplay Pizarra interactiva con Jamboard</p>	1 hora
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes realizan las juegos y tareas encomendadas en el aula virtual. ➤ El docente emite una calificación y recomendaciones a los estudiantes según la rúbrica publicada en el inicio. ➤ Se felicita a los estudiantes por el trabajo realizado. 	<p>Google Classroom Gamificación con educaplay, jigsawplanet y genially</p>	2 horas

Docente de aula

Director del Centro Educativo

Docente del museo

ANEXO 9: Elementos contenidos en el aula virtual

Se comunica de forma asíncrona con tutor y compañeros mediante foros, blogs, etc. En el aula virtual se disponen de diferentes formas de comunicación escrita como correo, chats, preguntas temáticas, etc.

The screenshot shows the top section of a virtual classroom interface. At the top, there is a navigation bar with the text 'Independencia del Perú - Secundaria' and 'Tercer a 5to de secundaria'. Below this, there are tabs for 'Novedades', 'Trabajo en clase', 'Personas', and 'Calificaciones'. The main content area features a large banner with the title 'Independencia del Perú - Secundaria' and 'Tercer a 5to de secundaria'. Below the banner, there is a section titled 'Próximas' with the text 'No tienes foros para entregar próximamente' and a 'Ver todo' button. To the right, there is a section for sharing content with the class, followed by a post by 'Ruth Gisell Izaguirre Benwick' dated '7 sep.' The post text reads: 'Estimados estudiantes, los materiales en el aula virtual de la Independencia del Perú estarán a su disposición durante todo el mes de septiembre. Les invito a responder la encuesta al final de su recorrido. Sus opiniones y sugerencias nos serán de gran ayuda, ¡dadas por su colaboración!'.

The screenshot shows a forum post within the virtual classroom. The post title is 'Las enfermedades han marcado acontecimientos de nuestra historia'. The author is 'Ruth Gisell Izaguirre Benwick' and the date is '3 sep.' (updated '7 sep.'). The post is associated with 'Competencia 16' and '30 puntos'. The main text of the post reads: 'Los españoles trajeron la viruela y el sarampión entre otras pestes, estas mataron a muchos indígenas y les hicieron su dominación; por otro lado, la fiebre amarilla y el escorbuto fueron enfermedades que le jugaron en contra a los españoles durante la guerra de la Independencia del Perú y marcaron su salida del país. Comentarnos ¿que cambios históricos crees que traerá la pandemia del Coronavirus COVID19 en nuestro país?'. Below the text, there is a video player titled 'Sucedió en el Perú (TVPerú) ...' with a duration of '55 minutos'. At the bottom, there is a section for 'Comentarios de la clase' with a text input field and a 'Publicar' button.

Responde a la pregunta brindando su opinión sobre los efectos del hecho histórico estudiado en el Perú de hoy. Utilizando la pizarra electrónica que nos brinda la suite de Google (Jamboard) se confecciona un mural colaborativo del aula donde cada estudiante colocará su opinión en un post-it.



Diferencia las fuentes históricas en la galería virtual del MNAAHP. Hace un recorrido a través de una galería virtual confeccionada con Emaze, aprecia la colección del museo que trata del hecho histórico a estudiar que está formada por diversas fuentes, monumentos, lienzos, documentos, etc.



Ordena la línea del tiempo. El estudiante debe ordenar sobre una línea del tiempo con fechas (hecha en genially) los diferentes objetos de la colección del museo que aparecen desordenados según lo que apreciaron en la galería virtual.

ORDENA CRONOLÓGICAMENTE

Arrastra y coloca en el orden que ocurrieron los hechos.
Ayúdote con la información que encuentres al pasar sobre las imágenes.



1	2	3	4	5	6
8 de setiembre de 1820	2 de junio de 1821	28 de Julio de 1821	26 y 27 de julio de 1822	6 de agosto de 1824	9 de diciembre de 1824



Resuelve un bingo (hecho en genially) donde identifica los personajes que ha presenciado en los materiales colocados en el aula.

Bingo de la Independencia

Fernando VII

Cantidad de vidas 

Presiona aquí 

Relaciona los acontecimientos de la independencia (con genially)

RELACIONA IMÁGENES Y CONCEPTOS
Anéctra y suelta en el espacio correspondiente.
Cada imagen tiene una pista para ayudarte a saber de qué se trata.

Desembarco de San Martín	Conferencia de Punchauca	José Olaya
María Parado de Bellido	Batalla de Ayacucho	Proclamación de la Independencia
Batalla de Junín	Rosa Merino	Primer Estandarte Nacional



Recuerda en que sala se encuentra el objeto de la independencia (genially)

Encuentra
Se ha cortado la energía eléctrica en el museo, con ayuda de la linterna descubre donde estás...



Primer Estandarte Nacional
Utilizado en la declaración de la Independencia en Piura, el 4 de enero de 1821.
Te encuentras en la Sala Independencia

Presiona, arrastra y suelta

Relaciona columnas sobre causas y consecuencias de la Independencia del Perú. Mediante la actividad EducaPlay llamada “Relacionar”, determina cuales son causa y consecuencias del hecho histórico a estudiar.



Los materiales para la revisión de contenido en su mayoría se han preferido los videos por su facilidad para realizar video quiz en EducaPlay que reporta una calificación de acuerdo a las respuestas obtenidas.



Video de presentación del museo hecho en powtoon.



Video animado donde una docente en forma de bitmoji le presenta la colección dentro del museo.



 Don José de San Martín, libertador de Argentina, Chile y Perú.	 La batalla de Ayacucho, último enfrentamiento militar que selló la independencia del Perú.	 La Jura de la Independencia del Perú, se proclamó el 28 de julio de 1821.	 Don Simón Bolívar, libertador de los actuales Bolivia, Colombia, Ecuador, Panamá, Perú y Venezuela.
 María Parado de Bellido, mártir de la independencia, se encargaba de entregar información en el sur del Perú.	 La orden del Sol, creada por San Martín para premiar los servicios a favor de la independencia.	 Conférence de Punchauro, se produjo entre el virrey La Serna y Don José de San Martín.	 Primer estandarte nacional usado en la declaración de la independencia en Plura, el 4 de enero de 1821.
 Antonio José de Sucre, mano derecha de Bolívar, estuvo al frente en la victoria de Ayacucho el 9 de diciembre de 1824.		 José Olaya, mártir de la independencia, envió mensajes a su hijo nacido en la tufa Chorrillo-Lima.	

eduplay

Resultados del reto

Memoria Independencia Secundaria

100 Puntos

100 Puntos

00:03 Tiempo

0/6

Consecuencias de la Independencia del Perú

 1º 76 Puntos	Tus 10 resultados <table border="1"> <tr><td>1</td><td>Andrés Bello</td><td>100</td></tr> <tr><td>2</td><td>María Arce</td><td>76</td></tr> <tr><td>3</td><td>Chico Batazo</td><td>70</td></tr> <tr><td>4</td><td>Angela Lopez</td><td>67</td></tr> <tr><td>5</td><td>Antonio</td><td>67</td></tr> <tr><td>6</td><td>Francis</td><td>64</td></tr> <tr><td>7</td><td>Juan Miranda</td><td>64</td></tr> <tr><td>8</td><td>Leo Teller</td><td>50</td></tr> <tr><td>9</td><td>Andy del</td><td>50</td></tr> </table>	1	Andrés Bello	100	2	María Arce	76	3	Chico Batazo	70	4	Angela Lopez	67	5	Antonio	67	6	Francis	64	7	Juan Miranda	64	8	Leo Teller	50	9	Andy del	50
1	Andrés Bello	100																										
2	María Arce	76																										
3	Chico Batazo	70																										
4	Angela Lopez	67																										
5	Antonio	67																										
6	Francis	64																										
7	Juan Miranda	64																										
8	Leo Teller	50																										
9	Andy del	50																										

0/6

Consecuencias de la Independencia del Perú

Revolución francesa	Independencia de los Estados Unidos de América	Clases sociales muy desiguales	Régimen absolutista que da origen al liberalismo
Invasión de Napoleón a España	Nació la virrey y son grandes rivalidad	Surge el movimiento clase social conformada por jefes militares	Mercantilismo y monopolio comercial
Se suprime el monopolio comercial	Gran deuda por gastos de guerra	Se da la libertad de vientre	Se permite la llegada de ingleses, norteamericanos e japoneses

Completa el discurso de la Independencia

0 PUNTOS

100 PUNTOS

00:08

Completa el discurso de Independencia del Perú. "El Perú es, desde este momento,

Forma la frase con estas palabras

pueblos e por por la defende y los su libre Doc de general la que causa justicia independiente voluntad de

Comprobar

Sopa de letras - Independencia

0 PUNTOS

00:03

J	J	V	N	G	A	Y	A	C	U	C	H	O	Q	B
G	J	U	N	I	N	V	K	T	H	R	M	S	L	
C	K	P	U	B	C	B	L	S	K	A	A	L	A	B
D	J	E	S	K	J	G	K	U	V	E	F	I	G	H
A	I	R	A	U	O	E	B	I	Q	J	C	H	A	A
F	E	U	N	A	W	W	L	J	K	N	U	A	A	M
H	P	L	M	H	C	O	W	G	E	I	M	L	J	C
F	I	A	A	R	B	G	L	D	B	I	I	W	I	Y
E	V	S	R	X	Q	V	N	L	L	M	V	C	G	O
B	T	E	T	O	Y	E	C	A	R	Q	L	X	P	W
G	X	R	I	O	P	E	C	F	K	E	L	J	D	R
Y	R	N	N	E	R	G	F	R	A	H	T	M	U	C
J	H	A	D	V	Q	I	L	A	R	S	N	D	F	B
Y	O	N	J	W	H	A	A	B	E	J	K	K	F	X
W	I	K	S	N	S	N	V	H	W	S	L	V	A	D

- INDEPENDENCIA
- SANMARTIN
- AYACUCHO
- HISTORIA
- BOLIVAR
- LASERNA
- JUNIN
- JULIO
- LIMA
- PERU

Mostrar palabras

Crucigrama - Independencia

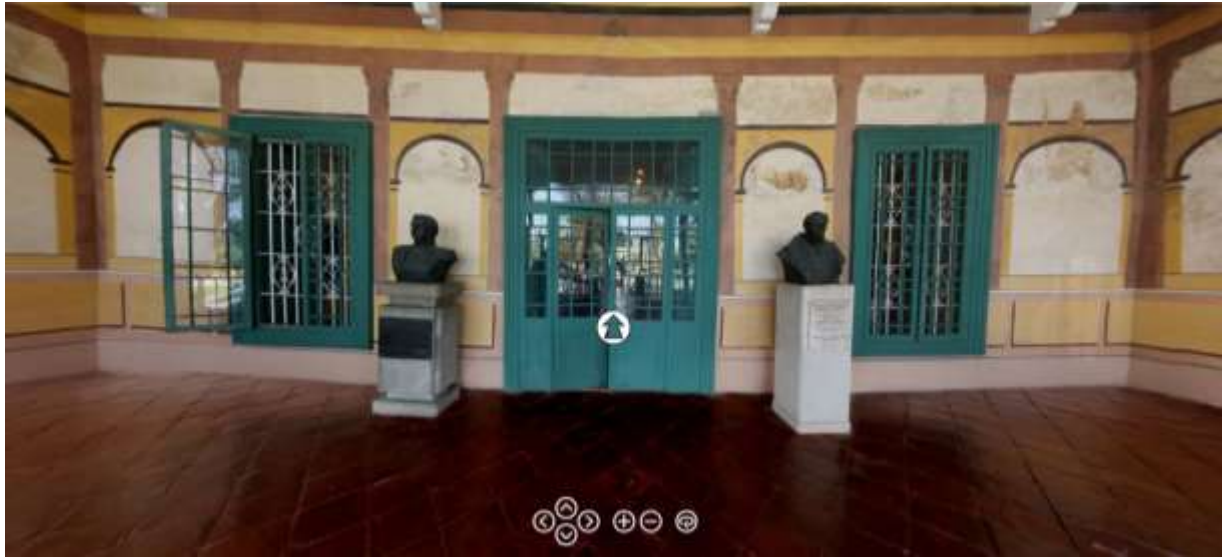
100 PUNTOS

00:16

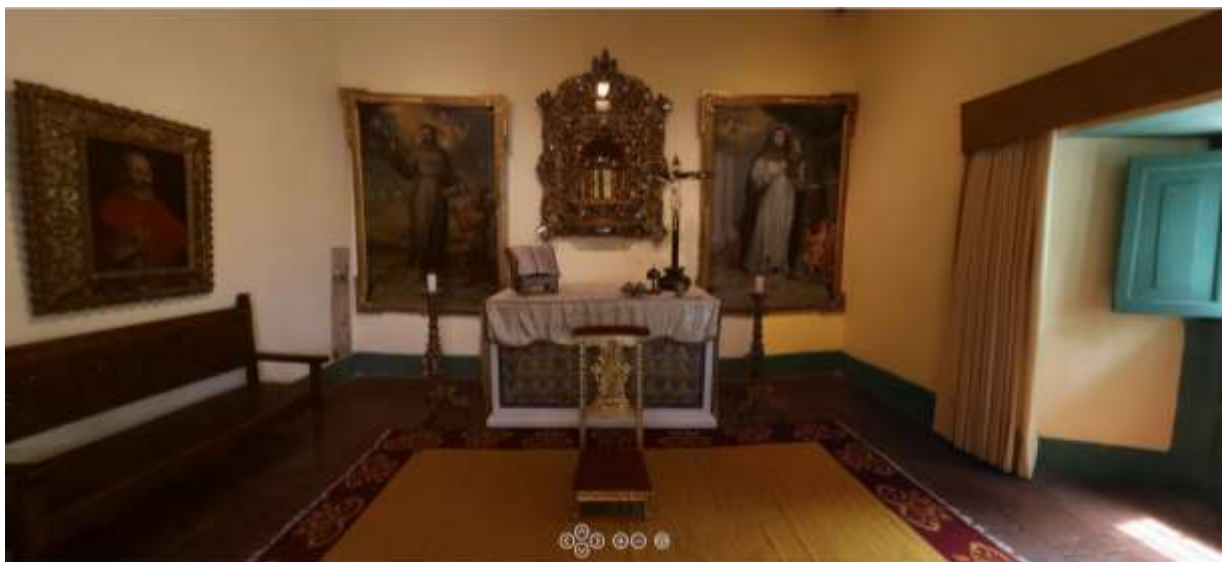
Comprobar

ANEXO 10: Recorrido 3D “La Quinta de los Libertadores” – Ministerio de Cultura.

Terraza exterior



Sala Oratorio



Sala José de San Martín



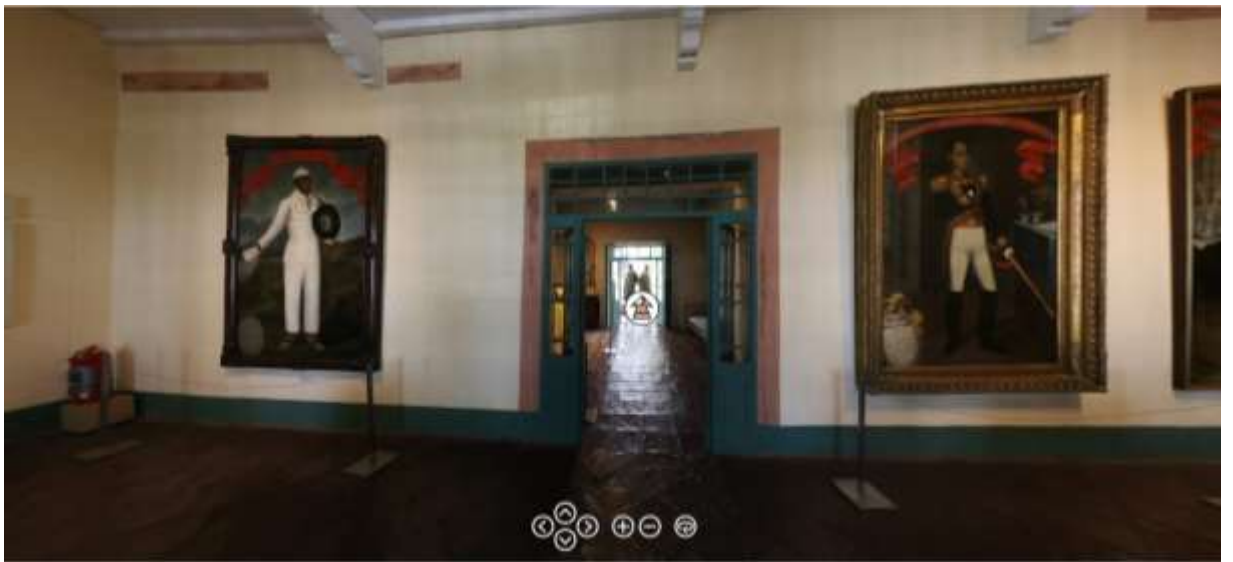
Sala del Protectorado



Sala Pancho Fierro



Sala Gil de Castro



Sala de los literatos y las tertulias



Despacho del libertador



Dormitorio



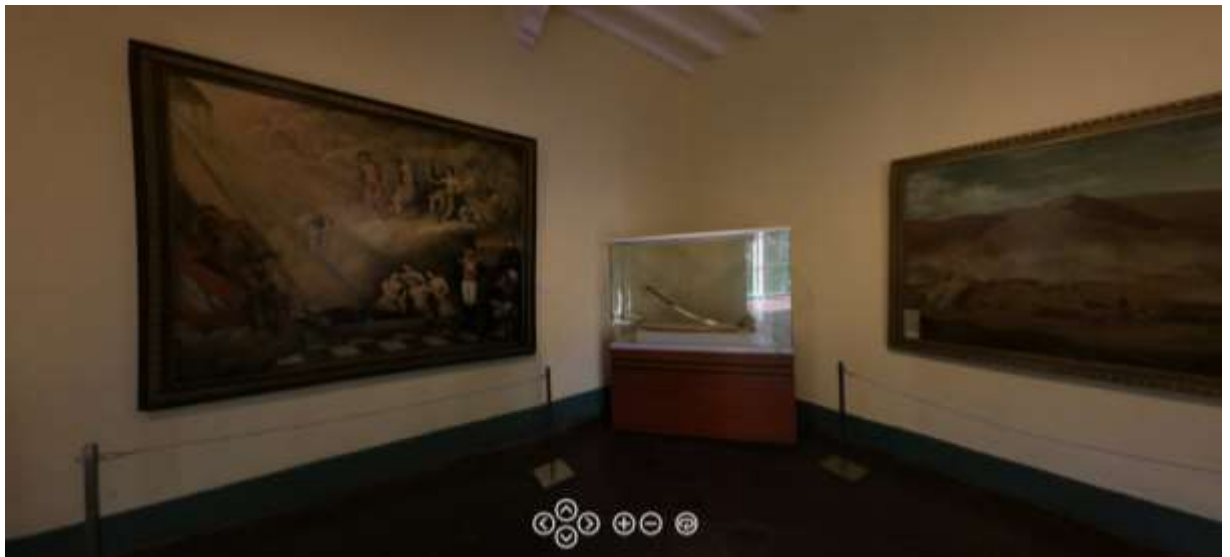
Comedor



Manuela Saenz



Sala Junín y Ayacucho



Terraza Interior



Huerta



ANEXO 11: CARTA DE PRESENTACIÓN



Santa Anita, 02 de noviembre de 2020

Señor

CESAR ANTONIO BUENDIA ROMERO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARROQUIAL SAN VICENTE FERRER

Presente.-

ATENCIÓN: Prof. Pilar Amparo Espinoza Benites

De mi consideración:

*Me dirijo a usted saludándole cordialmente y al mismo tiempo, comunicarle que doña Gesell IZAGUIRRE RENWICK, con Código de Matrícula N° 09858262, estudiante de la Maestría en Educación con mención en Informática y Tecnología Educativa del Instituto para la Calidad de la Educación, se encuentra desarrollando su Tesis titulada: **“AULAS VIRTUALES PARA EL LOGRO DE COMPETENCIAS CURRICULARES EN LA VISITA A LOS MUSEOS CON LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARROQUIAL SAN VICENTE FERRER – 2020”**, motivo por el cual, solicito brindar las facilidades de acceso a la información para la elaboración de la tesis.*

Aprovecho la ocasión para reiterarle mi consideración y estima personal.

Atentamente



Dr. Vicente Justo Pastor Santiváñez Limas
Director

