

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
GEOGRÁFICAS
CARRERA PROFESIONAL DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
GEOGRÁFICAS**



**LOS MUSEOS VIRTUALES EN EL DESARROLLO DE LA
COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES
HISTÓRICAS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA JAVIER PULGAR VIDAL DE AMARILIS,
HUÁNUCO**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: EPISTEMOLOGÍA
EDUCATIVA**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD:
CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y GEOGRÁFICAS**

TESISTAS:

**ESPINOZA LAURENCIO, EDITH SOLANDI
JACINTO HERRERA, YESSENIA MILAGROS**

ASESOR:

MG. MINAYA MARTEL, BERNARDINO ROLING

**HUÁNUCO – PERÚ
2023**

DEDICATORIA

Dedico mi tesis principalmente a Dios, por darme la fuerza necesaria para culminar esta meta.

A mi madre, por su amor, apoyo moral, económico y por motivarme a seguir hacia adelante.

Edith

A mis padres, por acompañarme en cada paso que doy en la búsqueda de ser mejor persona y profesional.

A mis hermanos, por todo su apoyo incondicional, espero les sirva de ejemplo de que todo se puede lograr.

Yessenia

AGRADECIMIENTO

“A nuestra alma mater la Universidad Nacional Hermilio Valdizán y a los docentes de la Escuela Profesional de Ciencias Histórico Sociales y Geográficas.”

“Al profesor Juan Carlos Aguirre Noreña director de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis por las facilidades en la aplicación del trabajo de investigación”

“A los estudiantes de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis por el apoyo brindado en la aplicación de la investigación.”

“Al Mg. Bernardino Roling Minaya Martel por el asesoramiento oportuno para la materialización de este trabajo de investigación.

RESUMEN

“El objetivo general de la presente investigación fue demostrar en qué medida los museos virtuales desarrolla la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco, 2022. La metodología utilizada fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental, contando con un pre test y post test al grupo experimental y grupo control. La muestra estuvo conformada por 25 estudiantes para el grupo experimental. En la prueba estadística se utilizó U de Maan-Whitney para comprobar la hipótesis planteada. Los resultados más importantes fueron que los estudiantes lograron un nivel previo al inicio en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas. Desde estos resultados encontrados se aplicó 09 sesiones. Donde, posteriormente, se aplicó un post test, cuyos resultados son que el 52% lograron el nivel satisfactorio en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas, evidenciándose un desarrollo significativo. La conclusión que se llegó fue se acepta la hipótesis general de la investigación, la cual sustenta que la utilización de los museos virtuales desarrolla significativamente la competencia construye interpretaciones históricas.”

Palabras clave: museos virtuales, construye interpretaciones históricas, estudiantes secundarias.”

ABSTRACT

“The general objective of the present investigation was to demonstrate to what extent virtual museums develop the competence construct historical interpretations in the first year high school students of the Javier Pulgar Vidal de Amarilis Educational Institution, Huánuco, 2022. The methodology used was of the type quantitative, explanatory level and pre-experimental design, with a pre-test and post-test for the experimental group and the control group. The sample consisted of 25 students for the experimental group. In the statistical test, U Maan-Whitney was used to verify the proposed hypothesis. The most important results were that the students achieved a level prior to the beginning in the development of the competition constructs historical interpretations. From these results found, 09 sessions were applied. Where, later, a post test was applied, the results of which are that 52% achieved a satisfactory level in the development of the competence, constructs historical interpretations, evidencing a significant development. The conclusion that was reached was the general hypothesis of the investigation is accepted, which sustains that the use of virtual museums significantly develops the competence that builds historical interpretations.”

Keywords: virtual museums, build historical interpretations, high school students

ÍNDICE

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Resumen	iv
Abstract	v
Índice	vi
Introducción	viii
 CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1.1 Fundamentación del problema de investigación.....	11
1.2 Formulación del problema de investigación general y específicos.....	13
1.3 Formulación de objetivos general y específicos.....	13
1.4 Justificación.....	14
1.5 Limitaciones.....	15
1.6 Formulación de hipótesis general y específicos.....	15
1.7 Variables.....	17
1.8 Definición teórica y operacionalización de variables.....	17
 CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	
2.1 Antecedentes.....	21
2.2 Bases teóricas.....	28
2.3 Bases conceptuales.....	45
2.4 Bases epistemológicas.....	48
 CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	
3.1 Ámbito.....	52
3.2 Población.....	52
3.3 Muestra.....	53

3.4 Nivel y tipo de estudio.....	53
3.5 Diseño de investigación.....	54
3.6 Métodos, técnicas e instrumentos.....	54
3.7 Validación y confiabilidad del instrumento.....	55
3.8 Procedimiento.....	57
3.9 Tabulación y análisis de datos.....	57
3.10 Consideraciones éticas.....	58
CAPÍTULO IV. RESULTADOS	
4.1 Descripción de resultados.....	60
CAPÍTULO V. DISCUSIÓN	
5.1 Discusión de resultados.....	88
CONCLUSIONES.....	91
RECOMENDACIONES.....	92
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	93
ANEXOS.....	96

INTRODUCCIÓN

“En la investigación que lleva por título: los museos virtuales en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco; se elaboró teniendo en cuenta la base a lineamientos de investigación establecida por la Universidad Nacional Hermilio Valdizán y concordante con el reglamento de grados y títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación, bajo el asesoramiento del Mg. Bernardino Rolling Minaya Martel, quien dirigió el trabajo de investigación asignado.”

Se examinaron datos bibliográficos sobre el empleo de instrumentos digitales para la realización de la investigación. Los datos sobre la forma en que los estudiantes de la muestra de estudio utilizaron los museos virtuales para fomentar el crecimiento de su propio aprendizaje autónomo se recogieron utilizando una prueba para el desarrollo teórico de la investigación. Se utilizó la estadística inferencial para probar las hipótesis basadas en los datos obtenidos, mientras que la estadística descriptiva se utilizó para generar tablas y gráficos que ilustran los resultados de la variable dependiente para cada dimensión.

MINEDU (2017) “prioriza los valores y la educación ciudadana de los estudiantes para poner en ejercicio sus derechos y deberes, así como el desarrollo de competencias” (p.10). El currículo nacional tiene programas curriculares de la educación básica regular que tienen el fin de contribuir en la orientación para concretar y comprender mejor la propuesta pedagógica, también contiene las competencias, capacidades y desempeños que se debe lograr de acuerdo a la edad por áreas, la presente investigación se centra en el área de ciencias sociales, que tiene como objetivo que los estudiantes asuman responsablemente su rol como ciudadanos para que participen activamente en el mundo social y tomen buenas decisiones durante el proceso del desarrollo histórico . Para el desarrollo de ello es importante que el estudiante comprenda la realidad del mundo, reconozca el cambio del tiempo histórico y como este influye en el presente.

Rodríguez (2020) afirma que el Perú ocupa uno de los últimos puestos en calidad del sistema educativo, dichos datos la toma del Foro Económico mundial realizado en el año 2019. Se habla de capacidades, competencias y desempeños, pero en realidad ¿se está trabajando en ello? Posiblemente algunos hacen el intento, pero en su mayoría la población que es parte del sector educativo en específico los docentes optan por la secuencia tradicional en el proceso de enseñanza – aprendizaje, por muchos factores en algunos casos la apatía, la falta de materiales, el acceso mínimo a capacitaciones en otros casos el sometimiento a ciertas estructuras que se manejan en una determinada institución y en otro de los casos simplemente por la costumbre. Muchos de los docentes no se preguntan ¿cómo aprenden los estudiantes? Generalmente nos enfocamos en ¿cómo enseñar? sin embargo, se debería plantear ambas interrogantes. Los estudiantes son parte de la generación, aquella generación con un fuerte acceso y dominio a las tecnologías así mismo con un buen desarrollo de creatividad que no les gusta leer mucho, pero si les agrada estar conectados en plataformas digitales donde se evidencia la interacción más frecuente y de un aprendizaje más activo.

En efecto, se propone la presente investigación donde nuestro objetivo general es: demostrar en qué medida los museos virtuales desarrolla la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco, 2022. Este propósito nos inspiró a esforzarnos y a tener iniciativa para alcanzar el éxito académico a lo largo del tiempo.

Esta investigación está dividida en cuatro capítulos:

“CAPÍTULO I. En este capítulo se encuentra el problema de investigación a la vez contiene la fundamentación del problema, también la formulación del problema, como los objetivos de la investigación y también de las hipótesis de la investigación, sistema de variables, justificación e importancia, alcances, viabilidad, delimitación y limitaciones.”

“CAPÍTULO II: En este capítulo se desarrolló el marco teórico donde presentamos los antecedentes de la investigación, la construcción de las bases teóricas y la elaboración de las definiciones conceptuales y las bases epistémicas.”

“CAPÍTULO III. En este capítulo se precisó el marco metodológico donde se eligió el tipo y nivel de investigación que se aplicó a la investigación, además, el diseño

de investigación, método de investigación y técnicas e instrumento, población y muestra, validez y confiabilidad de los instrumentos, procesamiento de los datos a través de la estadística.”

“CAPÍTULO IV. En este capítulo se difunde los resultados donde se presenta la descripción de resultados y la prueba de hipótesis utilizando la estadística descriptiva y la estadística inferencial.”

“CAPÍTULO V. En este capítulo se encuentra la discusión de resultados, donde se precisa el aporte de la investigación tras el desarrollo de la investigación.

Tesistas

CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Fundamentación del problema de investigación

En la enseñanza los museos simbolizan una fuente muy rica como productor de aprendizajes, esto en mérito a la diversidad de medios didácticos con las que cuentan estos lugares y la variedad de labores con propósitos educativos que pueden ejecutarse adentro de los mismos, dando marcha a una aproximación con los estudiantes y el elemento de aprendizaje percibido. (Jiménez, et al., 2019). La correlación con los establecimientos museísticos y las instituciones educadoras no es óptima como requiere la colectividad; por un lado, está que el museo no posee las políticas de gobierno requeridas para difundir y publicitar sus servicios para los profesores eficazmente; asimismo, existe la ausencia en la productividad de soporte a los docentes para la mejora de sus clases. Por otro lado, muchos docentes no efectúan recorridos por los museos debido a muchas razones; por ejemplo, por circunstancias de emplear tiempo extra que implica cargar con una responsabilidad, la salida, el permiso y otras responsabilidades que podría acarrear si hubiera algún accidente, o simplemente por falta de conocimiento que permita al docente preparar una visita adecuada. (Jiménez, et al., 2019)

En el mundo, antes de la expansión de la pandemia covid19, algunos países ya habían implementado los museos virtuales de alcance a la población mundial, con fines de dar a conocer su cultura, arte y costumbres, esta actividad se volvió una necesidad con el confinamiento, en algunos países como China, España, Portugal, Japón, ya se viene empleando como un recurso de enseñanza, a los museos virtuales, algunos museos que permanecen abiertos de manera virtual a la fecha son: El museo del Prado, Ubicado en Madrid; El museo Nacional del Centro de Arte Reina Sofía ubicado en Madrid; El Museo Guggenheim de Bilbao ubicado en España; Museo del Louvre, en Paris, Francia; Museo Británico de Londres, Inglaterra; Museo de Arte Contemporáneo ubicado en Nueva York.; Museo Van Gogh de Ámsterdam, Holanda; Museo del Vaticano en Roma, Italia; El Museo de

Pergamo, en Berlín, Alemania y Museo arqueológico de Atenas, Grecia. (BBVA, 2020)

Perú, alberga 195 museos entre particulares y públicos, todos ellos dependientes del Instituto Nacional de Cultura (INC). 63 se hallan en la ciudad de Lima, seguido de Cuzco, Junín, Cajamarca y Arequipa todos ellos con mayor número de museos después de Lima. Es así como se tienen 3 museos nacionales que por sus colecciones y trascendencia histórica permiten representar las propias características de la nación, 10 museos regionales que ilustran la identidad histórica y cultural y 25 museos municipales dependen directamente de la administración de los municipios, 20 museos de sitio y 19 museos universitarios. Por la pandemia covid19, nuestro país a través del Ministerio de Cultura ha implementado 12 museos representativos, que se puede acceder en línea mediante una conexión a internet y gratuitos; entre los museos tenemos a : El Museo de Sitio “Julio C. Tello” situado en Paracas, el Museo Nacional Chavín ubicado en Áncash, el Museo de Sitio “Las Peñas” ubicado en Tacna, el Museo Regional “Adolfo Bermúdez Jenkins” ubicado en Ica, Museo Histórico Regional ubicado en Tacna, “Kotosh” complejo arqueológico ubicado en Huánuco, el Museo de Sitio “Chan Chan” ubicado en La Libertad, el Museo Sitio “Huallamarca” ubicado en Lima, el Museo de Sitio Arturo “Jiménez Borja – Puruchuco” ubicado en Lima, el Museo de Sitio “Pachacamac” ubicado en Lima, el Museo Nacional de Arqueología, historia y Antropología del Perú ubicado en Lima y la Casa Museo José Carlos Mariátegui ubicado en Lima. (Ministerio de Cultura, 2020)

De la lista de museos antes indicado se percibe una cantidad considerable de personas interesadas en los museos, es así como frente a la pandemia covid19 y la necesidad de la continuidad educativa, se pretende emplear como recurso didáctico los museos virtuales para la enseñanza del área de ciencias sociales para los estudiantes cursantes del primer grado del nivel secundario en la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.

1.2 Formulación del problema de investigación general y específicos

1.2.1 Problema general

¿En qué medida los museos virtuales desarrollan la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco, 2022?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿En qué medida los museos virtuales desarrollan la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco?
- ¿En qué medida los museos virtuales desarrollan la capacidad comprende el tiempo histórico en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco?
- ¿En qué medida los museos virtuales desarrollan la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco?

1.3 Formulación de objetivos general y específicos

1.3.1 Objetivo general

Demostrar en qué medida los museos virtuales desarrolla la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco, 2022.

1.3.2 Objetivos específicos

- Determinar en qué medida los museos virtuales desarrolla la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.
- Determinar en qué medida los museos virtuales desarrolla la capacidad comprende el tiempo histórico en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.
- Determinar en qué medida los museos virtuales desarrolla la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.

1.4 Justificación

Se eligió el tema de investigación, porque se diagnosticó en los estudiantes que tienen deficiencias en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas y vimos por conveniente utilizar los museos virtuales para mejorar la competencia, y esto se sustenta en otras investigaciones que lograron buenos resultados. La realización del siguiente trabajo con rigor científico, se va a justificar por aquellas razones que a continuación describo:

En el campo teórico, hemos comprobado que se evidencia trabajos que consideran o que hablan sobre la utilización del uso de los museos virtuales para el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en el sector de Educación Básica regular. La carencia de trabajos actualizados amerita un trabajo de investigación donde minuciosamente se desarrolle aspectos del uso de estrategias como factor que contribuye a desarrollar la competencia construye interpretaciones históricas de los estudiantes, además entendiendo la carencia de trabajos actualizados, que se evidencian en varios centros educativos de la región y del país.

En el marco técnico, por cuanto se constituye en una nueva metodología del quehacer educativo que toma como base el Enfoque constructivista; los estudiantes son los protagonistas de su aprendizaje, así como de su desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas; por lo que es necesario conocer en qué contexto se desenvuelve los estudiantes, y ve si éste viene mejorando en la competencia construye interpretaciones históricas. Porque permitirá establecer pautas y estrategias para potenciar la competencia a partir del cambio de actitudes de los estudiantes de la institución educativa.

1.5 Limitaciones

Durante el desarrollo de la investigación, se presentó ciertas dificultades que pretenden limitar el trabajo, entre ellos podemos mencionar los siguientes:

- Información respecto al tema en nuestro medio.
- No se cuenta con antecedentes de trabajos de investigación a nivel local que hayan sido desarrollados en relación directa con nuestro tema de investigación.
- La falta de compromiso de los docentes de la institución educativa para el apoyo de la aplicación de la investigación a los estudiantes.

1.6 Formulación de hipótesis general y específicos

1.6.1 Hipótesis general

Hi: Los museos virtuales desarrolla significativamente la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco, 2022.

Ho: Los museos virtuales no desarrolla significativamente la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco, 2022.

1.6.2 Hipótesis específicas

HE1: Los museos virtuales desarrolla significativamente la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.

H0: Los museos virtuales no desarrolla significativamente la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.

HE2: Los museos virtuales desarrolla significativamente la capacidad comprende el tiempo histórico en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.

H0: Los museos virtuales no desarrolla significativamente la capacidad comprende el tiempo histórico en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.

HE3: Los museos virtuales desarrolla significativamente la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.

H0: Los museos virtuales no desarrolla significativamente la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.

1.7 Variables

1.7.1 Variable independiente

Museos virtuales

1.7.2 Variable dependiente

Competencia construye interpretaciones históricas

1.8 Definición teórica y operacionalización de variables

1.8.1 Definición teórica de las variables

Museos virtuales

Son medios donde se adquiere conocimientos acerca de la historia, artístico, tecnológico, natural y científico, logrando así que las personas interactúen en los espacios del museo virtual logrando que las personas se familiaricen con el patrimonio cultural. Asimismo, los museos virtuales tienen la responsabilidad de preservar y conservar la identidad del patrimonio cultural, contribuyendo así a la difusión del conocimiento (Ruíz et al, 2017). Los museos virtuales por la realidad en que vivimos se han trasladado a nuestra vida cotidiana. Gracias al internet muchos se puede tener acceso a muchos museos y las mismas pueden servir como recursos didácticos para la enseñanza de diversas áreas especialmente de ciencias sociales.

Competencia construye interpretaciones históricas

Esta capacidad fomenta el desarrollo de la autoconciencia en los estudiantes, permitiéndoles verse como un participante en un entorno siempre cambiante y verse a sí mismos como un producto de su historia y su presente. Es por ello se analizan los acontecimientos y desarrollos históricos en el contexto. En este proceso, los niños construyen su identidad y crean un sentimiento de pertenencia al Perú y al mundo (MINEDU, Diseño Curricular Nacional, área curricular Ciencias Sociales, 2017).

Interpreta críticamente fuentes diversas

El estudiante selecciona las fuentes más adecuadas al problema histórico que está abordando; encuentra información y otras interpretaciones en diversas fuentes primarias y secundarias y comprende, de manera crítica, la perspectiva particular de los hechos y procesos históricos. Acude a múltiples fuentes, pues reconoce que estas enriquecen la construcción de su explicación histórica.

Comprende el tiempo histórico

El estudiante comprende las nociones relativas al tiempo y las usa de manera pertinente, reconoce los sistemas de medición temporal como convenciones. Secuencia los hechos y procesos históricos, ordenándolos cronológicamente para explicar por qué unos ocurrieron antes y otros después. Explica simultaneidades en el tiempo, así como dinámicas de cambios y permanencias.

Elabora explicaciones sobre procesos históricos

El estudiante, a partir de un problema histórico, elabora explicaciones con argumentos basados en evidencias donde emplea adecuadamente conceptos históricos. Explica y jerarquiza las causas de los procesos históricos relacionándolas con las intencionalidades de los protagonistas. Para lograrlo, relaciona las motivaciones de estos actores con sus cosmovisiones y las circunstancias históricas en las que vivieron. Establece múltiples consecuencias y determina sus implicancias en el presente. Durante este proceso, comprende que desde el presente está construyendo futuro.

1.8.2 Operacionalización de las variables

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE			
V. I	DIMENSIONES	ACTIVIDADES	INSTRUMENTO
MUSEOS VIRTUALES	PLANIFICACIÓN	Diseña la estrategia museos virtuales para su aplicación en los estudiantes del primer grado de educación secundaria.	SESIONES DE APRENDIZAJE
	EJECUCIÓN	Aplicación de los museos virtuales para los estudiantes del primer grado de educación secundaria.	
	EVALUACIÓN	Evalúa los resultados del uso de los museos virtuales para los estudiantes del primer grado de educación secundaria.	

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE				
V. D	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉC.	INST.
CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS	Interpreta críticamente fuentes diversas	Reconoce la diversidad de fuentes y su diferente utilidad para abordar un tema histórico. Ubica las fuentes en su contexto y comprende la perspectiva detrás de la fuente. Reconoce, describe e interpreta la información que la fuente transmite	ENCUESTA	CUESTIONARIO
	Comprende el tiempo histórico	Comprende la duración y sucesión de hechos históricos. Comprende cambios y permanencias a lo largo de la historia. de hechos históricos. Reconoce y emplea convenciones temporales.		
	Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Construye explicaciones históricas a partir de evidencias. Identifica causas y consecuencias		

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

A) Antecedentes internacionales

Jaimés (2021) en su trabajo de investigación titulado: Elaboración de una propuesta de un museo virtual de caligrafía clásica occidental, con base en la descripción de las estrategias museológicas desarrolladas por los museos virtuales de Bellas Artes, sustentada en la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, Colombia, para optar el título profesional en ciencia de la información, bibliotecóloga y archivista. Teniendo como objetivo general: elaborar una propuesta de un museo virtual de caligrafía clásica occidental, que aborde la historia del desarrollo de este arte y oficio, desde la rica herencia de los romanos hasta la invención de la imprenta, a partir de la descripción de las estrategias museológicas desarrolladas por los museos virtuales de bellas artes. Como metodología utilizó: el enfoque aplicado fue mixto, compuesto por el desarrollo de análisis tanto cuantitativo como cualitativo, llegando a las siguientes conclusiones: Son lo investigado y encontrado en el segundo capítulo, se puede concluir que existen múltiples y diversas herramientas computacionales que alternativas innovadoras, tanto para abordar netamente la exposición, como para la gestión y preservación de colecciones, en los museos. Todos estos instrumentos, nacen con el fin de poder continuar con las labores culturales, resaltando e incorporando a las nuevas tecnologías el patrimonio cultural. Dentro de este análisis, se pudo reflejar las grandes iniciativas emergentes de las cooperaciones y alianzas entre instituciones e individuos. Estas ideas y proyectos permiten reconstruir y ensamblar novedosos contextos, con entornos de aprendizajes mucho más amplios que los tradicionales.

Solano y Gonzales (2019), en su tesis denominado: el museo en el aula: una propuesta de trabajo a través del museo virtual, sustentada en la Universidad de Murcia, España, para optar el grado de magíster en educación. Teniendo como objetivo general: acercar el entorno museístico al alumnado de 4º de Educación

Secundaria Obligatoria del IES Sidón mediante el uso de los museos virtuales. La metodología que se utilizó: es el enfoque mixto, en virtud de que se combina en la mayoría de sus etapas los métodos cualitativos y cuantitativos, donde llegaron a las siguientes conclusiones: Como se ha indicado en el análisis de los resultados obtenidos a partir de esta investigación, se ha podido comprobar que el museo virtual resulta un recurso didáctico adecuado para la enseñanza de la historia y que contribuye a acercar el entorno museístico al alumnado de secundaria. Se ha constatado que este medio de comunicación es una forma eficaz para que el alumnado y los profesores de educación secundaria puedan acercarse a los museos. Se evidencia también que los recursos informáticos y la web 2.0 ofrecen muchas posibilidades tanto para los propios museos como para el alumnado, posibilitando al museo físico ocupar y relacionarse con otros espacios, así como al alumnado acercarse a los propios museos, convirtiéndose en una herramienta educativa muy valiosa que les permite, mediante la contextualización y análisis de las obras, comprender los contenidos históricos, al mismo tiempo que entender y valorar el patrimonio histórico-artístico y cultural.

Romero y Vélez (2018), en su tesis titulado: Museo virtual del Colegio El Libertador transformamos con arte, sustentada en la Fundación Universitaria Los Libertadores de Bogotá, Colombia, para optar el título de Especialistas en Informática para el Aprendizaje en Red. Teniendo como objetivo general: crear una estrategia pedagógica mediada por las TIC que apoye a la formación artística en procura de fomentar en el estudiante un espíritu crítico, estético y creativo frente al arte, la metodología que utilizó: la investigación cualitativa, donde concluye en lo siguiente: La integración del arte con las TIC en el aula, ha fortalecido los procesos de enseñanza aprendizaje ya que esta colaboración ha permitido ampliar el espectro de las actividades que se pueden realizar en clase este aprendizaje es significativo para muchos de los estudiantes. El museo virtual del colegio el Libertador en internet brinda la posibilidad de ampliar los espacios de difusión de las obras artísticas elaboradas por los estudiantes llevándolas a otros lugares en los cuales no habíamos contemplado exponerlas antes de la página.

B) Antecedentes nacionales

Riveros (2019), en su tesis titulado: La historia local para desarrollar la competencia construye interpretaciones históricas del área de Historia, Geografía y Economía en los estudiantes del 4° de la Institución Educativa Secundaria “Señor de Tayancani” del distrito de Ccarhuayo - Quispicanchi, sustentada en la Universidad César Vallejo de Trujillo, Perú, para optar el grado académico de maestro en administración de la educación. Teniendo como objetivo general: determinar en qué medida el aprendizaje de la historia local desarrolla la competencia construye interpretaciones históricas del área de Historia, Geografía y Economía en los estudiantes del 4° de la IES “Señor de Tayancani” del distrito de Ccarhuayo, la metodología que utilizó: el diseño de investigación es una pre experimental con pre test y post test, donde concluyó en lo siguiente: es así que su aprendizaje desarrolló notablemente la competencia construye interpretaciones históricas del área de Historia, Geografía y Economía, en los estudiantes del 4° de la Institución Educativa Secundaria “Señor de Tayancani” del distrito de Ccarhuayo, quedando evidenciado en los resultados obtenidos en esta investigación experimental, donde se observa el progreso en el nivel de logro, pasando del nivel En inicio a Satisfactorio. quedando visibilizado en los resultados de investigación, donde se observa el avance en el nivel de logro, transitando del nivel En Proceso al nivel Satisfactorio. visibilizándose en los resultados de investigación, donde se observa la evolución del nivel de logro, transitando del nivel En inicio al nivel Satisfactorio (tabla y gráfico 12).

Ulloa (2020), en su tesis titulado: Museo virtual y aprendizaje de ciencias sociales en estudiantes de 5° de secundaria, I.E. N.° 41053, San Tarcisio, Arequipa, 2020, sustentada en la Universidad César Vallejo de Trujillo, Perú, para optar el grado académico de maestro en docencia y gestión educativa. Teniendo como objetivo general: determinar de qué manera se relaciona el museo virtual con el aprendizaje de ciencias sociales en estudiantes de 5° de secundaria, I.E. N.° 41053, San Tarcisio, Arequipa, 2020, la metodología que utilizó: es la investigación no experimental, correlacional descriptiva, llegó a las siguientes

conclusiones: Referido al objetivo general de estudios se hallaron por resultados en el nivel alto para la variable museo virtual 79.50% y para la variable aprendizaje de ciencias sociales un 65.90% y una relación de Rho de Spearman de hasta 0.797 (79.7%) y un coeficiente de significancia bilateral 0.000 debajo de la significancia máxima 0.05 (5%), llegando a la conclusión que un museo virtual presenta significativa y directa relación con el aprender la ciencias sociales para estudiantes en 5° grado de nivel secundario, I.E. N.º 41053, San Tarcisio, Arequipa, 2020.

Cusicuna y Machaca (2019), en su tesis titulada: Aplicación de la herramienta kahoot para el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de 2° grado de secundaria de la IE San Martin de Socabaya, Distrito Socabaya, Arequipa, 2018, sustentada en la Universidad Católica de Santa María de Arequipa, Perú, para optar el grado de maestro en educación con mención en gestión de los entornos virtuales para el aprendizaje. Teniendo como objetivo general: demostrar el efecto de la herramienta Kahoot en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de segundo de secundaria de la IE San Martin de Socabay, la metodología que utilizó: es la investigación es cuantitativo, con el diseño de investigación cuasiexperimental, donde llegó a las siguientes conclusiones: Se demostró el efecto de la aplicación de la herramienta Kahoot en el nivel de logro de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa San Martin de Socabaya; después de la aplicación del programa educativo utilizando la herramienta Kahoot; los resultados alcanzados en el post test del grupo experimental con respecto al grupo de control, manifestaron diferencias estadísticamente significativa, ya que la gran mayoría de estudiantes se encuentran en el nivel de logro satisfactorio (30.77%), mejorando también un porcentaje mayor en el nivel de proceso (34.62%) y disminuyendo considerablemente la cantidad de estudiantes en el nivel previo al inicio e inicio; en cambio el grupo control mantuvo resultados casi homogéneos de un nivel a otro y además relativamente semejantes a los obtenidos en el pre test. Existen diferencias

significativas en los resultados alcanzados en el post test con respecto al pre test en el grupo experimental con respecto a los resultados del grupo control, tal como demuestra el cálculo de la T de Student ($0.000 < \alpha 0.05$), aprobando la hipótesis estadística de investigación y descartando la hipótesis nula, lo que evidencia que el tratamiento experimental ha mejorado de forma significativa los niveles de logro de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de segundo grado de secundaria.

C) Antecedentes locales

Cueva (2021), en su tesis denominada “Los equipos de trabajo virtual en el desarrollo de competencias del área de ciencias sociales en estudiantes de educación secundaria”, expuesta en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, en la obtención de la maestría de maestro en educación. El objetivo general fue demostrar los equipos de trabajo virtual influyen en el desarrollo de las competencias del área de Ciencias Sociales en los alumnos de la I.E. “Nuestra Señora de Lurdes”. La metodología fue cuantitativa y contó con diseño cuasi experimental, llegando a las siguientes conclusiones:

Los alumnos de tercer grado de la I.E. "Nuestra Señora de Lurdes", distrito de Acomayo, Huánuco, 2021, mostraron una mejora considerable en sus habilidades en ciencias sociales como resultado de su participación en los equipos de trabajo virtual. 2021. 2021: "Nuestra Señora de Lurdes", distrito de Acomayo, Huánuco, como se observa en los hallazgos de este estudio; Los resultados del pretest y postest se muestran en la Tabla 5 y la Tabla 13, respectivamente, y se puede observar que ningún estudiante del grupo experimental se ubica en el nivel de logro o aprovechamiento sobresaliente; Sin embargo, el 35,7% (10 estudiantes) del grupo experimental se ubica en el logro sobresaliente y el 64,3% (18 estudiantes) se ubica en este nivel de logro en cuanto a esto sugiere que al utilizar los equipos virtuales de manera efectiva, se logró una mejora considerable en estas habilidades. Los alumnos del tercer grado de secundaria de la I.E. "Nuestra Señora de Lurdes", Nuestra Señora de Lurdes, mostraron que el desarrollo de la competencia "construir interpretaciones históricas" en las Ciencias Sociales fue

influenciado por los equipos de trabajo virtuales. Nuestra Señora de Lurdes, en el año 2021, Según los siguientes datos, Sólo el 3,6% de los estudiantes del grupo experimental pretest se ubican en el nivel de logro sobresaliente, mientras que el 64,3% de los estudiantes del grupo experimental se ubican en el nivel de proceso y el 32,1% de los estudiantes del grupo experimental se ubican en el nivel de inicio; sin embargo, el 32,1% (9 estudiantes) del grupo experimental logró ubicarse en un nivel de logro sobresaliente, así como el 67,9% de los estudiantes del grupo experimental se ubicaron en el nivel de logro. Los alumnos del I.E. "Nuestra Señora de Lourdes, 2021" de tercer grado de I.E. "Equipos Virtuales de Trabajo" influyeron en el establecimiento de la competencia de Ciencias Sociales "gestionar responsablemente el espacio y el medio ambiente". Sin embargo, el 35,7% (10 alumnos) del grupo experimental logró ubicarse en el nivel de logro sobresaliente y el 64,3% (18) se ubicó en el logro: mientras que el 78,6% (22 alumnos) se ubica en el nivel en proceso y el 21,4% (seis alumnos) se ubica en el inicio, Por lo tanto, se comprueba que el uso de los equipos virtuales incide en el desarrollo de la competencia denominada "gestionar responsablemente el espacio y el entorno." En un estudio realizado con alumnos de tercer grado del I.E. "Nuestra Señora de Lurdes, 2021" se comprobó que los equipos de trabajo virtuales influyen en el desarrollo de la competencia de Ciencias Sociales "maneja responsablemente los recursos económicos". Ni el grupo experimental ni el grupo de control se ubican en ninguno de estos niveles en la Tabla 8; sin embargo, en la Tabla 16, el 35,7% (10 alumnos) del grupo experimental logró ubicarse en los niveles de logro sobresaliente y logro, mientras que el 67,9% (19 alumnos) se ubicó en el nivel en proceso y el 32,1% (9 alumnos) en el nivel inicial. Los equipos virtuales pueden tener un impacto sustancial en el desarrollo de la competencia "gestión responsable de los recursos económicos", tal y como muestran los resultados de este estudio.

Kanashiro (2017), en su tesis denominada "Estrategia mi calendario histórico para el logro de competencias del área de historia en los estudiantes del primer grado de secundaria de la Institución Educativa Particular San Vicente de la Barquera, Huánuco 2017", expuesta en la Universidad Nacional Hermilio

Valdizan, en la obtención del grado de maestro en educación, mención investigación y docencia superior. El objetivo general fue determinar la aplicación de la estrategia Mi calendario histórico se relaciona con el logro de competencias del área de historia en los alumnos de la Institución Educativa Particular San Vicente de la Barquera. El enfoque metodológico fue cuantitativo y cuasi experimental. Las conclusiones que el autor llegó fueron:

Los resultados del pre-test tanto del grupo de control como del grupo experimental son homogéneos, recibiendo ambos grupos una nota media de 12 sobre 20 posibles en el pre-test. Tanto el grupo de control como el grupo experimenta de estudiantes de la muestra de estudio recibieron un cuestionario de pre-prueba para evaluar su capacidad de construir interpretaciones históricas, y los resultados muestran que ambos grupos tienen dificultades para entender el tiempo histórico, rara vez utilizan categorías temporales, y rara vez reconocen la importancia de procesos específicos. Los estudiantes tanto del grupo control como del grupo experimental de la muestra de estudio tienen una comprensión limitada de las cuestiones ambientales y territoriales, pocos estudiantes explican las relaciones entre los elementos naturales y sociales que influyen en la construcción de los espacios geográficos, y pocos estudiantes evalúan situaciones de riesgo y proponen acciones para reducir la vulnerabilidad. Los estudiantes tanto del grupo de control como del grupo experimental de la muestra de estudio tienen una comprensión limitada del sistema económico y financiero y no son conscientes de que forman parte de un sistema económico. un plan de acción En los resultados del postest, el grupo experimental de los estudiantes de primer grado de secundaria de la Institución Educativa Privada San Vicente de la Barquera alcanzó un puntaje de 18, mientras que el grupo de control alcanzó un puntaje de 15. Esta diferencia significativa se debió al uso de mi calendario histórico, que tuvo un impacto positivo en las competencias históricas de los estudiantes. La evaluación del grupo experimental tras el uso de mi calendario histórico muestra que los alumnos han desarrollado actitudes positivas y significativas hacia la historia, y que son competentes porque reconocen la variedad de fuentes y su diferente utilidad para abordar un tema histórico, localizan la fuente en su contexto y comprenden la perspectiva del autor que está detrás de ellas. Como base para mi plan de

calendario histórico, utilicé ideas clásicas como las de Vigotski, Ausbel, Bruner, el modelo educativo de Tobón y otros trabajos académicos como la Resolución Ministerial 199 de Perú sobre Rutas de Aprendizaje. Además, mejora las conexiones dentro de las familias, las aulas y otros entornos en los que se habla de la historia peruana.

2.2 Bases teóricas

2.2.1. Museos virtuales

Mientras que Mari Carmen Hernández, en su artículo titulado: El museo ¿Sin museo?: El arte digital en el museo virtual. Nuevos recursos para la Educación Artística, menciona que:

El museo virtual es un contenedor inmaterial emplazado en el ámbito telemático de Internet que exhibe y difunde su colección durante las veinticuatro horas del día. Se caracteriza principalmente por estar hecho plenamente por medios electrónicos y por su interactividad, es decir, es imprescindible la participación del usuario (Hernández, 2012).

Es así como los museos virtuales son medios donde se adquiere conocimientos acerca de la historia, artístico, tecnológico, natural y científico, logrando así que las personas interactúen en los espacios del museo virtual logrando que las personas se familiaricen con el patrimonio cultural. Asimismo, los museos virtuales tienen la responsabilidad, de preservar y conservar la identidad del patrimonio cultural, contribuyendo así a la difusión del conocimiento (Ruiz et al, 2017).

En la misma, Elisondo y Melgar (2015) refieren que un museo virtual es el espacio que favorece un desarrollado óptimo en actividades educativas y científicas, como en museos presenciales, llegando a causar efectos para muchas personas (p. 30). Los museos virtuales por la realidad en que vivimos se han trasladado a nuestra vida cotidiana. Gracias al internet muchos se puede tener acceso a muchos museos y las mismas

pueden servir como recursos didácticos para la enseñanza de diversas áreas especialmente de ciencias sociales. (Serrat, 2001)

Finalmente, los museos virtuales vienen a ser un conjunto de recursos de informativos, que pueden ser modificados, digitalizados donde además se pueden mostrar figuras, dibujos, videos, textos, gráficos, fotos, etc. todo esto se muestra en un medio electrónico como la computadora conectada a un servidor. Así mismo sostiene que este conjunto tiene importancia para la información y todo aquello que pueda ser registrado y guardado en el disco duro del servidor que tiene un museo virtual. (Chumpitaz, et al., 2016); a mediados del siglo XX, el Consejo Internacional de Museos (en adelante ICOM, 2020), indico que el hecho de transformarse en museo virtual sería perjudicial para ciertos museos, pero resulta ser un desarrollo inevitable por el mundo digitalizado de hoy en día, permitiendo mostrar el patrimonio cultural y mostrando colecciones que sean muy accesibles para nuevos usuarios (p. 3).

Los museos virtuales, como hemos revisado en la literatura, responden a varias categorías. Todas ellas con características propias en cuanto a nivel de inmersión y de retroalimentación con los públicos. En ese sentido, la tesis busca mantener la idea de museo virtual o digital con la amplitud conceptual que esta amerita. Sin embargo, por razones propias del estudio, sobre todo de la propuesta de museo de la Gastronomía Peruana, es que nos enfocaremos en los museos totalmente virtuales, es decir lo que no tienen contraparte física.

Si bien en el contexto nacional podemos encontrar museos con páginas web, recorridos, catálogos y actividades virtuales, así como presencia en redes sociales. No hemos encontrado en nuestra búsqueda por el ciberespacio un museo totalmente virtual. Ese es el motivo principal de la propuesta de museo que planteamos en la investigación.

En líneas generales tomamos las palabras de Ruiz (2012) acerca de las posibilidades y potencialidades de este tipo de museos en las dinámicas de consumo cultural:

El aprovechamiento de una de las potencialidades de la realidad aumentada, como es el uso de esta tecnología vinculada con los denominados museos virtuales, resultaría de gran importancia para mostrar el vasto patrimonio cultural: rompería las barreras físicas del museo y traspasaría fronteras, con lo que será posible el disfrute, aunque de forma virtual, de admirar piezas y obras que se encuentran a kilómetros de distancia, y alcanzar una de las premisas de los museos actuales: la difusión (p. 43).

Dentro de las tecnologías de la información más empleadas en el diseño de los museos virtuales, destacan la Realidad Virtual o aumentada, con sus posibilidades, las mismas que van desde el empleo de gadgets como visores de 3D, simuladores, hasta juegos de video. Por otro lado, ya desde hace algún tiempo, el uso de hipertextos ha sido la tendencia en los museos virtuales (Krebs, 2008). Estos vinculan a través de páginas web texto, imágenes y material multimedia, usando en la mayoría de las posibilidades de la web 2.0: comunicación bidireccional, posibilidad de creación e interacción.

El uso de aplicaciones (apps), descargables en diversas plataformas (teléfonos celulares, tablets, Ipads) también ocupan un espacio interesante al respecto de las tecnologías de información. Las mismas que han revolucionado la idea de visita guiada, esto en el contexto de museos físicos, que a través de estas tienen como objetivo el crear experiencias en sus públicos. El director de tecnología del Museo Thyssen-Bornemisza Javier Espadas (El País, 2017, en línea), sostiene que “ya nadie duda que dar contenidos de calidad a través del móvil o de la página web acerca el museo a las personas”.

Al respecto podemos mencionar algunas experiencias, en este caso de España (El País, edición virtual, 2017, y Nueva Museología, 2016):

- La aplicación Bemuseums, que ha sido desarrollada por Babooni Technologies en 2015 y que colabora con el Museo Arqueológico Nacional (MAN) y el Museo Nacional de Ciencias Naturales (Mncn). A través de ella se puede tener un guiado de las colecciones de forma completa y a la medida del visitante.
- La aplicación MuseumExperience, que se usa en la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando (Rabaf) permite crear rutas con tiempo variable de acuerdo a los temas que el visitante desea conocer.
- El proyecto Áppside, el cual busca el diseño de aplicaciones que promuevan visitas inclusivas en los museos, es decir que se adapten a públicos con necesidades específicas como personas con discapacidad visual y auditiva.

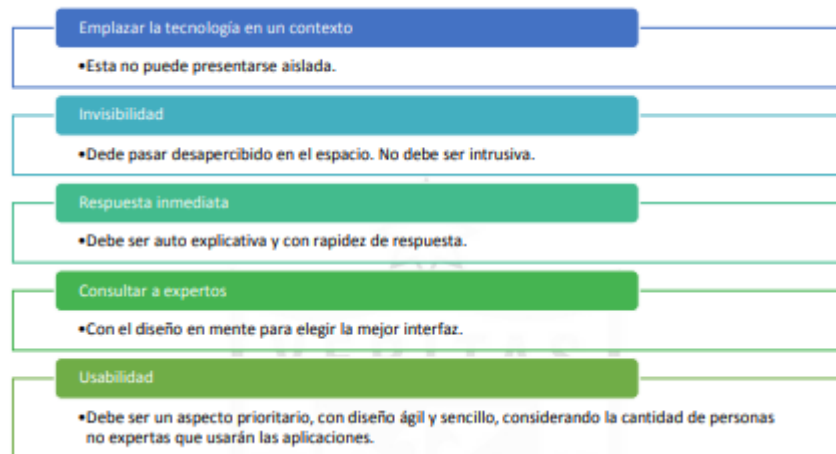
Museos virtuales como entornos para la construcción de la identidad

Los museos virtuales permiten una flexibilidad única en el manejo de las colecciones y, al tener la dinámica propia de las webs 2.0 en relación a la comunicación interactiva, es posible que estos contenidos se modifiquen, se alteren, se recompongan, de acuerdo a las necesidades de los visitantes. De algún modo ejerciendo el derecho a verse reflejados en él, de reconocer y de construir sus identidades:

Permitir a los visitantes viajar virtualmente en el espacio, y/o en el tiempo, invitar al participante a ser parte de la acción, a interactuar con la exhibición, convierten la visita a un centro de estas características en una experiencia proactiva, con todos los beneficios que esto implica a nivel pedagógico (Otero y Flores, 2011, p. 197).

Dentro de los factores a considerar para implementar los recursos de Realidad Virtual en un museo que Otero y Flores (2011), toman de Roussou, (2001):

Factores a tomar en cuenta en un museo virtual



Fuente: Otero y Flores, 2011

Elaboración: Propia.

El visitante 2.0 y los museos

El público que visita museos en general y los museos virtuales, en específico, ha evolucionado en relación a la forma en la que experimenta el museo. Sus necesidades son diversas, así como sus intereses.

Estos visitantes 2.0 son en muchos casos nativos digitales, es decir ya son individuos cuyos hábitos de consumo y de comunicación están marcado por el uso de las tecnologías de la comunicación. Tal como menciona Ramírez (2010) los usuarios digitales tienen hábitos diferentes y contradictorios, muchas veces, con las prácticas tradicionales de comunicación.

Así, más que crear una cultura de usuarios virtuales, podemos decir que esta antecede a la aparición de los primeros museos en la red. El uso masivo de la Internet se puede fechar alrededor de 1990 y los primeros museos virtuales, como gestores de información y de experiencias, los

podemos encontrar aproximadamente entre 1998 al 2001 (Del Río, 2012). En ese sentido lo que qué sí es medular en la relación entre museo y público virtual es la investigación (Del Río, 2012, Martínez, Oliva y Rodríguez, 2012, Kelly y Russo, 2008, Rivero, 2010), lo que permitirá al museo conocer a estos públicos y diseñar las herramientas que sean pertinentes y adecuados para satisfacerlos. Se puede considerar, por ejemplo, la creación de secciones diferenciadas para cada tipo de público, de forma que cada uno encuentre lo que desea experimentar o conocer (Rivero, 2009-2010).

Kelly y Russo proponen cuatro tipos o categorías de visitantes de museos virtuales, según su nivel de participación:

Tipos de visitantes a museos virtuales

Tipo	Característica
Espectadores	Hace consultas puntuales en la web.
Afiliados	Tiene mayor interés en las redes sociales que en el contenido del museo.
Comentadores	Tiene intereses específicos y suele participar con frecuencia.
Creadores	Usa la Red 2.0 como una herramienta para su crecimiento personal.

Fuente: Kelly y Russo, 2008

Elaboración: Propia.

El Patrimonio cultural en los museos virtuales

Así al enfocarnos en lo que a los museos respecta, en las sociedades de la información, este ha perdido en gran parte su rol protagonista como gestor de la visibilidad de la cultura. Es decir, como la voz autorizada e indiscutida sobre la manera en la que esta era mostrada. En ese entorno se gestan nuevas formas de producción artístico-cultural, relacionadas a la

virtualidad, donde es más sencillo que los individuos puedan ser creadores y gestores de la misma (Vásquez, 2008).

Esta situación, entonces, permite en el entorno del postmodernismo deconstruir la idea o lógica del discurso único, permitiendo en esa contradicción propia de este proceso y con ello permitir la posibilidad de construcción identitaria: [Es un error] Creer que el patrimonio es un patrón y un modelo al que la identidad recurre para afirmarse. La identidad no es una copia a la que se recurre para afirmarse. Tampoco es un patrón a que acudimos para que nos proporcione los rasgos de una persona o de una manera de ser (Urbano, 2012, p. 186)

Diseño de exposiciones en museos virtuales

Las exposiciones son el elemento de comunicación entre el museo y sus públicos por antonomasia. Aún en los museos virtuales este es un aspecto que debe de cuidarse con detalle, sin embargo, como nos indica la literatura revisada, el espacio digital permite jugar con posibilidades de interacción, diseño y contenido que no en muchos casos serían posibles en un museo físico.

Los museos virtuales también permiten romper con la mirada única del curador. Al ser la web 2.0 participativa por excelencia, se abren las puertas no solo al cuestionamiento de la exposición sino a sugerencias y, en ciertas circunstancias, intervenciones desde el público.

Identificación del museo virtual

Las labores que se ejecutan en el espacio de publicación de los museos se destinan hacia el propósito de aproximar el museo a la colectividad. Se fijan técnicas que faciliten la obtención de los propósitos de información, apreciación, en muchos casos de enseñanza delegados al museo, como: el conocimiento de las características, motivaciones y necesidades del

público, la ejecución de exposiciones (temporales y permanentes), la producción de medios de comunicación, la estimación de las respuestas del público, la gestión de las propagaciones del museo, el perfeccionamiento de técnicas museográficas y el socorrer con programas de exploración con otros establecimientos. (Flores, 2013); 20 En el internet se pueden identificar categorías de museos convertidos en museos digitales tales son:

El museo catálogo: se refiere a una página web con información fundamental respecto al museo, ya sea, información del usuario y las diferentes libros y colecciones, entre otros. La intención radica en informar de forma aleatoria el museo para potenciales usuarios.

Museo del contenido: sería una página virtual que muestra todo el repertorio del museo, incluso inducen a usuarios virtuales para explorar estas colecciones. Las colecciones exhibidas se centran en los objetos e idéntica a la información real que se obtuvo en la recolección de evidencias. Es aprovechado por expertos que usuarios comunes debido que su contenido no está orientado pedagógicamente. la tendencia del museo es proporcionar a detalle la colección.

El museo educativo: Resulta ser una página web que permite diversas formas para que entren sus usuarios teniendo en cuenta su frecuencia de visitas, edad y formación. se presenta ajustada a los argumentos mas no a los objetos. es un sitio altamente de interacción didáctica que permite llegar o alcanzar otros temas relacionados a los que ya se está investigando y además tiene como finalidad motivar al usuario a mantener la búsqueda en línea sobre lo que está investigando. El objetivo del museo educativo es fidelizar al usuario virtual y como resultado que sus visitas sean constantes y que se interese incluso por hacer visitas físicas donde se encuentren los objetos de su investigación. y por último el museo virtual:

Un museo educativo necesita hoy en día suministrar, a parte de indagaciones relativas de su colección, la conexión informática entre otras. Por consiguiente, se crearían repertorios virtuales de nula comparación con el mundo real. (ICOM, 2020)

Museo virtual como recurso de enseñanza

Las realidades virtuales están definidas en “entornos digitales inmersivos” que tiene 3 peculiaridades importantes: la navegación es ejecutada a través del avatar; no serían juegos donde no existen metas puestas de forma artificial o acciones competitivas; y construcción del entorno 3D, incrementado tanto por el participante como el diseñador (Chumpitaz, et al. 2016, p. 31).

Es así como los museos virtuales son medios donde se adquiere 19 conocimientos acerca de la historia, artístico, tecnológico, natural y científico, logrando así que las personas interactúen en los espacios del museo virtual logrando que las personas se familiaricen con el patrimonio cultural. Asimismo, los museos virtuales tienen la responsabilidad, de preservar y conservar la identidad del patrimonio cultural, contribuyendo así a la difusión del conocimiento (Ruiz et al, 2017).

En la misma, Elisondo y Melgar (2015) refieren que un museo virtual es el espacio que favorece un desarrollado óptimo en actividades educativas y científicas, como en museos presenciales, llegando a causar efectos para muchas personas (p. 30).

Los museos virtuales por la realidad en que vivimos se han trasladado a nuestra vida cotidiana. Gracias al internet muchos se puede tener acceso a muchos museos y las mismas pueden servir como recursos didácticos

para la enseñanza de diversas áreas especialmente de ciencias sociales. (Serrat, 2001);

Finalmente, los museos virtuales vienen a ser un conjunto de recursos de informativos, que pueden ser modificados, digitalizados donde además se pueden mostrar figuras, dibujos, videos, textos, gráficos, fotos, etc. todo esto se muestra en un medio electrónico como la computadora conectada a un servidor. Así mismo sostiene que este conjunto tiene importancia para la información y todo aquello que pueda ser registrado y guardado en el disco duro del servidor que tiene un museo virtual.

(Chumpitaz, et al., 2016); a mediados del siglo XX, el Consejo Internacional de Museos (en adelante ICOM, 2020), indico que el hecho de transformarse en museo virtual sería perjudicial para ciertos museos, pero resulta ser un desarrollo inevitable por el mundo digitalizado de hoy en día, permitiendo mostrar el patrimonio cultural y mostrando colecciones que sean muy accesibles para nuevos usuarios (p. 3)

2.2.2. Competencia construye interpretaciones históricas

Definición conceptual

La construcción de interpretaciones históricas es una de las tres competencias del área de Ciencias Sociales, y es a su vez una de las veinte competencias para el nivel de educación secundaria establecidas en la Resolución Ministerial N° 159-2017 del 08 de marzo de 2017, la misma que modifica en parte el Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular, con respecto de las competencias y capacidades de algunas áreas curriculares, e incorpora indicadores de desempeño para cada grado y/o ciclo, según corresponda. Esta precisión es importante porque la Institución Educativa donde se desarrolla esta investigación, desarrolla su plan curricular de acuerdo con la Resolución Ministerial ya mencionada.

Así, para el MINEDU (2017, p.24) la construcción de interpretaciones históricas es entender que somos consecuencia de un pasado y que en el presente estamos construyendo nuestro futuro; propiciando que le estudiante comprenda el mundo de la actualidad y su diversidad. Para lograrlo, realiza interpretaciones sobre problemas históricos del Perú, Latinoamérica y el mundo, combinando la interpretación crítica de fuentes diversas y la comprensión de las transformaciones, conservaciones, sincronías y secuencias temporales. Entiende las diversas motivaciones que explican procesos y hechos, y los resultados que estas producen, reconociendo su relevancia en el presente. En este transcurso va desarrollando sentido de correspondencia al Perú y al mundo, y construyendo sus identidades.

En esta investigación, la construcción de interpretaciones históricas se centra en lo local, donde el estudiante del distrito de Huánuco comprende que es fruto del pasado de su pueblo, vinculándose con los hechos y procesos que pasaron sus familiares o conocidos de generaciones anteriores, además del vínculo con el pasado colonial y prehispánico que se desarrolló en su territorio, tendiendo una mejor proyección al futuro. Para conseguirlo, elabora explicaciones sobre problemas históricos de Huánuco, usando la interpretación de fuentes históricas locales, la comprensión del tiempo histórico local, y entendiendo las causas y su importancia en la situación actual de su distrito. En este proceso va desarrollando su conciencia histórica y sentido de pertenencia con su territorio, historia y tradición, que favorece el fortalecimiento de su identidad cultural local.

A continuación, se tratarán algunos términos clave que sustentan esta variable de estudio.

Definición de competencia

Para Perrenoud (2008) quien señaló que la competencia consiste en poner en movimiento los saberes para poder resolver situaciones problemáticas de manera eficiente. El autor mencionó que se deben transferir los conocimientos y capacidades para resolver problemas de los entornos de la vida cotidiana.

Asimismo, Tobón (2010) indicó que las competencias pueden identificarse como situaciones complejas donde una persona para resolver problemas de su entorno pone en práctica el saber ser, saber hacer, saber conocer, saber convivir y de manera ética en base a valores. Queremos señalar la importancia que manifiestan los autores a las competencias como herramientas y/o instrumentos que pueden adaptarse a un contexto específico, en nuestro caso el educativo y en particular en el aspecto histórico.

Sobre las competencias el Ministerio de Educación (2015) en las rutas de aprendizaje mencionó:

La competencia es la facultad que tiene una persona para actuar conscientemente en la solución de un problema; así como el cumplimiento de retos complejos, empleando creativamente sus conocimientos, habilidades, así como sus valores, emociones y actitudes. La competencia es un aprendizaje complejo, pues implica la transferencia y combinación apropiada de capacidades muy diversas para modificar una situación y lograr así un determinado propósito. Es un saber actuar contextualizado y creativo, y su aprendizaje es de carácter longitudinal, porque se realiza a lo largo de toda la escolaridad. Ello a fin de que pueda irse complejizando de manera progresiva y permita al estudiante alcanzar niveles cada vez más altos de desempeño. (p. 5).

Por ello el sistema educativo busca que la persona sepa actuar en forma adecuada frente a una situación problemática y que estas acciones conduzcan a situaciones de asertividad y proactivo como procesos que debe ir consolidando a través de su tránsito por la escolaridad permitiéndoles enfrentarse con seguridad ante diversas situaciones.

Desarrollo de competencias

Nos dice en el Currículo Nacional del MINEDU (2017, p.5) que una competencia es la facultad de la persona para actuar conscientemente en la resolución de un problema o el cumplimiento de exigencias complejas, usando creativa y flexiblemente sus habilidades, conocimientos, herramientas, valores, emociones y actitudes.

Esta definición sitúa al estudiante en un contexto práctico, donde en su vida diaria afrontará situaciones problemáticas que requieran del uso de competencias para abordar su solución.

Esta definición se refuerza con Zabala (2007, p. 40) quien dice que en la intervención de una competencia “se movilizan, al mismo tiempo y de manera interrelacionada, componentes actitudinales, procedimentales y conceptuales”.

El mismo autor señala que las competencias no se enseñan, pues la situación problemática a la que se enfrentará el estudiante presenta condiciones distintas a lo desarrollado en el aula; sin embargo, sí se puede enseñar los esquemas de actuación en diferentes contextos generalizables. De este modo, las competencias se desarrollan, evidenciado en la combinación de conocimientos, habilidades y actitudes que hace el estudiante en la confrontación con situaciones reales.

La enseñanza para el desarrollo de competencias nos dice Zavala (2007, p.42), busca facilitar unos aprendizajes “a situaciones cercanas a la realidad” por ende, lo que se debe enseñar en la escuela será un conjunto de contenidos organizado en función a “la potencialidad para dar respuesta a situaciones ‘reales’”.

De esta manera, la Construcción de interpretaciones históricas es una competencia que se desarrolla realizando una combinación adecuada de sus tres capacidades. Aquí, cabe resaltar que la historia local presenta las cualidades apropiadas para el desarrollo de dicha competencia, tales como: cercanía y familiaridad con el estudiante, contextualizado, problematizable y acceso a las fuentes históricas.

Capacidades

De acuerdo al enfoque por competencias sustentado en la Resolución Ministerial N° 199-2105 y en el Currículo Nacional de la Educación Básica (MINEDU, 2016). El desarrollo de la competencia arriba tratada implica la combinación apropiada de estas tres capacidades:

Interpreta críticamente fuentes diversas: es identificar la variedad de fuentes y su utilidad para tratar un hecho o proceso histórico. Implica recurrir a estas, sean primarias o secundarias, enriqueciendo la explicación histórica y entendiendo que reflejan una mirada particular de un hecho o proceso histórico

Para la historia local de Huánuco se recurrieron a fuentes primarias y secundarias, y según el tipo de información a fuentes orales, escritas y materiales.

Comprende el tiempo histórico: es utilizar nociones referidas al tiempo de manera adecuada, entendiendo que son convenciones;

realizando secuencias de procesos y hechos, organizándolos en el tiempo, explicando las permanencias, transformaciones y las simultaneidades en el tiempo.

Para la historia local de Huánuco se empleó la periodificación de la historia del Perú de Silva Santisteban: Perú Antiguo (Prehispánico), Colonial y Republicano; los hechos y procesos, así como la cronología es más clara en la época republicana reciente, pues se cuenta con fuentes primarias para ello, no así para los dos periodos anteriores, por lo que se usó para el periodo colonial y prehispánico una cronología referencial de la historia regional y nacional.

Elabora explicaciones sobre procesos históricos: es ordenar y explicar las causas de los procesos históricos correspondiendo con las intenciones, concepciones del mundo y circunstancias históricas de sus protagonistas. Reconoce que estas tienen consecuencias que configuran el presente.

Para la historia local de Huánuco el estudiante jerarquizó las causas de los hechos y procesos de los tres periodos históricos, entendiendo las motivaciones de sus protagonistas y la cosmovisión del periodo histórico tratado. Así mismo, comprendiendo que la situación actual de Huánuco tiene causas que la originaron, y que, por lo tanto, el y su comunidad son sujetos activos hacedores de la historia. Para la presente investigación, estas capacidades son las dimensiones de la variable dependiente: Construye interpretaciones históricas.

Por qué y para qué enseñar el área de Ciencias Sociales

De acuerdo a las Rutas del aprendizaje (MINEDU, 2015) la enseñanza de cursos relacionados con las Ciencias Sociales en las escuelas del Perú

y del mundo proviene de la segunda mitad del S. XIX; es decir, en el Perú en un contexto de caudillismo y gobiernos militares, donde la educación oficial se limitaba a sectores de clase alta y media de las ciudades; para los pueblos pequeños de los Andes, como Huánuco, la educación oficial y por ende la enseñanza de la Historia y Ciencias sociales aún no estaba presente.

Señala también de que el área de Ciencias Sociales debe aportar en la concreción de los fines de la educación peruana y los objetivos de la Educación Básica Regular. Indica que el área debe promover mediante el desarrollo de competencias el ejercicio ciudadano y la vida democrática en sociedades cambiantes; así como fortalecer identidades personales y sociales.

Esto mencionado cobra especial importancia para la presente investigación, pues consideramos que el desarrollo de la conciencia histórica local, y por lo tanto familiar y personal, fortaleció la identidad cultural y territorial del estudiante huanuqueño lo que le permite desarrollar el ejercicio ciudadano, pues consciente de su pasado histórico se asume como un protagonista histórico-social con deberes y derechos que defender para una sociedad más justa.

Del mismo modo, el área cuenta con otras dos competencias que se interrelacionan con la Construcción de interpretaciones históricas, estas son: Actúa responsablemente en el ambiente, vinculada a la Geografía; y Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos, vinculada a la economía.

Estas otras dos competencias del área se evidenciaron en la presente investigación, la vinculada a la geografía, entendiendo que el hombre de Huánuco en sus distintos periodos históricos, vivió en un territorio con

elementos propios, con los cuales se interrelacionó, configurando así su ser en sociedad; y la vinculada a la economía, entendiendo que la sociedad de Huánuco, en su desarrollo histórico convivió y usó los recursos que le ofrecía su entorno, aprovechándolos para satisfacer sus necesidades, destacando que las actividades económicas fueron variando de acuerdo al periodo y contexto histórico.

Los Mapas de progreso

Son las metas de aprendizaje, definidos en Las Rutas del aprendizaje del MINEDU y en el Currículo Nacional, para cada competencia, definiendo el estándar que todo estudiante peruano debe desarrollar al finalizar cada ciclo escolar; para esta investigación nos interesa el mapa de progreso de la competencia: Construye interpretaciones históricas del ciclo VI de la EBR, que corresponde a estudiantes de 1° y 2° de secundaria; el cual indica que:

Al finalizar el VI ciclo “Construye interpretaciones históricas sobre las bases de los problemas históricos del Perú y del mundo en relación a los grandes cambios y permanencias a lo largo de la historia, empleando conceptos sociales, políticos y económicos abstractos y complejos.” (MINEDU, 2019, p. 48).

Para esta investigación nos centramos en la construcción de explicación a problemas históricos de su localidad, hallando las razones que originan el presente (con cambios y permanencias) de Huánuco. Así mismo, “Establece relaciones entre esos procesos y situaciones o procesos actuales”

El establecimiento de relaciones entre procesos y situaciones del pasado con los del presente, resulta más factible cuando éstos son cercanos y familiares, encontrándose la conexión entre pasado y presente. Esto

ocurrió con los estudiantes del 1°. Finalmente, “Ejemplifica cómo acciones humanas, van configurando el pasado y el presente y pueden configurar el futuro” Brinda ejemplos de acciones de la población de Huánuco que fueron dando nueva forma a la realidad histórica social del distrito. De esta manera, el mapa de progreso del MINEDU para la competencia mencionada se desarrolló a cabalidad con esta investigación.

2.3 Bases conceptuales o definición de términos básicos

Museos: un museo es una institución sin ánimo de lucro, permanente y al servicio de la sociedad, que investiga, colecciona, conserva, interpreta y exhibe el patrimonio material e inmaterial. Abiertos al público, accesibles e inclusivos, los museos fomentan la diversidad y la sostenibilidad.

Museos virtuales: un museo virtual es un museo o una parte de este, creado en la virtualidad, o migrado a ella. También, se puede concebir como una colección de artefactos electrónicos y digitales, articulados con recursos informativos donde se pueden incluir varios tipos documentales como fotografías, dibujos, textos, imágenes, gráficos, base de datos, pinturas, entre otros, formando un conjunto patrimonial de objetos y de información guardados en un servidor

Ciencias sociales: las Ciencias Sociales son aquellas que estudian el comportamiento humano y la sociedad. Al tratarse de un campo de conocimiento tan amplio e importante, está presente en diferentes carreras universitarias, entre éstas la de Ciencias de la Educación.

Competencias: la competencia puede definirse como la aptitud que tiene una persona, formada por capacidades, habilidades y destrezas con las que cuenta para realizar una actividad o cumplir un objetivo dentro del ámbito laboral, académico o interpersonal.

Capacidades: compromete las pericias, destrezas tan diversas como: Tomar conciencia de las necesidades apremiantes y procesos del propio aprendizaje y saber interpretar, identificar las oportunidades disponibles en todo momento, clave en el proceso educativo, incluye también obtener, procesar la información pertinente en el tiempo y espacio y asimilar nuevos conocimientos y habilidades de aprendizaje.

Interpretaciones históricas: hechos y procesos históricos que ayuden a comprender el presente y sus desafíos, articulando el uso de distintas fuentes; la comprensión de los cambios temporales y la explicación de las múltiples causas y consecuencias de estos. Supone reconocerse como sujeto histórico, es decir, como protagonista de los procesos históricos y, como tal, producto de un pasado, pero que, a la vez, está construyendo su futuro.

Construye interpretaciones históricas: está competencia promueve que los estudiantes se reconozcan como parte de un proceso por ello implica que comprendan que son producto de un pasado, pero también que están construyendo, desde el presente, su futuro. Entiende las múltiples causas que explican hechos y procesos, y las consecuencias que estos generan, y reconoce la relevancia de ellos en el presente. En este proceso el estudiante va desarrollando sentido de pertenencia al Perú y al mundo, y construyendo sus identidades.

Interpreta críticamente fuentes diversas: el estudiante selecciona las fuentes más adecuadas al problema histórico que está abordando; encuentra información y otras interpretaciones en diversas fuentes primarias y secundarias y comprende, de manera crítica, la perspectiva particular de los hechos y procesos históricos. Acude a múltiples fuentes, pues reconoce que estas enriquecen la construcción de su explicación histórica.

Comprende el tiempo histórico: el estudiante comprende las nociones relativas al tiempo y las usa de manera pertinente, reconoce los sistemas de medición temporal como convenciones. Secuencia los hechos y procesos

históricos, ordenándolos cronológicamente para explicar por qué unos ocurrieron antes y otros después. Explica simultaneidades en el tiempo, así como dinámicas de cambios y permanencias.

Elabora explicaciones sobre procesos históricos: el estudiante, a partir de un problema histórico, elabora explicaciones con argumentos basados en evidencias donde emplea adecuadamente conceptos históricos. Explica y jerarquiza las causas de los procesos históricos relacionándolas con las intencionalidades de los protagonistas. Para lograrlo, relaciona las motivaciones de estos actores con sus cosmovisiones y las circunstancias históricas en las que vivieron.

Las competencias didácticas: esta competencia involucra las habilidades, conocimientos, actitudes, aptitudes y valores que el estudiante desarrolla en relación con el diseño e implementación de estrategias didácticas programadas acordes con la diversidad e inclusión y necesidades educativas de los estudiantes de Educación Básica Regular, para favorecer un ambiente adecuado y poder desarrollar las competencias necesarias.

La indagación: que hace todo lo posible en la adquisición de nuevos conocimientos, de sus procesos y modalidades, sus disposiciones, sus imperfecciones, sus dificultades, sus tendencias tanto al error como a la ilusión y no se preocupe en absoluto por hacer conocer lo que es conocer.

Situación significativa: se entiende como un desafío, con preguntas retadoras durante una sesión de aprendizaje, donde el docente recoge todas las informaciones de sus estudiantes para alcanzar las rutas de aprendizaje con un objetivo claro de lograr el propósito.

Explicaciones históricas: es propia del área de Ciencias Sociales conociendo e interpretando los hechos históricos y actuando con responsabilidad respecto al ambiente en el que nos encontramos y el buen manejo de los recursos económicos.

2.4 Bases epistemológicas

Teorías del aprendizaje

Teoría cognitiva

Para, Guerrero y otros (2009), “este enfoque se centra en los procesos internos de la persona, indaga el funcionamiento y la transformación de los estímulos sensoriales reduciéndolos, elaborándolos, almacenándolos y recuperándolos. Así mismo esta teoría recoge del conductismo el estímulo y la respuesta por ser idóneos para observar y medir, sus autores coinciden en señalar que existen procesos internos mediante los cuales se interpreta la información que son reflejadas en conductas externas. En el proceso de la enseñanza cognitiva es considerada varios métodos educacionales que guían a los estudiantes a retener en la memoria para luego recordar los conocimientos, así mismo comprender y desarrollar sus capacidades y habilidades intelectuales” (p.46). Navarro, (1989) Desde este punto de vista, el aprendizaje se describe como la adición de nuevos significados a las estructuras cognitivas existentes, que se consideran el conocimiento previo de una persona sobre su entorno.

Teoría constructivista

Los cognitivistas creen que los estudiantes deben crear su propio conocimiento basándose en sus propios deseos, necesidades e intereses, y luego proceder a su propio ritmo. La capacidad de adaptarse a su entorno con estilo e inteligencia. Para Mayer (1999) afirma que “el aprendizaje de un estudiante se realiza cuando un estudiante es el actor activo de su propio conocimiento” (p.67) como lo menciona Jean y Aragón, (2001). Manifiesta que “la característica de la inteligencia es cuando el estudiante transforma los objetos de su entorno” (p.78).

Según, Granja (2015), desde la perspectiva constructivista, “el aprendizaje se desarrolla cuando hay una interacción entre el profesor, el alumno y el conocimiento que se discute para llegar a una síntesis útil y relevante” (p.52): también hay una influencia del profesor y del alumno en el aprendizaje, debido a ciertas condiciones que cada uno puede presentar en las dimensiones biológica, psicológica, social, económica, cultural e incluso política e histórica.

Teoría sociocultural

Minedu (2017) Los docentes y familiares imparten conocimientos sobre su cultura, que son cruciales para el crecimiento y el aprendizaje del alumno. En cuanto a la creación de conocimiento y cultura, la escuela es ineficaz “sin la ayuda de los miembros de la familia, ya que el niño necesita la interacción social para adquirir conocimientos, lenguaje y conceptos fundamentales para asimilar los aspectos culturales y las costumbres que transmiten tanto la familia como la escuela” (p.45).

Para, Vygotsky, “el papel que pueden desempeñar los mayores en el fomento del desarrollo de los niños es un proceso histórico, cultural y social, porque el proceso de aprendizaje se desarrolla a través del lenguaje” (p.65).

Vygotsky (1979) “La zona de desarrollo próximo (DP) en su patrón socio-cultural, se encuentra entre zona de desarrollo real (ZR) y el desarrollo potencial considerado como aprendizaje significativo o potencial y este desarrollo es posible siempre con la ayuda de un adulto” (p.66).

Teoría del aprendizaje significativo

Para interactuar y desarrollar la nueva información que se asimila en la estructura mental del niño, los conocimientos fundamentales o previos del niño son esenciales. Según, Ausubel (1983) Para que se produzca un aprendizaje significativo, es importante poseer información previa para construir el conocimiento con el nuevo, es decir, el nuevo aprendizaje debe relacionarse con el conocimiento previo para producir un nuevo significado. La asimilación literal de la nueva información da lugar a un conocimiento más sólido e intrincado. El conocimiento significativo es el que surge espontáneamente para obtener una gratificación extrínseca. En otras palabras, la nueva información refuerza y completa el conocimiento existente porque el nuevo aprendizaje no se digiere y el viejo conocimiento no se altera. Para Ausubel, el conocimiento debe ser lógico (estructura interna) y psicológico (posible absorción) significativo para que sea estimulado y motivado.

Teoría de aprendizaje por descubrimiento

Para, Bruner (1972) El aprendizaje o descubrimiento heurístico “es un proceso educativo de indagación participativa con el propósito de resolver problemas, y es una actividad integral que parte de la situación real de los estudiantes. En este proceso, los docentes juegan el papel de facilitadores, guiando a los estudiantes hacia el aprendizaje heurístico” (p.12). Orellana (1999) afirma que tiene una visión inductiva del aprendizaje porque las disposiciones de aprendizaje son necesarias para las diversas etapas de la estructura y forma del aprendizaje; inactivas, icónicas y simbólicas, además del esfuerzo, exigen el orden de presentación.

Pensar en el aprendizaje como manipulativo porque los materiales y objetos se manipulan utilizando habilidades cognitivas, los estudiantes transforman objetos reales en figuras, los símbolos se representan

mediante el lenguaje, “se explican con sus propias palabras y el aprendizaje se describe en forma de conceptos. Es necesario demostrar que los alumnos encuentran constructivo de forma positiva, y para ello el docente debe proporcionar el material necesario, lo que Bruner denomina andamiaje” (Ramos, 2015, p.43).

Teoría del interaccionismo social

Feuerstein (2003) Indica que es posible que todos adquieran conocimientos previos o desarrollados y que todos son capaces de asimilar los conocimientos presentados porque nuestra mente está lista. Según Velarde (2008), “la Teoría de la Modificabilidad Estructural Cognitiva de Reuven Feuerstein explica que el profesor es el principal agente de cambio e innovación de las deficientes estructuras de aprendizaje de los alumnos, donde se debe estar preparado, fortalecido en conocimientos, metodología y ética humana” (p.43). El Programa se fundamenta en la premisa de que los sujetos deben adaptarse al cambio para responder a las exigencias de un mundo globalizado.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1 Ámbito

La presente investigación se realizó en la institución educativa Javier Pulgar Vidal, ubicada en el departamento de Huánuco, distrito de Amarilis a una altitud de 1980 msnm., siendo sus promotores los pobladores de la zona, quiénes viéndose en la necesidad de educar a los estudiantes del distrito hicieron posible su creación.

3.2 Población

“La población es el conjunto de sujetos, objetos o fenómenos que tienen características comunes de la cual se puede obtener una muestra” (Hernández 2014, p.83).

En la presente investigación la población estuvo constituida por todos los estudiantes de la institución educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, que en su totalidad conforman 387 estudiantes del nivel secundaria.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA JAVIER PULGAR VIDAL	POBLACIÓN/ESTUDIANTES	CANTIDAD
	PRIMER GRADO	69
	SEGUNDO GRADO	69
NIVEL SECUNDARIA	TERCER GRADO	69
	CUARTO GRADO	90
	QUINTO GRADO	90
	TOTAL	387

Fuente: Nóminas de matrículas del nivel secundaria, 2022.

Elaboración propia

Caracterización del participante

La población tiene las siguientes características:

- Vienen de la zona urbana y rural.
- Son de clase media.
- Dependen 100% económicamente de sus padres.

3.3 Muestra

De acuerdo a Hernández (2014), “para la selección de la muestra se ha utilizado la técnica del muestreo no probabilístico por conveniencia; de modo directo los elementos de la muestra” (p.83).

Por ello la muestra equivale a 25 estudiantes del primer grado del nivel secundaria de la institución educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA JAVIER PULGAR VIDAL	POBLACIÓN/ESTUDIANTES	CANTIDAD
NIVEL SECUNDARIA	PRIMER GRADO A (GRUPO EXPERIMENTAL)	25
TOTAL		25

Fuente: Nóminas de matrícula del segundo grado de secundaria, 2022.

Elaboración propia

3.4 Nivel y tipo de estudio

3.4.1 Nivel de investigación

El nivel de investigación es la explicativa, “porque se enfoca en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables” (Hernández, 2014, p.90).

3.4.2 Tipo de estudio

Según Hernández (2014) “la presente investigación de tipo aplicada” (142).

3.5 Diseño de investigación

De acuerdo a Hernández et al. (2014) “Metodología de la investigación científica, se utilizó el diseño pre experimental con un grupo experimental equivalente pre y post test” (p.91), el cual presentamos en el siguiente esquema:

GE: O₁.....XO₂

Dónde:

GE: “Representa al grupo experimental seleccionado a criterio de los investigadores.”

“O₁: Pre test al grupo experimental.”

“O₂: Post test al grupo experimental.”

“X: Tratamiento (museos virtuales).”

3.6 Métodos, técnicas e instrumentos

3.6.1 Método

EL explicativo fue el método utilizado en la presente investigación, porque “este método consiste en describir, analizar, interpretar y explicar sistemáticamente un conjunto de hechos o fenómenos y las variables que los caracterizan de manera tal y como se dan en el presente” (Sánchez y Reyes, 1998, p.534).

3.6.2 Técnica

La investigación utilizó como técnica la encuesta. Así mismo Hernández (2014) menciona que “La encuesta es una técnica que se lleva a cabo mediante la

aplicación de un cuestionario a una muestra de personas. Las encuestas proporcionan información sobre las opiniones, actitudes y comportamientos”.

3.6.3 Instrumento

El instrumento que se utilizó para recopilar la data fue el cuestionario utilizando la escala Lickert, “cuyo desarrollo no debe ser improvisado, sino que de forma independiente de su autonomía y elasticidad debe rebatir de forma necesaria a un sistema fundamental, el cual tiene que contener”. Hernández 2014 (p.251)

3.7 Validación y confiabilidad del instrumento

La evaluación del contenido interno del instrumento, incluyendo las variables que pretende medir y la validez de la construcción de sus ítems en relación con los fundamentos teóricos y los objetivos de la investigación, así como los resultados de las pruebas de fiabilidad estadística, es fundamental para el criterio de validez. Tres especialistas en la materia llevaron a cabo la evaluación y, tras aportar los resultados, validaron el instrumento para su uso.

“Para la confiabilidad del instrumento se utilizó el alfa de Cronbach y determinar la confiabilidad:”

$$\alpha = \left[\frac{K}{K - 1} \right] \cdot \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^K \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Donde:

$\sum_{i=1}^K \sigma_i^2$: Es la suma de varianzas de cada ítem.

σ_t^2 : Es la varianza del total de filas (Varianza de la suma de los ítems).

K: Es el número de preguntas o ítems.

$$\alpha = \left[\frac{20}{20 - 1} \right] \cdot \left[1 - \frac{19,22}{156,24} \right]$$

$$\alpha = 0,935449735$$

Dado que el alfa de Cronbach no es una estadística de uso común, no existe un valor p correspondiente que permita rechazar la hipótesis de fiabilidad de la escala; no obstante, cuanto más se acerque a su valor máximo, 1, mejor será la fiabilidad de la escala. Además, en determinados entornos y por consenso, se consideran suficientes valores alfa de 0,7 o 0,8 (según la fuente) para asegurar la fiabilidad de la escala. En general, un alfa de Cronbach más alto indica una mayor consistencia interna entre las valoraciones de los jueces sobre un objeto.

Cuadro N° 001

CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

CRITERIO DE CONFIABILIDAD	VALORES
Inaceptable	Menor a 0,5
Pobre	Mayor a 0,5 hasta 0,6
Cuestionable	Mayor a 0,6 hasta 0,7
Aceptable	Mayor a 0,7 hasta 0,8
Bueno	Mayor 0,8 hasta 0,9
Excelente	Mayor 0,9

Fuente: George y Mallery (2003, p. 231)

Basándonos en los datos adquiridos para la fiabilidad del instrumento, podemos ver que se encuentra dentro del rango "Excelente", lo que garantiza la fiabilidad de nuestro instrumento.

3.8 Procedimiento

- **Planeamiento:** En esta etapa inicial se hizo las prevenciones sobre las acciones a ejecutarse, se tomó como punto de partida el desarrollo del proyecto de tesis; para lo cual se inició con los trámites a la Dirección de la institución educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis.
- **Organización:** Durante una conversación con el director, se discutió la aplicabilidad de los objetivos y actividades previstos en el Proyecto de Tesis. Mediante el uso de una programación y cronología de las actividades esbozadas en la unidad de aprendizaje.
- **Ejecución:** Se inicio con la aplicación de los instrumentos a los estudiantes de la Institución Educativa para fomentar el crecimiento de su competencia de interpretación histórica.
- **Evaluación:** Se realizo con el uso del instrumento en la muestra de la investigación, los datos finales para el tratamiento estadístico se recogieron a través de la evaluación en los estudiantes.

3.9 Tabulación y análisis de datos

Para esta investigación, los datos se procesaron utilizando el SPSS 22 y Microsoft Excel. Se utilizarán tablas de doble entrada para mostrar los datos, y gráficos de barras para contabilizar la proporcionalidad y la frecuencia de las respuestas.

Según Hernández (2014), en lo que se refiere al análisis de los datos obtenidos, también se utilizó:

Tabla de frecuencias: “Es un ordenamiento en forma tabular de los datos estadísticos, asignando a cada dato una frecuencia correspondiente” (Hernández, 2014, p.327).

Figuras: “Son representaciones visuales de barras y sectores utilizando los datos contenidos en la tabla de frecuencias” (Hernández, 2014, p.327).

Herramientas estadísticas: “El procesamiento de resultados se basa en el uso de las siguientes herramientas estadísticas, tales como medidas de tendencia central y pruebas estadísticas” (Hernández, 2014, p.327).

La información o datos recolectados de la aplicación fue analizados mediante estadígrafos de dispersión y tendencia central. “Ambos son insumos necesarios para otro análisis en la validación de hipótesis, en este caso por parte de un estadístico T de Student” (Fernández, 2007, p.61).

“La media aritmética o promedio aritmético es uno de los estadígrafos más usados. Esta medida refleja el promedio de las distribuciones de un determinado grupo” (Fernández, 2007, p.61).

3.10 Consideraciones éticas

Principios que rigen la actividad investigadora

Protección a las personas. - En toda investigación, las personas son fines más que medios, por lo que necesitan cierto nivel de protección, que estará determinado por los riesgos que asuman y la probabilidad de beneficio.

La investigación con personas requiere el respeto de la dignidad humana, la individualidad, la variedad, el secreto y la privacidad. Además de garantizar que los sujetos de estudio participen voluntariamente y reciban suficiente información, este concepto también garantizará que se respeten plenamente sus derechos básicos, especialmente si se encuentran en una posición vulnerable.

Beneficencia y no maleficencia. - La seguridad de los sujetos del estudio es de suma importancia. Por lo tanto, los investigadores deben seguir las tres

normas de oro de la investigación: no hacer daño, limitar el daño y maximizar el bien.

Justicia. - Los investigadores deben emplear un buen criterio y tomar las medidas adecuadas para evitar o mitigar la posibilidad de prejuicios y comportamientos poco éticos derivados de sus propias lagunas de experiencia y perspectivas personales. Todos los que han contribuido al estudio deben tener acceso a los resultados, ya que esto es justo y equitativo. Además, los investigadores tienen la responsabilidad de tratar equitativamente a todas las partes que participan en las actividades relacionadas con la investigación.

Integridad científica. - Los investigadores deben comportarse con honestidad e integridad en todos los aspectos de su trabajo, incluidos el aula y el lugar de trabajo. Al evaluar y revelar los posibles daños, riesgos y ventajas que pueden afectar a las personas inscritas en un proyecto de investigación, los investigadores deben mantener los más altos niveles de integridad en línea con las normas éticas de su profesión. Como en cualquier otro aspecto de la investigación o la difusión de los resultados, informar de cualquier conflicto de intereses es esencial para mantener la integridad científica.

Consentimiento informado y expreso. - Los sujetos de la investigación o los interesados deben dar su consentimiento expreso y por escrito a la recogida y el tratamiento de su información personal para los fines declarados del estudio.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS

4.1 Resultados

El instrumento de recolección de datos empleado en la presente investigación fue el cuestionario, el cual estuvo compuesto por un total de 20 ítems referidos al desarrollo de la variable Construye interpretaciones históricas, mediante los museos virtuales; para efectos de la sistematización los ítems presentaron una estructura cerrada con alternativa múltiple que permitió una calificación objetiva. Los 20 ítems se disgregaron de los ocho indicadores precisados que a su vez corresponden a las tres dimensiones de estudio; de este modo, de los veinte ítems, cuatro correspondieron a la dimensión interpreta críticamente fuentes diversas, siete a la dimensión comprende el tiempo histórico y los últimos nueve a la dimensión elabora explicaciones sobre procesos históricos.

Se aplicó a una muestra universal de 25 estudiantes de primer grado de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal, para demostrar en qué medida los museos virtuales desarrolla la competencia construye interpretaciones históricas. Para ello, se aplicó el mismo instrumento de recolección de datos en dos oportunidades, la primera (pre test) antes de la ejecución de programa de investigación, consistente en nueve sesiones de aprendizaje sobre los museos virtuales, y la segunda (pos test) después de aplicado el programa de investigación.

La descripción se basa en los niveles de logro empleado en la evaluación censal nacional (ECE) del Ministerio de Educación, considerando que se viene evaluando el área de Historia Geografía y Economía a los estudiantes del 2° de las instituciones educativas secundarias focalizadas del país. Para el análisis de los cuadros y gráficos se usan los siguientes símbolos estadísticos descriptivos, la frecuencia absoluta $f(i)$, frecuencia relativa $h(i)$ y Q . Esta es la valoración para la prueba general (pre test y post test) de un total de 20 ítems:

F (i)	H (i) %	Q	Descripción
0 – 05	0 – 25%	Previo al inicio	En este nivel el estudiante no logró desarrollar las capacidades necesarias de la competencia construye interpretaciones históricas sobre su historia local, para estar en el nivel En inicio.
06 – 10	30 – 50%	En inicio	En este nivel el estudiante solo logra desarrollar de manera muy elemental las capacidades de la competencia construye interpretaciones históricas sobre su historia local.
11–15	55 – 75%	En proceso	En este nivel el estudiante logra desarrollar parcialmente las capacidades de la competencia construye interpretaciones históricas sobre su historia local.
16–20	80 –100%	Satisfactorio	En este nivel el estudiante logra desarrollar favorablemente las capacidades de la competencia construye interpretaciones históricas sobre su historia local.

Los cuadros y figuras para el análisis de las tres dimensiones presentan esta valoración:

Dimensión 1: Interpreta críticamente diversas fuentes

F (i)	H (i) %	Q
0 – 1	0 – 25%	Previo al inicio
2	50%	En inicio
3	75%	En proceso
4	100%	Satisfactorio

Dimensión 2: Comprende el tiempo histórico

F (i)	H (i) %	Q
0 – 2	0 – 28%	Previo al inicio
3 – 4	43 – 57%	En inicio
5 – 6	72 – 86%	En proceso
7	100%	Satisfactorio

Dimensión 3: Elabora explicaciones sobre procesos históricos

F (i)	H (i) %	Q
0 – 2	0 – 22%	Previo al inicio
3 – 4	33 - 44%	En inicio
5 – 7	55 – 77%	En proceso
8 - 9	88 – 100%	Satisfactorio

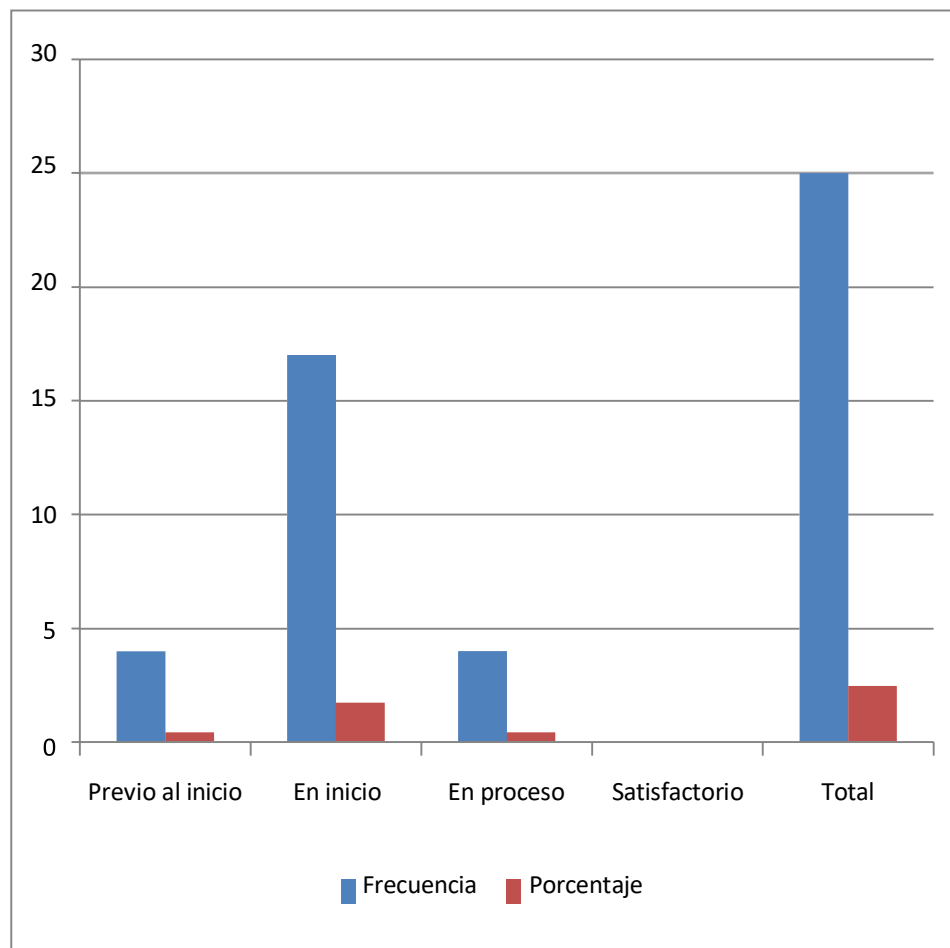
4.1.1. Respecto al objetivo general:

“Tabla 1. Resultados comparativos de la pre evaluación respecto al desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.”

Resultados generales - Prueba de entrada		
Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje
Previo al inicio	4	16%
En inicio	17	68%
En proceso	4	16%
Satisfactorio	0	0%
Total	25	100%

Fuente: Pre evaluación

Figura 1. Resultados comparativos de la pre evaluación respecto al desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.



Fuente: Tabla 1

Descripción:

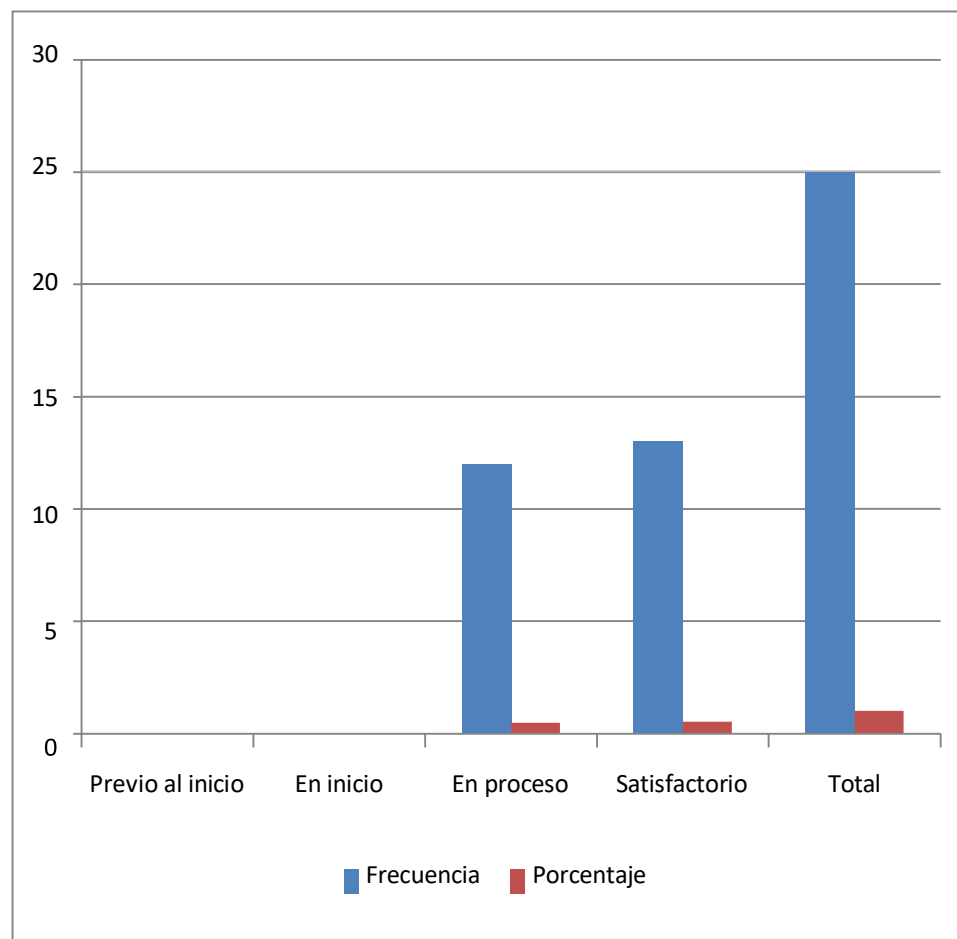
Al aplicarse la prueba de entrada (pre test) a una muestra de 25 estudiantes, se observa que 4 (16%) se quedaron en el nivel de logro Previo al inicio, 17, que son la mayoría, alcanzaron el nivel de logro En inicio (68%) y solo 4 estudiantes (16%) llegaron al nivel de logro En proceso; ningún estudiante alcanzó el nivel de logro Satisfactorio. Estos resultados indican que la mayoría de estudiantes no lograban desarrollar las capacidades.

“Tabla 2. Resultados comparativos de la post evaluación respecto al desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.”

Nivel de logro	Resultados generales	
	Frecuencia	Prueba de salida Porcentaje
Previo al inicio	0	0%
En inicio	0	0%
En proceso	12	48%
Satisfactorio	13	52%
Total	25	100%

Fuente: Post evaluación

Figura 2. Resultados comparativos de la post respecto al desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.



Fuente: Tabla 2

Descripción:

Al aplicarse la prueba de salida (pos test) a una muestra de 25 estudiantes, se observa que 13 estudiantes (52%), alcanzaron el nivel de logro Satisfactorio, seguidos por 12 estudiantes (48%) que llegaron al nivel de logro En proceso; ningún estudiante se quedó en los niveles más bajos que son Previo al inicio y En inicio. Estos resultados confirman que la mayoría de estudiantes (13) lograron los aprendizajes esperados desarrollando favorablemente las capacidades de la competencia construye interpretaciones históricas, mientras que 12 lo hicieron parcialmente.

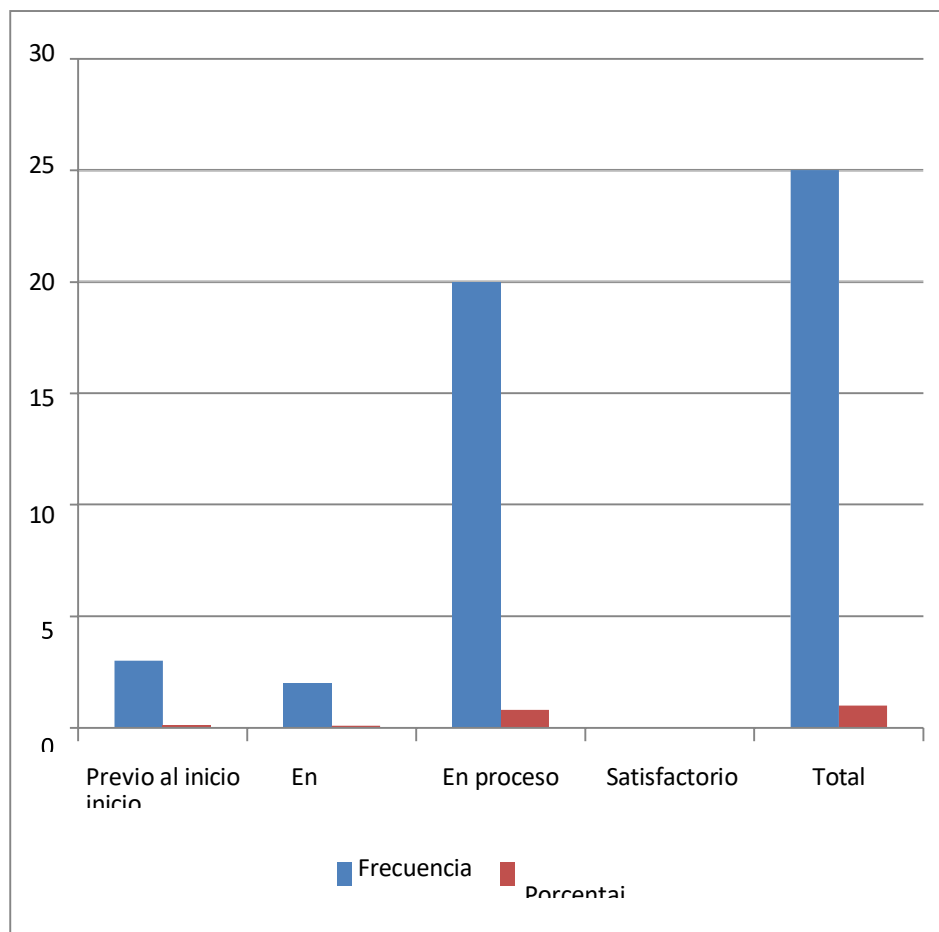
4.1.2. Respecto al objetivo específico 1:

“Tabla 3. Resultados comparativos de la pre evaluación respecto al desarrollo de la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.”

Dimensión N° 1: Interpreta críticamente fuentes diversas		
Nivel de logro	Prueba de entrada	
	Frecuencia	Porcentaje
Previo al inicio	3	12%
En inicio	2	8%
En proceso	20	80%
Satisfactorio	0	0%
Total	25	100%

Fuente: Pre evaluación

Figura 3. Resultados comparativos de la pre evaluación respecto al desarrollo de la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.



Fuente: Tabla 3

Descripción:

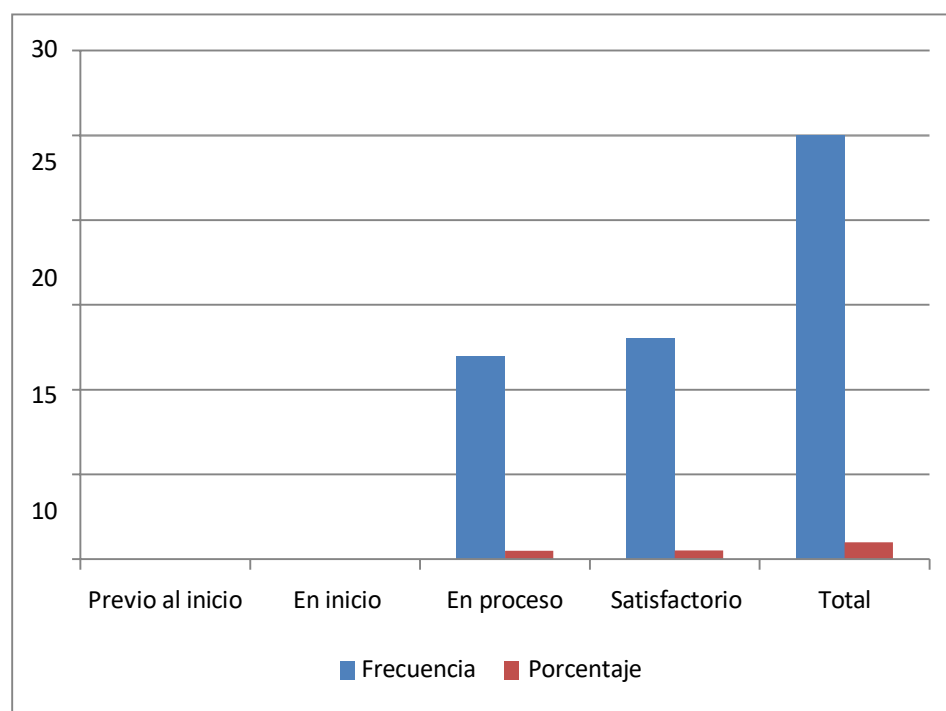
“Al aplicarse la prueba de entrada (pre test) compuesta por 6 ítems de la dimensión N° 1, se observa que 3 estudiantes (12%) se quedaron en el nivel de logro Previo al inicio, 2 alcanzaron el nivel de logro En inicio (8%) y una gran mayoría, 20 estudiantes (80%) llegaron al nivel de logro En proceso; ningún estudiante alcanzó el nivel de logro Satisfactorio. Estos resultados indican que la mayoría de estudiantes (20) desarrollaban parcialmente la capacidad del manejo de diversas fuentes históricas, mientras que 5 estudiantes se encontraban en los niveles más bajos.”

Tabla 4. Resultados comparativos de la post evaluación respecto al desarrollo de la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.

Dimensión N° 1: Interpreta críticamente diversas fuentes		
Nivel de logro	Prueba de salida	
	Frecuencia	Porcentaje
Previo al inicio	0	0%
En inicio	0	0%
En proceso	12	48%
Satisfactorio	13	52%
Total	25	100%

Fuente: Pre evaluación

Figura 4. Resultados comparativos de la post evaluación respecto al desarrollo de la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.



Fuente: Tabla 4

Descripción:

Al aplicarse la prueba de salida (pos test) compuesta por 6 ítems para la dimensión N° 1, se observa que 13 estudiantes (52%), alcanzaron el nivel de logro Satisfactorio, seguidos por 12 estudiantes (48%) que consiguieron al nivel de logro En proceso; ningún estudiante se quedó en los niveles más bajos que son Previo al inicio y En inicio. Estos resultados indican que la mayoría de estudiantes (13) lograron los aprendizajes esperados de la capacidad del manejo de diversas fuentes históricas, mientras que 12 lo hicieron parcialmente.

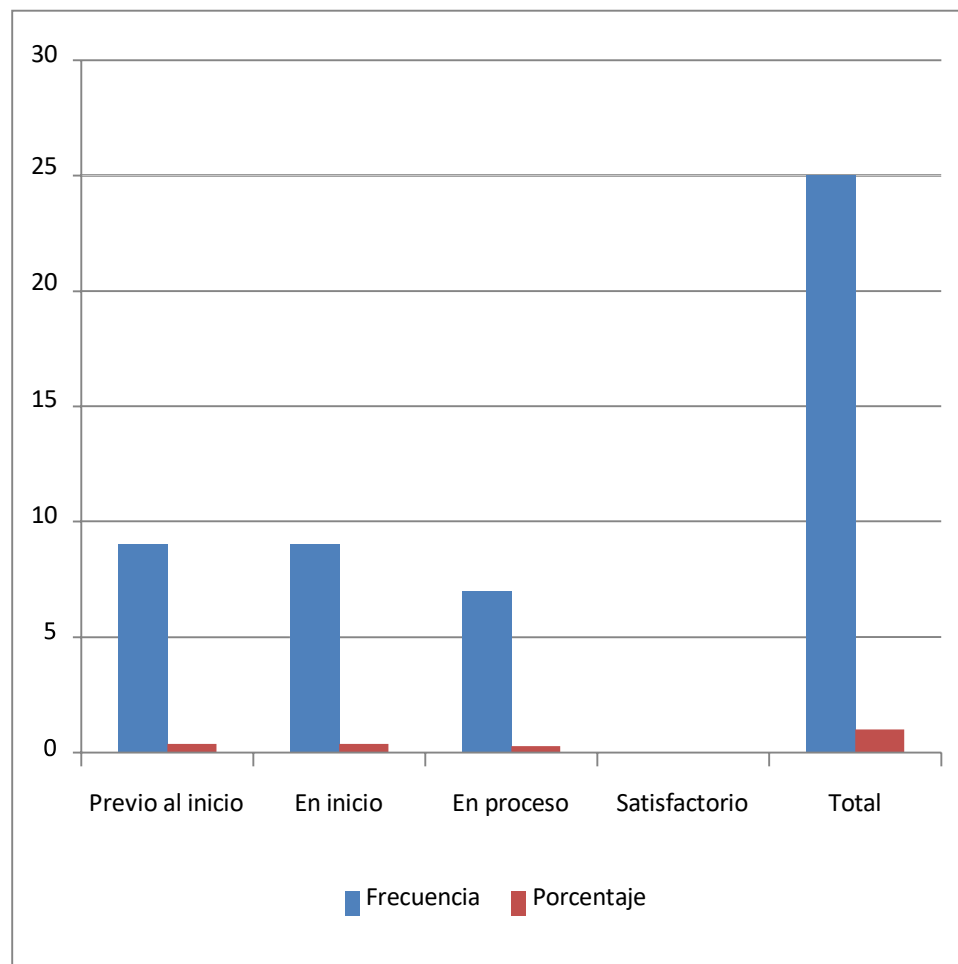
4.1.3. Respecto al objetivo específico 2:

Tabla 5. Resultados comparativos de la pre evaluación respecto al desarrollo de la capacidad comprende el tiempo histórico en los estudiantes de segundo año de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.

Dimensión N° 2: Comprende el tiempo histórico		
Nivel de logro	Prueba de entrada	
	Frecuencia	Porcentaje
Previo al inicio	9	36%
En inicio	9	36%
En proceso	7	28%
Satisfactorio	0	0%
Total	25	100%

Fuente: Pre evaluación

Figura 5. Resultados comparativos de la pre evaluación respecto al desarrollo de la capacidad comprende el tiempo histórico en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.”



Fuente: Tabla 5

Descripción:

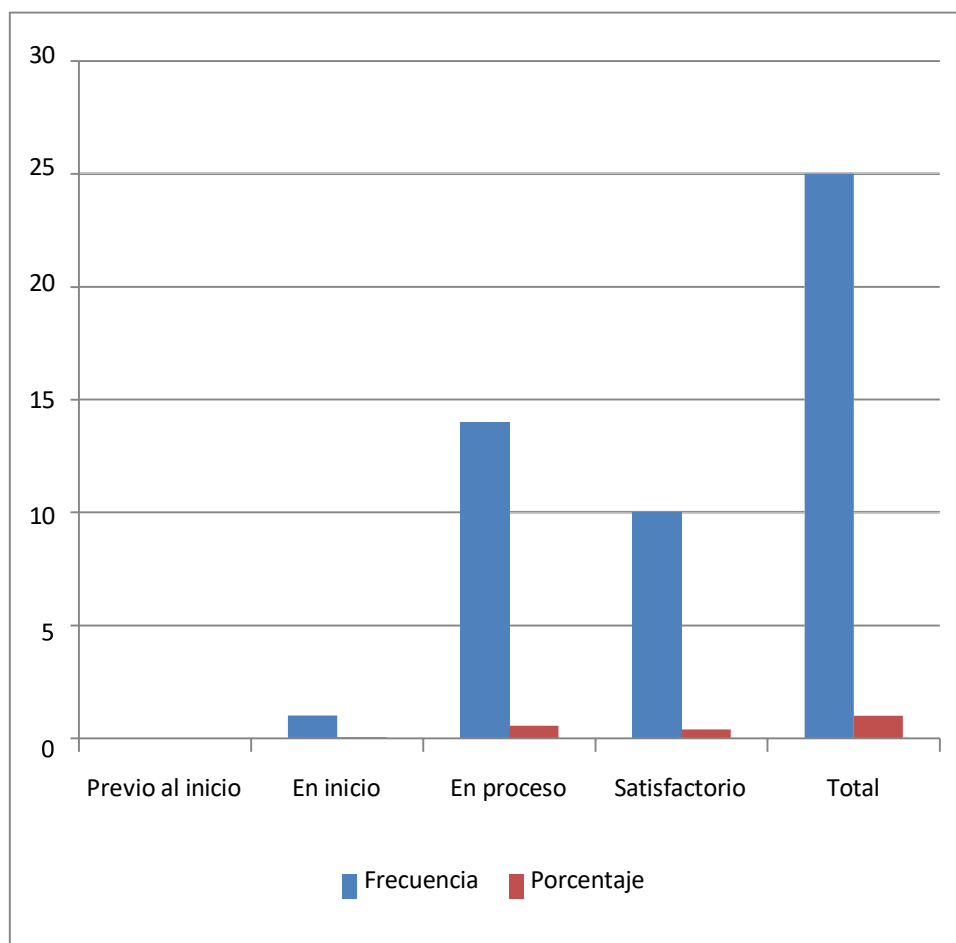
Al aplicarse la prueba de entrada (pre test) compuesta por 8 ítems de la dimensión N°2, se observa que 9 estudiantes (36%) se quedaron en el nivel de logro Previo al inicio, otros 9 alcanzaron el nivel de logro En inicio (36%) y solo unos 7 estudiantes (28%) llegaron al nivel de logro En proceso; ningún estudiante alcanzó el nivel de logro Satisfactorio. Estos resultados indican que la gran mayoría de estudiantes (18) no desarrollaban o lo hicieron muy elementalmente la dimensión de comprensión del tiempo histórico; mientras que 7 estudiantes desarrollaban parcialmente esta dimensión:”

Tabla 6. Resultados comparativos de la post evaluación respecto al desarrollo de la capacidad comprende el tiempo histórico en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.

Dimensión N° 2: Comprende el tiempo histórico		
Nivel de logro	Prueba de salida	
	Frecuencia	Porcentaje
Previo al inicio	0	0%
En inicio	1	4%
En proceso	14	56%
Satisfactorio	10	40%
Total	25	100%

Fuente: Post evaluación

Figura 6. Resultados comparativos de la post evaluación respecto al desarrollo de la capacidad comprende el tiempo histórico en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.



Fuente: Tabla 6

Descripción:

“Al aplicarse la prueba de salida (pos test) compuesta por 8 ítems para la dimensión N° 2, se observa que 10 estudiantes (40%), alcanzaron el nivel de logro Satisfactorio, 14 estudiantes que son la mayoría (56%), llegaron al nivel de logro En proceso, mientras que solo 1(4%) se quedó en el nivel de logro En inicio; ningún estudiante se quedó en el nivel de logro Previo al inicio. Estos resultados indica que 10 estudiantes lograron los aprendizajes esperados sobre la comprensión del tiempo histórico, 14 estudiantes lograron parcialmente los aprendizajes previstos y 1 estudiante lo hizo de un modo muy elemental.

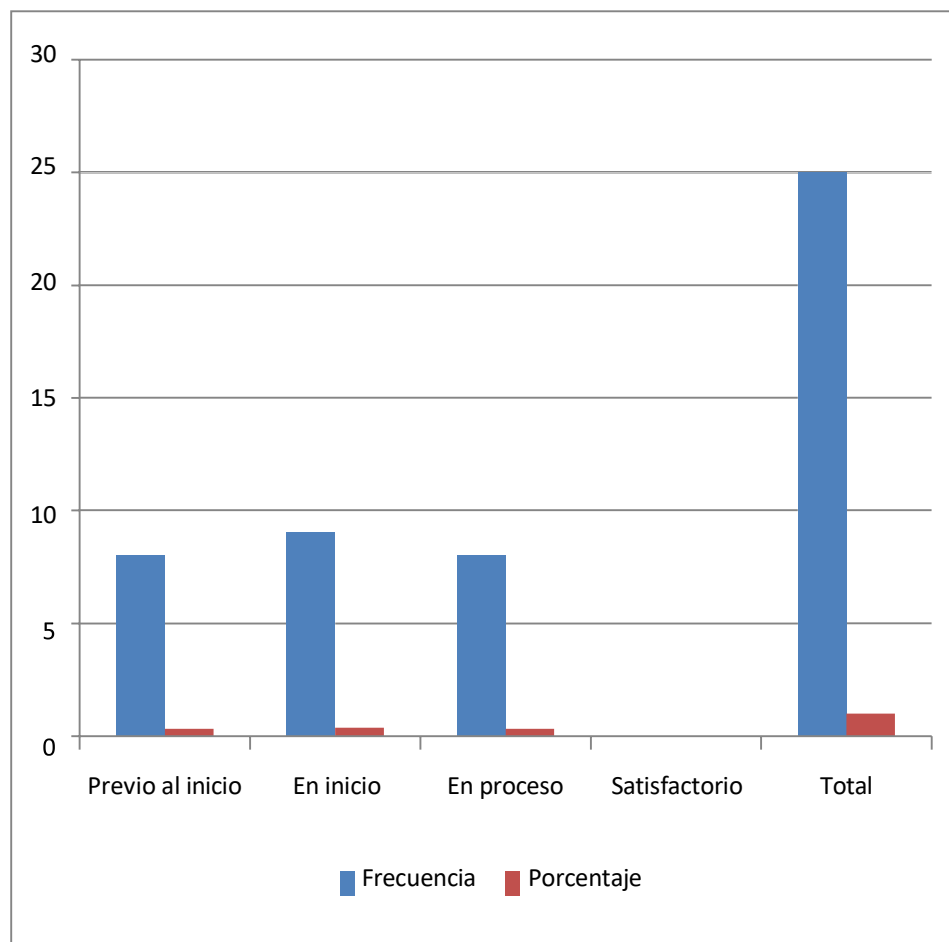
4.1.4. Respecto al objetivo específico 3:

Tabla 7. Resultados comparativos de la pre evaluación respecto al desarrollo de la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.

Dimensión N° 3: Elabora explicaciones sobre procesos históricos		
Nivel de logro	Prueba de entrada	
	Frecuencia	Porcentaje
Previo al inicio	8	32%
En inicio	9	36%
En proceso	8	32%
Satisfactorio	0	0%
Total	25	100%

Fuente: Pre evaluación

Figura 7. Resultados comparativos de la pre evaluación respecto al desarrollo de la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.



Fuente: Tabla 7

Descripción:

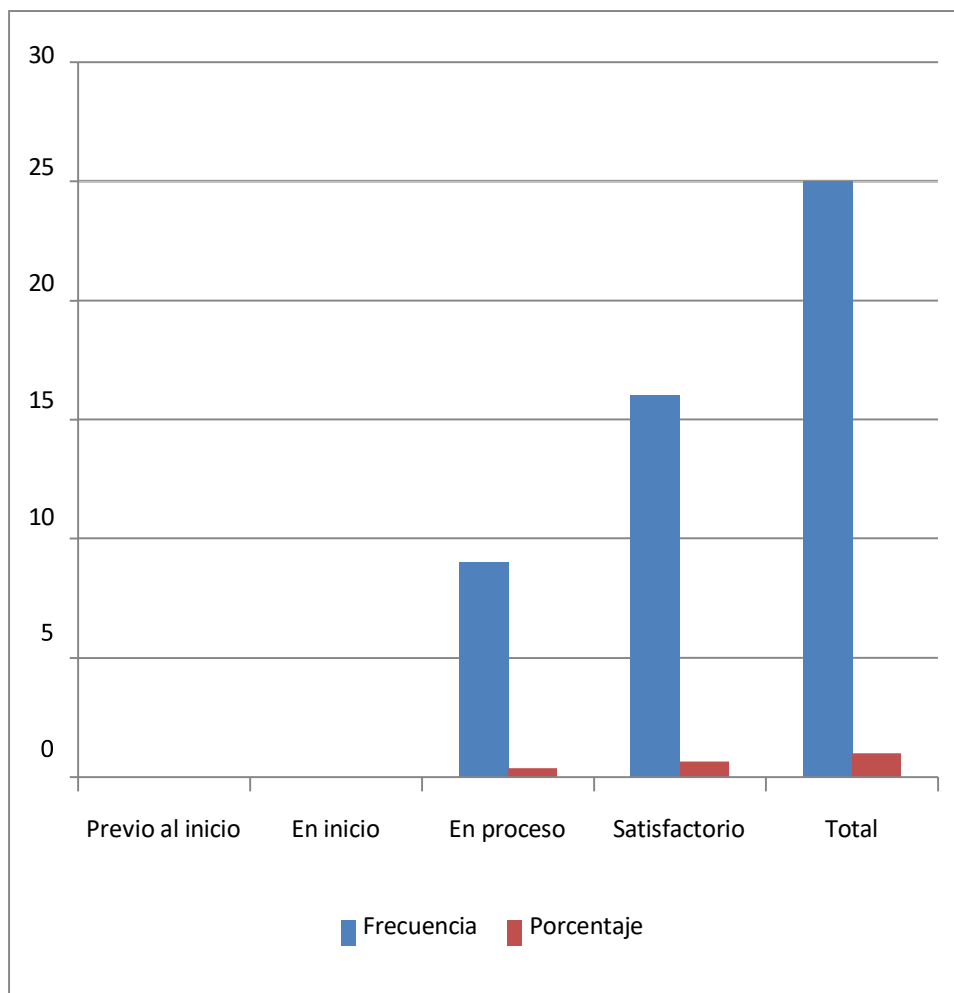
“Al aplicarse la prueba de entrada (pre test) compuesta por 6 ítems de la dimensión N°3, se observa que 8 estudiantes (32%) se quedaron en el nivel de logro Previo al inicio, 9 alcanzaron el nivel de logro En inicio (36%) y unos 8 estudiantes (32%) llegaron al nivel de logro En proceso; ningún estudiante alcanzó el nivel de logro Satisfactorio. Estos resultados indican que la mayoría de estudiantes (17) no desarrollaban o lo hicieron muy elementalmente la elaboración de explicaciones sobre procesos históricos; mientras que 8 estudiantes desarrollaban parcialmente esta dimensión.”

Tabla 8. Resultados comparativos de la post evaluación respecto al desarrollo de la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.

Dimensión N° 3: Elabora explicaciones sobre procesos históricos		
Nivel de logro	Prueba de salida	
	Frecuencia	Porcentaje
Previo al inicio	0	0%
En inicio	0	0%
En proceso	9	36%
Satisfactorio	16	64%
Total	25	100%

Fuente: Post evaluación

Figura 8. Resultados comparativos de la post evaluación respecto al desarrollo de la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.



Fuente: Tabla 8

Descripción:

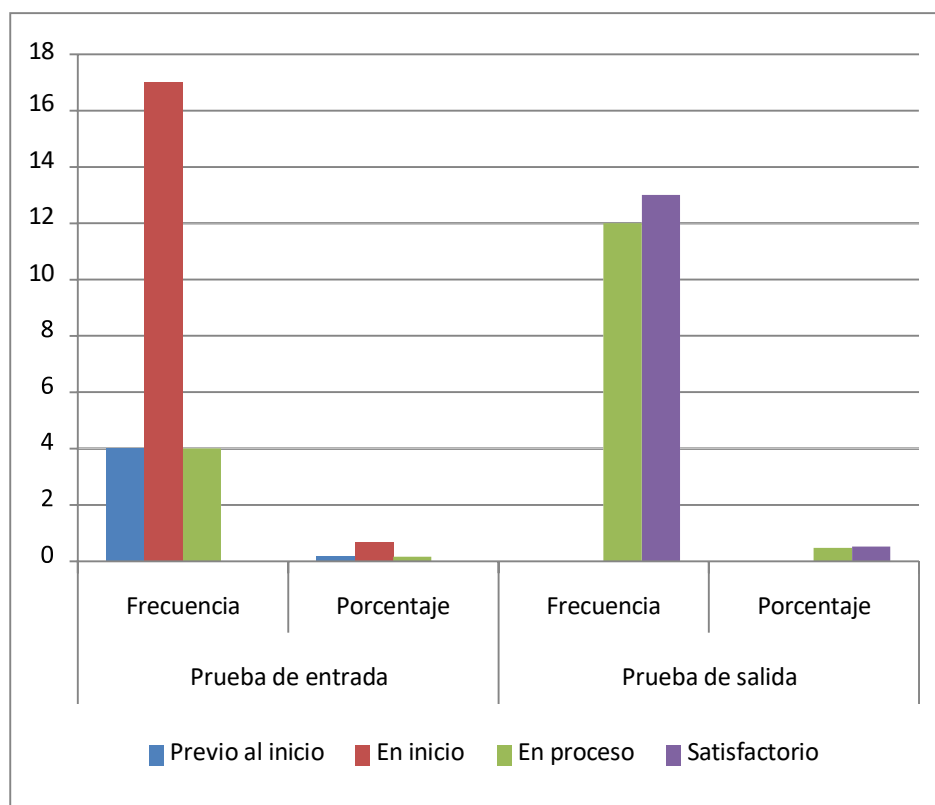
Al aplicarse la prueba de salida (pos test) compuesta por 6 ítems para la dimensión N° 3, se observa que 16 estudiantes que son la mayoría (64%), alcanzaron el nivel de logro Satisfactorio, seguidos por 9 estudiantes (36%) que llegaron al nivel de logro En proceso; ningún estudiante se quedó en los niveles más bajos que son Previo al inicio y En inicio. Estos resultados indican que 16 estudiantes lograron los aprendizajes esperados respecto a la capacidad de elaboración de explicaciones sobre procesos históricos, mientras que 9 estudiantes lo hicieron parcialmente.

Tabla 9. Resultados comparativos de la pre evaluación y post evaluación respecto al desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.

Nivel de logro	Resultados generales comparativos			
	Prueba de entrada		Prueba de salida	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Previo al inicio	4	16%	0	0%
En inicio	17	68%	0	0%
En proceso	4	16%	12	48%
Satisfactorio	0	0%	13	52%
Total	25	100%	25	100%

Fuente: Pre y Post evaluación

Figura 9. Resultados comparativos de la pre evaluación post evaluación respecto al desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco, 2022.



Fuente: Tabla 9

Descripción:

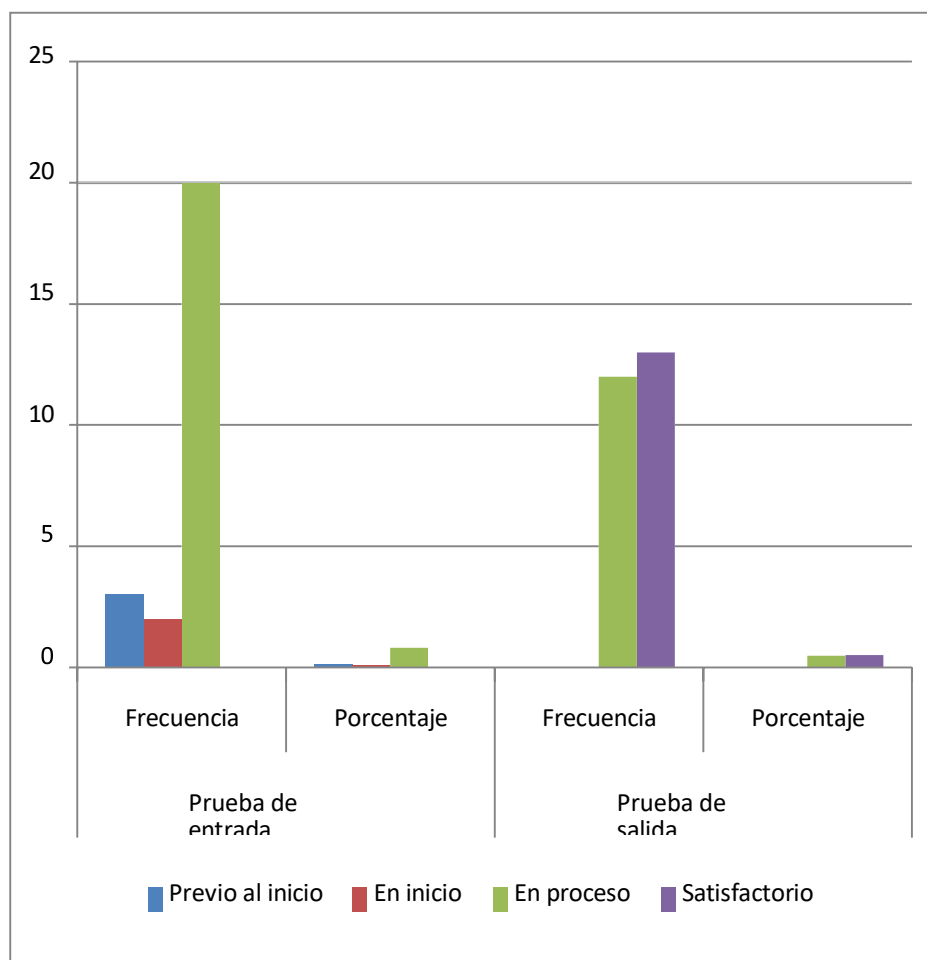
Teniendo los resultados generales de ambas pruebas (pre test y post test de 20 ítems), se observa que luego de la aplicación de sesiones de los museos virtuales, la totalidad de estudiantes lograron incrementar notablemente su nivel de logro; pues en la primera medición 21 estudiantes (84%) se encontraban en los dos niveles de logro más bajos y 4 (16%) en el nivel de logro En proceso; de los cuales, para la prueba de salida, 13 estudiantes (52%) avanzan al nivel de logro Satisfactorio y 12 (48%) al nivel de logro En proceso.

Tabla 10. Resultados comparativos de la pre evaluación y post evaluación respecto al desarrollo de la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.

Nivel de logro	Dimensión N° 1: Interpreta críticamente fuentes diversas			
	Prueba de entrada		Prueba de salida	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Previo al inicio	3	12%	0	0%
En inicio	2	8%	0	0%
En proceso	20	80%	12	48%
Satisfactorio	0	0%	13	52%
Total	25	100%	25	100%

Fuente: Pre y Post evaluación

Figura 10. Resultados comparativos de la pre evaluación y post evaluación respecto al desarrollo de la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.



Fuente: Tabla 10

Descripción:

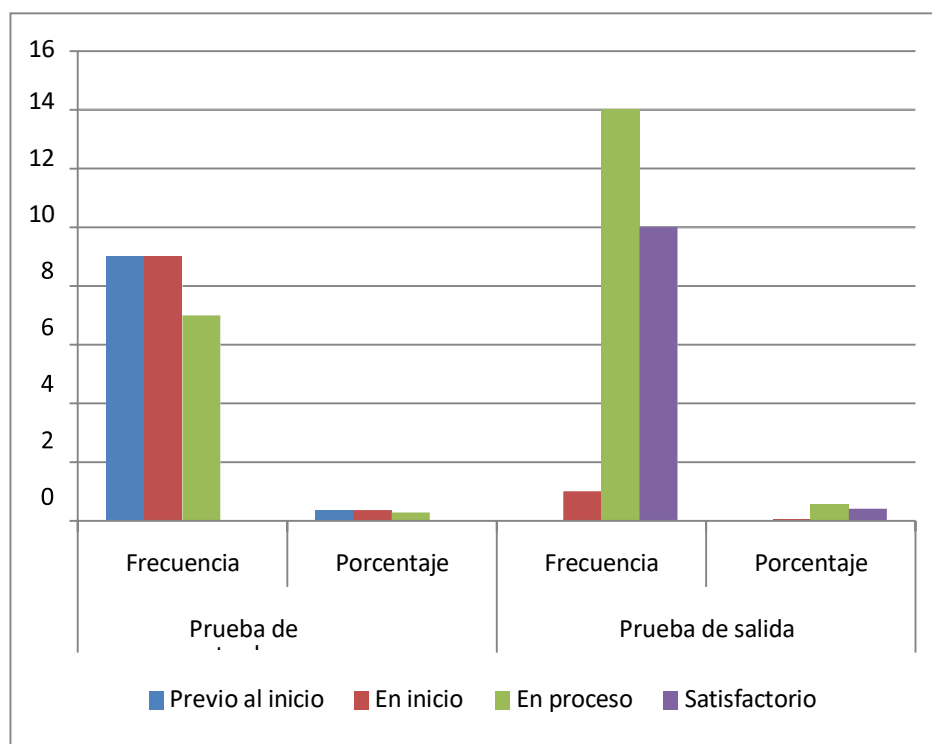
Teniendo los resultados de ambas pruebas (pre test y pos test de 6 ítems) para la dimensión interpreta críticamente fuentes diversas, se observa que la mayoría de estudiantes incrementaron el nivel de desarrollo de esta dimensión; pues en la prueba de entrada 5 estudiantes se encontraban en los niveles de logro Previo al inicio y En inicio, y 20 estudiantes en el nivel de logro En proceso; de los cuales, para la prueba de salida, 13 estudiantes (52%) avanzan al nivel de logro Satisfactorio y 12 (48%) al nivel de logro En proceso.

Tabla 11. Resultados comparativos de la pre evaluación y post evaluación respecto al desarrollo de la capacidad comprende el tiempo histórico en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.

Dimensión N° 2: Comprende el tiempo histórico				
Nivel de logro	Prueba de entrada		Prueba de salida	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Previo al inicio	9	36%	0	0%
En inicio	9	36%	1	4%
En proceso	7	28%	14	56%
Satisfactorio	0	0%	10	40%
Total	25	100%	25	100%

Fuente: Pre y Post evaluación

Figura 11. Resultados comparativos de la pre evaluación y post evaluación respecto al desarrollo de la capacidad comprende el tiempo histórico en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.



Fuente: Tabla 11

Descripción:

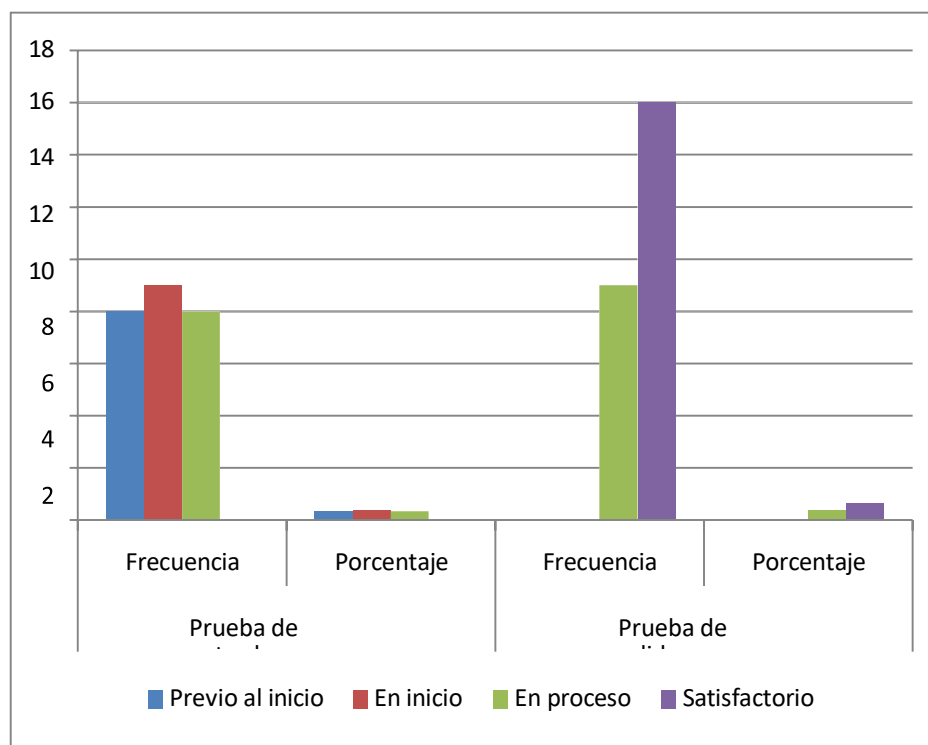
Teniendo los resultados de ambas pruebas (pre test y post test de 08 ítems) para la dimensión comprende el tiempo histórico, se observa que la mayoría de estudiantes progresaron en el nivel de desarrollo de esta dimensión; pues en la prueba de entrada 18 estudiantes (72%) se encontraban en los niveles de logro Previo al inicio y En inicio, y solo 7 (28%) en el nivel de logro En proceso; de los cuales, para la prueba de salida, 10 estudiantes (40%) avanzan al nivel de logro Satisfactorio, 14 (56%) al nivel de logro En proceso y solo uno se queda En inicio.

Tabla 12 Resultados comparativos de la pre evaluación y post evaluación respecto al desarrollo de la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.

Dimensión N° 3: Elabora explicaciones sobre procesos históricos				
Nivel de logro	Prueba de entrada		Prueba de salida	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Previo al inicio	8	32%	0	0%
En inicio	9	36%	0	0%
En proceso	8	32%	9	36%
Satisfactorio	0	0%	16	64%
Total	25	100%	25	100%

Fuente: Pre y Post evaluación

Figura 12. Resultados comparativos de la pre evaluación y post evaluación respecto al desarrollo de la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.



Fuente: Tabla 12

Descripción:

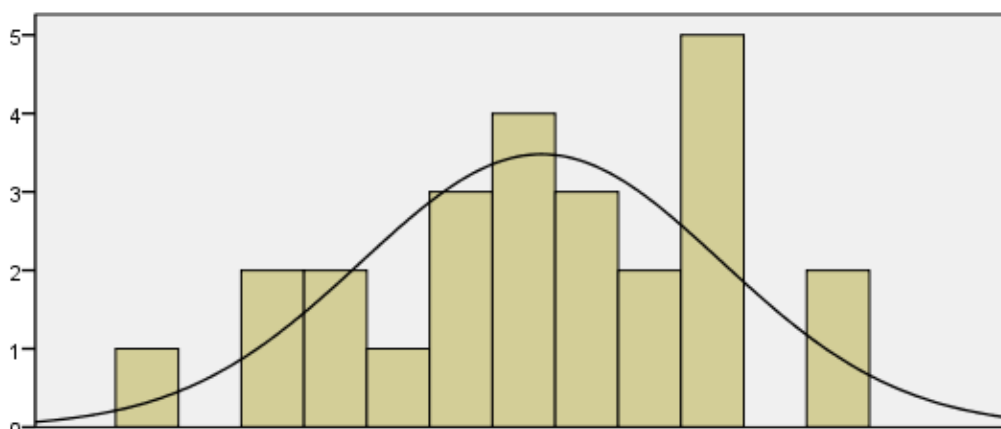
Teniendo los resultados de la dimensión elabora explicaciones sobre procesos, en ambas pruebas (pre test y post test de 06 ítems), se observa que la mayoría de estudiantes progresaron en el nivel de desarrollo de esta dimensión; pues en la prueba de entrada 17 estudiantes (68%) se encontraban en los niveles de logro Previo al inicio y En inicio, y 8 (32%) en el nivel de logro En proceso; de los cuales, para la prueba de salida, 16 estudiantes (64%) avanzan al nivel de logro Satisfactorio y 9 (36%) al nivel de logro En proceso.

4.2. Prueba de hipótesis

Prueba de normalidad de datos

Análisis de la normalidad

Figura 9. Normalidad del conjunto de datos del grupo experimental.



Coefficiente de asimetría y curtosis del grupo experimental:

- Coeficiente de asimetría: -0,329
- Coeficiente de curtosis: -0,415

Tabla 9. Valores de significación de la normalidad del grupo experimental.

Prueba de normalidad				
	Grupo	Shapiro-Wilk		
		Estadístico		
		o	gl	Sig.
competencia construye interpretaciones históricas	Experimental	,767	25	,000

a. Corrección de la significación de Lilliefors

“En la tabla 9 se observa el nivel de significatividad 0,000 menor al nivel de referencia 0,05; por tanto, el conjunto de datos no corresponde a una distribución normal.”

Decisión

“Debido a los resultados anteriores para la contratación, entonces corresponde realizar las pruebas de hipótesis no paramétricas asumiendo la prueba de U-Mann Whitney.”

Prueba de Hipótesis General

Formulación de hipótesis

H₀: Los museos virtuales no desarrolla significativamente la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco, 2022.

H₁: Los museos virtuales desarrolla significativamente la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco, 2022.

Valores de prueba y significatividad

Tabla 9. Resultados de los rangos U de Mann-Whitney – Competencia construye interpretaciones históricas

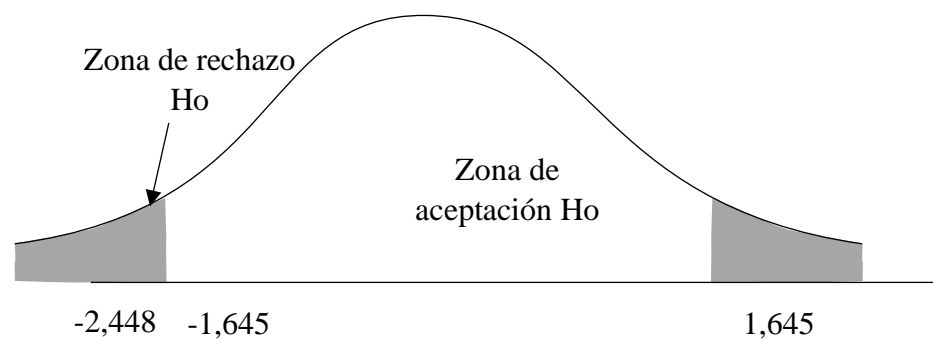
Rangos				
Grupo				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
competencia construye interpretaciones históricas	Experimental	25	30,52	763,00
	Total	25		

Tabla 10. Resultados de los estadísticos de contraste de la prueba general de rangos U de Mann-Whitney – Competencia construye interpretaciones históricas.

Estadísticos de contraste^a	
	competencia construye interpretaciones históricas
U de Mann-Whitney	187,000
Z	-2,448
Sig. asintót. (bilateral)	,014

a. Variable de agrupación: Grupo

“De los resultados obtenidos observamos el valor calculado $|Z_{\text{cal}}| = -2,448$ es mayor respecto al valor crítico $|Z_{95\%} = -1,645|$, en consecuencia se rechaza la hipótesis nula que afirma que la mediana de los puntajes obtenidos del grupo experimental en la post evaluación es mayor a la mediana de los puntajes obtenidos del grupo control en la post evaluación; asimismo el p valor es 0,014 menor al nivel de significancia de 0,050; por tanto los mencionados resultados nos indican que debemos rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis general de las investigadoras.”



CAPÍTULO V. DISCUSIÓN

5.1 Discusión de resultados

Los resultados obtenidos en la presente investigación están respaldadas y verificadas por las fuentes primarias examinadas: Hernández (2012) menciona que el museo virtual es un contenedor inmaterial emplazado en el ámbito telemático de Internet que exhibe y difunde su colección durante las veinticuatro horas del día. Se caracteriza principalmente por estar hecho plenamente por medios electrónicos y por su interactividad, es decir, es imprescindible la participación del usuario. Es así como los museos virtuales son medios donde se adquiere conocimientos acerca de la historia, artístico, tecnológico, natural y científico, logrando así que las personas interactúen en los espacios del museo virtual logrando que las personas se familiaricen con el patrimonio cultural. Asimismo, los museos virtuales tienen la responsabilidad, de preservar y conservar la identidad del patrimonio cultural, contribuyendo así a la difusión del conocimiento (Ruiz et al, 2017). En la misma, Elisondo y Melgar (2015) refieren que un museo virtual es el espacio que favorece un desarrollado óptimo en actividades educativas y científicas, como en museos presenciales, llegando a causar efectos para muchas personas (p. 30). Los museos virtuales por la realidad en que vivimos se han trasladado a nuestra vida cotidiana. Gracias al internet muchos se puede tener acceso a muchos museos y las mismas pueden servir como recursos didácticos para la enseñanza de diversas áreas especialmente de ciencias sociales. (Serrat, 2001); evidentemente, a la luz de esta afirmación, es posible aceptar la aseveración de los autores, ya que los resultados descubiertos permiten aceptar que es necesario brindarles a los estudiantes la oportunidad del uso de los museos virtuales para mejorar el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas, como se muestra en la Tabla 02, donde el 52% de los estudiantes alcanzó el nivel satisfactorio, eso evidencia de los buenos resultados tras el uso de los museos virtuales.

La competencia construye interpretaciones históricas se puede mencionar que la misma que modifica parcialmente el Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular, en cuanto a las competencias y capacidades de algunas áreas curriculares, e incorpora indicadores de desempeño para el aprendizaje electrónico- se encuentra la capacidad de construir interpretaciones históricas” (MINEDU, 2017, p.14). Es decir, la construcción de interpretaciones históricas es una de las veinte competencias para el nivel de educación secundaria Este nivel de detalle es significativo ya que la Institución Educativa, que es la encargada de hacer este estudio, construye su plan curricular de acuerdo a la Resolución Ministerial que fue descrita anteriormente, Estudiante del distrito de Amarilis entiende que es producto del pasado de su pueblo, conectándose con hechos y procesos que vivieron sus familiares o conocidos de generaciones anteriores, “así como conectándose con el pasado colonial y prehispánico que se desarrolló en su territorio, tendiendo a una mejor proyección hacia el futuro” (Bazalar, 2008, p.45). De esta manera, el estudiante logra vincularse con los hechos y procesos Para ello, han desarrollado explicaciones profundas sobre temas históricos de Huánuco. Estas explicaciones se basan en la interpretación de fuentes históricas locales, en la comprensión del período histórico de la zona, así como en la comprensión de los factores que condujeron a los problemas y la importancia de esos factores en el contexto de la situación actual de su distrito.

La tesis titulada los museos virtuales en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco. La hipótesis planteada que dice: los museos virtuales desarrollan significativamente la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco, 2022, queda validada mediante la exposición de los resultados de la investigación, apoyada por la aplicación del instrumento de recolección de datos a los estudiantes del primer grado de secundaria,” al grupo experimental. “De los resultados obtenidos observamos el valor calculado $|Z_{cal}=-2,448|$ es

mayor respecto al valor crítico $|Z_{95\%} = -1,645|$, en consecuencia se rechaza la hipótesis nula que afirma que la mediana de los puntajes obtenidos del grupo experimental en la post evaluación es mayor a la mediana de los puntajes obtenidos del grupo control en la post evaluación; asimismo el p valor es 0,014 menor al nivel de significancia de 0,050; por tanto los mencionados resultados nos indican que debemos rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis general de las investigadoras.”

El Currículo Nacional del MINEDU (2017, p.5) la capacidad de utilizar las habilidades, los conocimientos, las herramientas, las creencias, las emociones y las actitudes propias para resolver problemas o conseguir requisitos difíciles es una competencia. A partir de esta definición, el alumno se sitúa en un entorno real, donde se enfrentará a problemas que exigen la aplicación de competencias para resolverlos. Esta definición se refuerza con Zabala (2007) quien dice que en la intervención de una competencia “se movilizan, al mismo tiempo y de manera interrelacionada, componentes actitudinales, procedimentales y conceptuales” (p.40)

CONCLUSIONES

Los resultados revelan que el 52% de los estudiantes que alcanzaron el nivel satisfactorio en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas, como se muestra en la tabla 09 y el gráfico 09. Este hallazgo apoya la premisa principal del estudio, que puede aceptarse a partir del análisis comparativo de los datos. Es decir, el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas de los estudiantes aumentaron considerablemente en un 52% después de haberse limitado a un escaso 0% antes del uso de los museos virtuales.

Dado que el 52% de los estudiantes desarrollaron la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas y alcanzaron el nivel satisfactorio, como se muestra en la tabla 10 y el gráfico 10, los resultados apoyan la hipótesis específica 1 del estudio. Esto sugiere que la capacidad interpreta críticamente aumentó significativamente después de estar expuestos en los museos virtuales, pasando de un 0% antes del uso de los museos virtuales a un porcentaje mucho mayor tras su aplicación.

La tabla 11 y el gráfico 11 revelan que el 40% de los estudiantes desarrolló hasta el nivel satisfactorio en la capacidad comprende el tiempo histórico como consecuencia de la intervención pedagógica, por lo que la hipótesis específica 2 del estudio puede aceptarse a partir de la comparación de los datos. Esto sugiere que la capacidad comprende el tiempo histórico de los estudiantes era muy inferior a la media (un 0%) antes de utilizar los museos virtuales, pero significativamente superior tras su aplicación.

Al comparar los resultados, podemos aceptar la hipótesis específica 3 del estudio, que afirma que la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos de los estudiantes desarrollaron en un 64% alcanzando el nivel de satisfactorio en la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos. Así lo muestran la tabla 12 y el gráfico 12. Es decir, la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos de los estudiantes era, por término medio, sólo 0% eficaz antes de utilizar los museos virtuales, pero aumentó significativamente tras la aplicación del experimento.

RECOMENDACIONES

Se recomienda que los administradores de las instituciones educativas incluyan en el plan de trabajo anual de su institución técnicas para el uso de los museos virtuales que fomenten el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas.

Se recomienda que a los docentes de las instituciones educativas reciban capacitaciones y orientaciones sobre el uso de los museos virtuales para el desarrollar la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas

Es imprescindible que los hallazgos de este estudio sean difundidos por los directivos de las instituciones educativas de la región de Huánuco para que el público en general y la comunidad científica sean conscientes de que el uso de los museos virtuales es visto como una actividad educativa fundamental para el desarrollo de la capacidad comprende el tiempo histórico.

Se insta a todos los docentes de las instituciones educativas de la región de Huánuco a adoptar una postura más comprometida con la mejora académica de sus estudiantes y proponer actividades pedagógicas con el fin de desarrollar la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Brunner, J. (1972) *Diseño para el cambio. Modelos socioculturales*. Caracas, Editorial Nueva Sociedad.
- Chumpitaz Campos, L., feijoo hermosa, A., Llaullipoma Romaní, J., & Rivero Panaqué, C. (2016). Percepciones de estudiantes de secundaria sobre el uso del museo virtual 3d para el aprendizaje de la ciencia. *Campus Virtuales*, 5(1), 30-35. Recuperado el 05 de julio de 2022, de <http://www.uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/106>
- Cueva, L. (2021) Los equipos de trabajo virtual en el desarrollo de competencias del área de *ciencias sociales en estudiantes de educación secundaria* [Tesis posgrado. Universidad Nacional Hermilio Valdizan de Huánuco] Recuperado en: <https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/6892/PIDS00310C95.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cusicuna, D. y Machaca, E. (2019) *Aplicación de la herramienta kahoot para el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de 2º grado de secundaria de la IE San Martín de Socabaya, Distrito Socabaya, Arequipa, 2018* [Tesis posgrado. Universidad Católica de Santa María de Arequipa, Perú] Recuperado en: <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/UCSM/9868/P1.2018.MG.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Del Río, J.N. (2012). Cronología crítica. Museos de Arte en la Red. Telos Cuadernos de Comunicación e Innovación. *Revolución de los Museos*. Madrid. Fundación Telefónica: pp.61-70.
- Elisondo, R., & Melgar, M. F. (2015). *Museos y la Internet: contextos para la innovación*. *Innovación Educativa*, 15(68), 17-32. Recuperado el 14 de junio de 2022, de <http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v15n68/v15n68a3.pdf>
- Hernández R.; Fernández C.; Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. (5ta. Ed.) México: Mc. Graw Hill.
- Jaimes. L. (2021) *Elaboración de una propuesta de un museo virtual de caligrafía clásica occidental, con base en la descripción de las estrategias museológicas*

desarrolladas por los museos virtuales de Bellas Artes, [Tesis pregrado. Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, Colombia] Recuperado en:

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/58441/ELABORACION%20DE%20UNA%20PROPUESTA%20DE%20MUSEO%20VIRTUALES%20DE%20BELLAS%20ARTES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Kanashiro, C. (2017) *Estrategia mi calendario histórico para el logro de competencias del área de historia en los estudiantes del primer grado de secundaria de la Institución Educativa Particular San Vicente de la Barquera, Huánuco 2016* [Tesis posgrado. Universidad Nacional Hermilio Valdizan de Huánuco] Recuperado en:

<https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/2885/PIDS%2000154%20K21.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Martínez, A., Oliva, C., Rodríguez, A. M. (2012). Interacción del público en un entorno virtual. Comunicación interna y externa en el Museo Reina Sofía. Telos Cuadernos de Comunicación e Innovación. Revolución de los Museos. Madrid. Fundación Telefónica: pp.71-78.

Ministerio de Educación. (2017). *Currículo nacional*. Lima: Impreso en Lima

Ministerio de Educación. (2009). *Diseño Curricular Nacional*. Lima- Perú.

Ministerio de Educación. (2015). *Rutas de aprendizaje. Marco curricular*. Lima:

Otero, A. y Flores, J. (2011) Realidad Virtual como medio de comunicación de contenidos. Aplicación como herramienta educativa y factores de diseño e implantación en museos y espacios públicos. Revista Icono14 [en línea] 1 de julio de 2011, Año 9, Volumen 2. pp. 185-211. Recuperado de <http://www.icono14.net>

Riveros, F. (2019) *La historia local para desarrollar la competencia construye interpretaciones históricas del área de Historia, Geografía y Economía en los estudiantes del 4° de la Institución Educativa Secundaria “Señor de Tayancani” del distrito de Ccarhuayo – Quispicanchi* [Tesis posgrado. Universidad César Vallejo de Trujillo, Perú] Recuperado en:

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34186/riveros_pf.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Romero, C. y Vélez, G. (2018) *Museo virtual del Colegio El Libertador transformamos con arte*, [Tesis pregrado, Fundación Universitaria Los Libertadores de Bogotá, Colombia] Recuperado en:
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1451/rAllowed=y>
- Ruiz, D. (2012) La realidad aumentada: un nuevo recurso dentro de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para los museos del siglo XXI. *Intervención* (Méx. DF) [online] vol.3, n.5, pp. 39-44
- Ruiz Joya, W., Córdoba Salamanca, H., & Zipa Patiño, O. L. (2017). *La investigación-creación, generador de conocimiento para la construcción de un museo virtual del patrimonio científico y cultural del Dr. Jorge Reynolds Pombo*. *revista de investigación en el campo del arte*, 14(25), 206-223. doi: DOI: <https://doi.org/10.14483/21450706.14077>
- Serrat Antolí, N. (2001). Museos virtuales para el área de ciencias sociales. *Dialnet*(27), 105-112. Recuperado el 15 de junio de 2022, de:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=183939>
- Solano, I. y Gonzales, V. (2019) *el museo en el aula: una propuesta de trabajo a través del museo virtual*, [Tesis posgrado. Universidad de Murcia, España] Recuperado en:
<https://digitum/10201/75688/1/TFM%20Alicia%20Hernandez%20Oramas.pdf>
- Ulloa, E. (2020) *Museo virtual y aprendizaje de ciencias sociales en estudiantes de 5° de secundaria, I.E. N° 41053, San Tarcisio, Arequipa, 2020*, [Tesis posgrado. Universidad César Vallejo de Trujillo, Perú] Recuperado en:
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/62602/Ulloa_ZE_O-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Urbano, H. (2012) La identidad en búsqueda de un patrimonio en espacios turísticos, *Revista Cultura*, N°26, 179-189.
- Vásquez, A. (2008). Estética de la virtualidad y deconstrucción del museo como proyecto ilustrado. *Nómadas*, (28), 122-127. Retrieved June 14, 2022, from http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S012175502008000100012&lng=en&tlng=.
- Vygotski, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Critico Grigolbo.

ANEXOS

Anexo 01

Matriz de consistencia

LOS MUSEOS VIRTUALES EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JAVIER PULGAR VIDAL DE AMARILIS, HUÁNUCO

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	MÉTODOLOGIA				
<p>¿En qué medida los museos virtuales desarrollan la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco, 2022?</p> <p>Problemas Específicos</p> <p>¿En qué medida los museos virtuales desarrollan la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco?</p> <p>¿En qué medida los museos virtuales desarrollan la capacidad comprende el tiempo histórico en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco?</p> <p>¿En qué medida los museos virtuales desarrollan la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Demostrar en qué medida los museos virtuales desarrolla la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco, 2022.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar en qué medida los museos virtuales desarrolla la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.</p> <p>Determinar en qué medida los museos virtuales desarrolla la capacidad comprende el tiempo histórico en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.</p> <p>Determinar en qué medida los museos virtuales desarrolla la capacidad</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL (Hi) Los museos virtuales desarrollan significativamente la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco, 2022.</p> <p>HIPÓTESIS NULA Los museos virtuales no desarrollan significativamente la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco, 2022.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS HE1: Los museos virtuales desarrolla significativamente la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco. H0: Los museos virtuales no desarrolla significativamente la capacidad interpreta críticamente fuentes diversas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco. HE2: Los museos virtuales desarrolla significativamente la capacidad comprende el tiempo histórico en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco. H0: Los museos virtuales no desarrolla significativamente la capacidad</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE MUSEOS VIRTUALES</p>	<p>DIMENSIONES</p>	<p>INDICADORES</p>	<p>ESCALA DE VALORIZACIÓN</p>	<p>- Tipo de Investigación: Aplicada - Nivel de investigación: Explicativo - Diseño: pre experimental</p> <p>POBLACIÓN En la presente investigación la población estará constituida por todos los estudiantes de la institución educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, que en su totalidad conforman 387 estudiantes del nivel secundaria.</p> <p>MUESTRA Por ello la muestra equivale a 25 estudiantes del primer grado del nivel secundaria de la institución educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis.</p>
				<p>PLANIFICACIÓN</p>	<p>Diseña la estrategia museos virtuales para su aplicación en los estudiantes del primer grado de educación secundaria.</p>	<p>(5) siempre (4) casi siempre (3) a veces (2) casi nunca (1) nunca</p>	
				<p>EJECUCIÓN</p>	<p>Aplicación de los museos virtuales para los estudiantes del primer grado de educación secundaria.</p>		
				<p>EVALUACIÓN</p>	<p>Evalúa los resultados del uso de los museos virtuales para los estudiantes del primer grado de educación secundaria.</p>		

	<p>virtuales desarrolla la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.</p>	<p>comprende el tiempo histórico en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco. HE3: Los museos virtuales desarrolla significativamente la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco. H0: Los museos virtuales no desarrolla significativamente la capacidad elabora explicaciones sobre procesos históricos en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco.</p>	<p>VARIABLE DEPENDIE NTE</p> <p>CONSTRUY E INTERPRE TACIONES HISTÓRICA S</p>	<p>Interpreta críticamente fuentes diversas</p>	<p>Reconoce la diversidad de fuentes y su diferente utilidad para abordar un tema histórico. Ubica las fuentes en su contexto y comprende la perspectiva detrás de la fuente. Reconoce, describe e interpreta la información que la fuente transmite</p>	<p>(5) siempre (4) casi siempre (3) a veces (2) casi nunca (1) nunca</p>	
<p>Comprende el tiempo histórico</p>	<p>Comprende la duración y sucesión de hechos históricos. Comprende cambios y permanencias a lo largo de la historia. de hechos históricos. Reconoce y emplea convenciones temporales.</p>						
<p>Elabora explicaciones sobre procesos históricos</p>	<p>Construye explicaciones históricas a partir de evidencias. Identifica causas y consecuencias</p>						

Anexo 02

Consentimiento informado



FECHA: 20/11/2022

TÍTULO: LOS MUSEOS VIRTUALES EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JAVIER PULGAR VIDAL DE AMARILIS, HUÁNUCO

OBJETIVO: demostrar en qué medida los museos virtuales desarrolla la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de primer año de secundaria de la Institución Educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco, 2022.

INVESTIGADORES: ESPINOZA LAURENCIO, Edith Solandi

JACINTO HERRERA, Yessenia Milagros

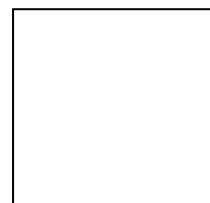
Consentimiento / Participación voluntaria

Acepto participar en el estudio: He leído la información proporcionada, o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente. Consiento voluntariamente participar en este estudio y entiendo que tengo el derecho de retirarme en cualquier momento de la intervención (tratamiento) sin que me afecte de ninguna manera.

• **Firmas del participante o responsable legal**

Huella digital si el caso lo amerita

Firma del participante: _____



Firma de la investigadora responsable: _____

Huánuco 20
noviembre, 2022

Anexo 03

Instrumento

PRUEBA ESCRITA

NOMBRE Y APELLIDO:
GRADO Y SECCIÓN:

Estimado estudiante lee detenidamente las preguntas y responde según se solicita, cualquier enmendadura y/o corrección invalidará la respuesta

COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS

INTERPRETA CRÍTICAMENTE FUENTES DIVERSAS

1. En la pictografía de este kero cusqueño, se representa a Manco Cápac y Mama Ocllo, la pareja legendaria del lago Titicaca. **¿Qué utilidad tiene esta fuente para conocer los mitos del origen de los incas?**



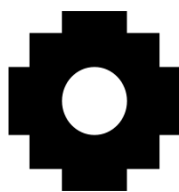
- a) Permite conservar las costumbres y leyendas de la población porque se identifica con facilidad los personajes.
- b) Las pictografías forman parte de los modos de preservar la memoria usados por las culturas prehispánicas.
- c) No tiene utilidad la fuente, porque son imágenes de difícil interpretación.
- d) Solo fue utilizada en la época inca para transmitir su pasado histórico.
2. Lee el siguiente texto
¿Cuál fue el aporte de esta práctica productiva en la alimentación de los Pobladores?

CONTROL VERTICAL DE PISOS ECOLÓGICOS

Según John Murra una de las características más importantes de la economía inca ha sido el control vertical de los pisos ecológicos. Este control vertical sin duda alguna fue compartido por la mayoría de las comunidades étnicas andinas, y tiene una relación directa con el control y desarrollo económico, y en cierta medida social y cultural de estas comunidades; en esta práctica se refleja la alta capacidad de adaptación que poseía el hombre andino, y como a raíz de sus necesidades fue capaz de crear un sistema socio-económico estratégico.

- a) Permite que las comunidades andinas aprovechen el clima, el relieve, la altura y los demás factores que ofrecía su medio, para el desarrollo de su sociedad.
- b) Permite aprovechar las tierras agrícolas en las diferentes zonas productivas.
- c) Permite que las comunidades cuenten con tierras productivas en los diferentes pisos ecológicos.
- d) Permite a las comunidades y familias acceder a una amplia variedad de alimentos que garantiza una dieta equilibrada.

3. Lee el siguiente texto



LA CHAKANA

Las culturas andinas tenían una manera propia de ver el mundo, una forma propia de dar respuestas a las interrogantes que el hombre se plantea. Es evidente que la concepción de estos pueblos fue una concepción propia y diferente a la de los europeos. La "chakana" o cruz andina es un símbolo recurrente en las culturas originarias de los Andes. Su forma es la de una cruz cuadrada y escalonada, con doce puntas y su significado está relacionado a la cosmovisión andina sobre el mundo.

Qhapaq Jym, Cosmovisión Andina, 2012

¿Qué representa la Chakana para las personas del Ande?

- La relación del hombre con el mundo
- Los puntos cardinales
- Era el símbolo del poder de los incas
- La unión entre lo material y lo espiritual

4. La imagen corresponde a la cultura inca
¿Qué elemento de la imagen nos permite identificar la pertenencia a la cultura?

- La forma de su vestimenta
- El tipo de cultivo: papa
- El cultivo con la técnica de terrazas
- El uso de madera en la chaquitacla



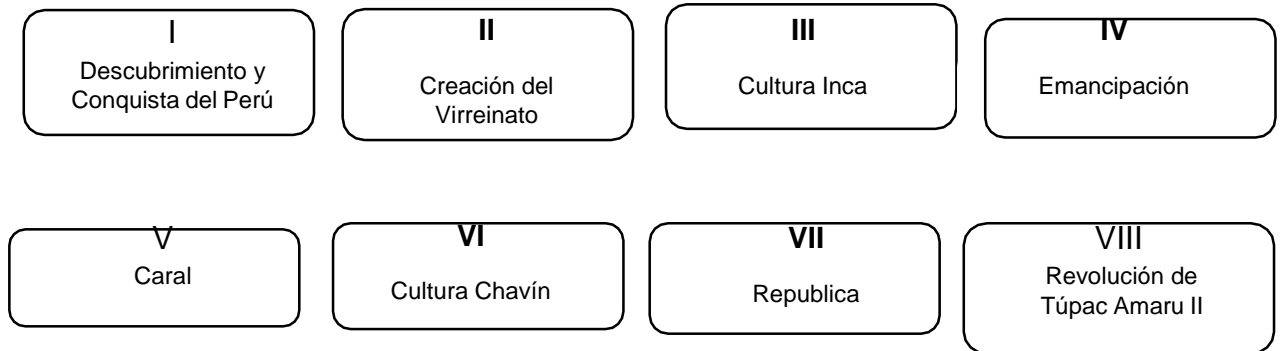
COMPRENDE EL TIEMPO HISTÓRICO

5. El TABLA presenta información ordenada de acuerdo a la secuencia de horizontes e intermedios de las culturas prehispánicas en el Perú. Observa:

Horizonte temprano	Intermedio temprano	Horizonte medio	Intermedio Tardío	Horizonte Tardío
Surge el estado Chavín.	“Decae el estado Chavín. Surgen los liderazgos regionales de las culturas Moche y Nazca”.	El estado Wari controla buena parte de los Andes.	Se debilita el estado Wari. Surgen los liderazgos regionales de las culturas Chimú y Chachapoyas.	¿?

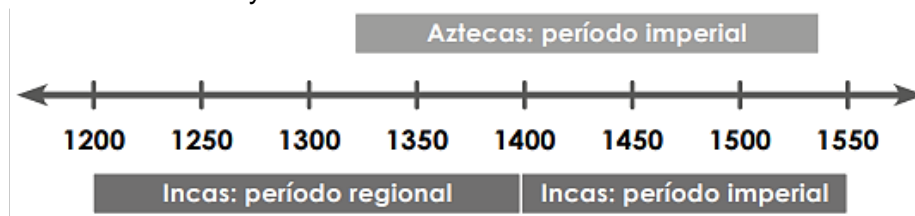
¿Cuál de las siguientes alternativas completa la información del TABLA?

- El Estado Huari recupera su poder en los Andes.
 - Los españoles conquistan el Estado Inca.
 - La cultura Chimú se desarrolla como un Estado influyente.
 - El Estado Inca controla el territorio de los Andes.
6. Ordena cronológicamente los acontecimientos históricos de mayor a menor antigüedad.



- I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII
- V, VI, III, I, II, VIII, IV, VII
- III, I, II, IV, VIII, V, VII, VI
- IV, II, III, I, V, VI, VIII, VII

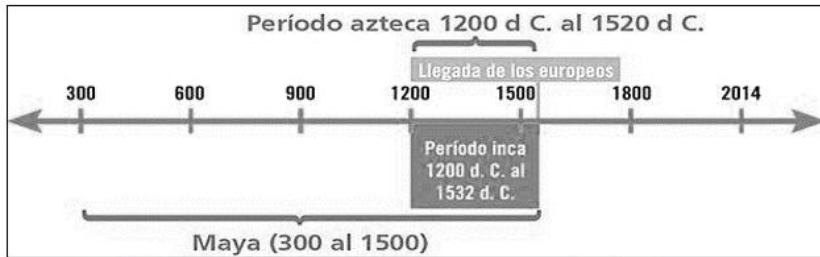
7. La siguiente línea de tiempo presenta información con fechas aproximadas sobre las civilizaciones inca y azteca. Observa:



¿Cuál de las siguientes alternativas se desprende de esta línea de tiempo?

- El período de desarrollo del Imperio azteca terminó después que el del Imperio incaico.
 - En el año 1450, ambas civilizaciones se encontraban en su máximo período de desarrollo.
 - En el año 1200 ya existían tanto el Imperio incaico como el Imperio azteca.
 - El período de mayor desarrollo de los incas empezó antes que el de los aztecas.
8. El vínculo familiar en la sociedad inca fue la base de todas las relaciones económicas. Las personas tenían un compromiso de ayuda mutua por ello un ayllu numeroso disponía de una mayor fuerza de trabajo en beneficio de sus parientes. Por esta razón, una persona en el mundo andino era aquella que tenía muchos parientes y, en consecuencia, podía disponer de ayuda en cualquier momento. **¿Cómo se concebía la riqueza en el Tahuantinsuyo y cómo se concibe en la actualidad?**
- En el Tahuantinsuyo una persona era rica por sus relaciones económicas y en la actualidad por los bienes materiales que posee.
 - En el Tahuantinsuyo la cantidad de ayllus definía la riqueza de una persona y en la actualidad se define por el puesto de trabajo que tiene.
 - En el Tahuantinsuyo una persona rica era aquella que tenía muchos parientes y en la actualidad se considera rica a la persona que cuenta con medios económicos para satisfacer sus necesidades básicas y vivir con lujos.
 - En el Tahuantinsuyo una persona rica pertenece a la Panaca Real y tiene varios ayllus mientras que en la actualidad una persona rica es aquella que puede satisfacer sus necesidades y poseer bienes.
9. Observa la línea de tiempo y marca la alternativa correcta

¿Qué conclusiones podemos extraer sobre la duración de la cultura maya, azteca e inca?



- Todas las culturas duraron aproximadamente 100 años.
- Todas tuvieron la misma cantidad de años de duración.
- El periodo inca es muy similar al periodo de los mayas.
- La civilización maya es la cultura de mayor duración.

10. Observa la línea de tiempo y responde.

Los Incas se desarrollaron durante los años de 1200 y 1532 relaciona la información con los datos de la línea de tiempo. Marca la alternativa correcta:



- Los Incas se desarrollaron durante la edad antigua y la edad media
- Los Incas se desarrollaron durante la edad media y la edad moderna
- Los Incas se desarrollaron durante la edad media
- El tiempo de desarrollo de los Incas no guarda relación con los datos de la línea de tiempo.

11. La Religión de los Incas trataba de estar en armonía con la naturaleza que la rodeaba, por ello divinizaron su medio ambiente; era politeísta, existieron divinidades de carácter local, regional y pan-regional. La mayoría de las religiones de los señoríos locales que constituían el Imperio Inca tenían rasgos comunes, como la existencia de la Pachamama (adoración a la tierra) y Viracocha (adoración a un Dios Creador) que eran los dioses más populares del imperio Inca, junto al Dios inti o "Sol". **¿Qué cambios o permanencias hay sobre la religión inca en comparación con la religión en la actualidad?**

- No hay cambios debido a que en la actualidad se practica la religión politeísta ya un se cree en la Pachamama.
- La religión inca y la religión actual mantienen rasgos comunes porque se fomenta la armonía con la naturaleza.
- Hay cambios debido a que se practica cultos diversos, los incas tenían una relación con la naturaleza y en la actualidad esa relación ya no existe.
- La religión inca se basó en la relación con la naturaleza y la adoración de dioses andinos sin embargo en la actualidad la religión se basa en una simbiosis creada por la influencia de la conquista española.

ELABORA EXPLICACIONES SOBRE PROCESOS HISTÓRICOS

12. El ayni en el imperio Inca fue un sistema de trabajo de reciprocidad familiar entre los miembros de un ayllu; es decir, la ayuda entre parientes destinados a trabajos agrícolas, construcciones de casas, etc. Si se requería de apoyo para realizar algún trabajo o por otros motivos, se ayudaban mutuamente. Con la llegada de los españoles, esta costumbre fue variando, el ayllu ya no podía trabajar sobre el concepto de 'beneficio social', debido a que se rompió la unidad de los ayllus cuyos miembros pasaron a vivir en distintos pueblos. **¿Qué ejemplo evidencia la permanencia de la práctica del ayni en la actualidad?**

- a) El vaciado de techo, porque los vecinos colaboran entre sí.
- b) Faenas dominicales en los asentamientos humanos, porque que realizan actividades en beneficio todos los pobladores.
- c) Rondas campesinas, porque se busca disminuir la inseguridad.
- d) Faenas de los padres de familia para la institución educativa.

13. Las leyendas y las versiones de los historiadores con respecto al origen de los incas muestran diversas interpretaciones sobre el tema. **¿Por qué existen diversas interpretaciones sobre un mismo caso?**

- a) Porque cada historiador crea su propia versión de la historia.
- b) Porque los cronistas solo recogieron las leyendas y no los datos históricos.
- c) Porque los datos arqueológicos son los más reales, por eso su interpretación es la más valedera.
- d) Porque las fuentes de información varían en los datos que proporcionan, por ello se realiza una interpretación histórica.

14. Una solución para conservar los excedentes de la producción como el maíz, la quinua, la carne salada o chalonga, etc. fue la construcción de colcas, tenían la función de almacenes o depósitos donde se acumulaban los excedentes pertenecientes al Estado, y que se convirtieron en un símbolo de poder del inca. **¿Qué relación tienen las colcas con el sistema de redistribución?**

- a) Permitían guardar los alimentos excedentes en diferentes lugares del imperio.
- b) Permitía al Inca entregar bienes y alimento a aquellas poblaciones que la necesitaban en épocas de carencia o para completar la producción.
- c) Permitía el control vertical de los pisos ecológicos por ello se obtenía diversidad de recursos.
- d) La población prestaba ayuda a través del trabajo comunitario.

15. Expansión y caída de los incas

En su momento de mayor desarrollo, los incas lograron dominar gran parte del espacio andino, sometiendo a muchas de las culturas que se encontraban en los Andes. Para lograr este dominio, ellos debieron utilizar diversas estrategias, como establecer alianzas con otros señoríos, con el objetivo de expandirse.

Ahora responde las preguntas 15 y 16

Según la información anterior, ¿Cuál de las siguientes alternativas es una razón que explica por qué los incas utilizaron las alianzas para expandir su territorio?

- a) Porque buscaban el apoyo de los señoríos locales para controlar el territorio.
- b) Porque buscaban el apoyo de los pueblos para derrocar a los señoríos locales.
- c) Porque buscaban evitar siempre la guerra debido a que su ejército era muy débil.
- d) Porque buscaban gobernar nuevos territorios reconociendo que todos somos iguales.

16. En ese contexto de expansión territorial llegaron los españoles para conquistar el territorio andino. Ellos, pese a ser pocos en número, lograron derrotar al ejército inmenso del Tahuantinsuyo. ¿Qué alternativa expresa una causa política para explicar la conquista del Tahuantinsuyo?

- a) La apariencia de los conquistadores impresionó a la población indígena y desestabilizó a sus tropas.
- b) El Tahuantinsuyo enfrentaba una crisis producto de conflictos internos y esto generó su debilitamiento.
- c) El Tahuantinsuyo fue derrotado porque los españoles tenían armas más modernas y además tenían caballos.
- d) Las tropas incas se redujeron por las enfermedades que trajeron los españoles.

17. Los españoles nos han dejado herencia del período de la conquista que aún podemos ver en la actualidad, por ejemplo, el uso del caballo. ¿Cuál de las siguientes alternativas es también un ejemplo de la herencia española en el Perú actual?

- a) El sistema de andenes para el cultivo en las laderas.
- b) Los sistemas de acequias a ambos lados de las carreteras.
- c) La religión católica que actualmente congrega muchos fieles
- d) La instalación de todas las ciudades al final de la conquista.

18. Lee los datos y relaciona cada causa con su efecto correspondiente

N°	CAUSA
1	En el Tahuantinsuyo los incas tenían creencias y costumbres religiosas bien marcadas.
2	La organización del Tahuantinsuyo permitió desarrollarse en diferentes dimensiones.
3	Huáscar y Atahualpa desarrollaron una guerra civil.

N°	EFEECTO
1	Como la pesca, agricultura, cerámica y otros.
2	Por eso pensaban que sus orígenes provenían de un cerro, una laguna o del mismo mar.
3	Lo que permitió la conquista del Tahuantinsuyo con mayor facilidad.

- a) 1-2, 2-1, 3-3
- b) 1-1, 2-2, 3-3
- c) 1-2, 2-3, 3-2
- d) 1-2, 3-1, 2-2

19. En la organización política de los incas existía un personaje llamado Tucuy Ricuy que significa "El que todo lo ve y todo lo oye". ¿Cuál es la razón que explique su nombre?

- a) Porque él tenía un grupo de espías a su servicio que le informaban de todo lo que pasaba en el imperio.
- b) Porque recogía los tributos para el Inca, por tanto, tenía contacto directo con todos los pobladores del imperio.
- c) Porque era enviado por el Inca a las provincias para observar el cumplimiento de los mandatos imperiales
- d) Porque era el encargado de organizar la mita con toda la comunidad.

20. En el contexto de la invasión española al imperio de los Incas. Una causa interna que favoreció a los españoles fue el descontento de los pueblos sometidos por los Incas en su proceso de expansión. ¿Qué alternativa expresa una causa externa para explicar la conquista del Tahuantinsuyo?

- a) Los invasores buscaron saciar su ambición por el oro y la plata, este fue el primer móvil de la invasión y conquista.
- b) Falta de unidad, las rivalidades existentes entre los pueblos del Tahuantinsuyo.
- c) Guerra civil entre Huáscar y Atahualpa dividió al imperio en dos bandos rivales.
- d) Los pueblos diezmados por los incas se unen a los conquistadores para luchar contra los incas.



CONSTANCIA DE SIMILITUD DE LA TESIS CON INVESTIGACIONES PREVIAS

El director de la Unidad de Investigación deja constancia que el trabajo de investigación: **LOS MUSEOS VIRTUALES EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JAVIER PULGAR VIDAL DE AMARILIS, HUÁNUCO**, presentado por:

- Yessenia Milagros JACINTO HERRERA
- Edith Solandi ESPINOZA LAURENCIO

De la Carrera Profesional de Ciencias Histórico Sociales y Geográficas tiene **3%** de similitud con investigaciones previas, según el software TURNITIN.

Por consiguiente, la tesis tiene **porcentaje de similitud permitido** para pregrado, según Reglamento general de grados y títulos modificado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco, 2022.

Se expide la presente constancia con el código **N°0029-2023-UNHEVAL-FCE/UI**, para los fines pertinentes.

Cayhuayna, 23 de febrero de 2023.



Dr. Edwin Roger Esteban Rivera
Director de la Unidad de Investigación
Facultad de Ciencias de la Educación

NOMBRE DEL TRABAJO

LOS MUSEOS VIRTUALES EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE E INTERPRETACIONES HISTÓRICAS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JAVIER PULGAR VIDAL DE AMARILIS, HUÁNUCO

AUTOR

**ESPINOZA LAURENCIO Edith Solandi,
JACINTO HERRERA Yessenia Milagros**

RECUENTO DE PALABRAS

22523 Words

RECUENTO DE CARACTERES

127390 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

131 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

907.7KB

FECHA DE ENTREGA

Feb 23, 2023 9:54 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Feb 23, 2023 9:56 AM GMT-5

● **3% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 3% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 3% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)
- Material citado



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN-HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, a los 07 días del mes de agosto del año 2023 reunidos en la Sala de Grados de la Facultad de Ciencias de la Educación los docentes que fueron designados como miembros del Jurado según Resolución N° 1916-2023-UNHEVAL-FCE/0 de fecha 31 Julio 2023 conformados por:

Presidente : Dr. Lester Salinas Ordóñez

Secretario : Mg. Miguel Pineda Claudio

Vocal : Mg. Jorge Chávez Albornoz

Con el asesoramiento del Mg. Minayo Martel Bernardino Roling el (la) Bachiller: Edith Solandí Espinoza Laurencio aspirante al Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Especialidad: Ciencias Histórico Sociales y Geográficas, se dio por iniciado el proceso de sustentación de la tesis titulada: Los museos virtuales en el desarrollo de la Competencia Construye interpretaciones históricas en los estudiantes de la institución educativa Javier Pulgar Vidal de Amarilis, Huánuco

Concluido el proceso de sustentación, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del (de la) aspirante, teniendo presente los criterios de evaluación siguientes:

- Presentación personal	Deficiente: (00-13) ()
- Locución	Regular: (14) ()
- Equilibrio emocional	Bueno: (15-16) ()
- Nivel de conocimiento	Muy Bueno: (17-18) (<u>18</u>)
- Orden y coherencia	Excelente: (19-20) ()
- Habilidad para absolver preguntas	

Obteniendo, en consecuencia, el (la) titulado la nota de: DIECIOCHO

Equivalente a: Muy BUENO

Calificación que se realizó de acuerdo al Art. 78° del Reglamento General de Grados y Títulos Modificado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Los miembros del Jurado firman el ACTA en señal de conformidad, siendo a la: 4:50 pm. horas.

PRESIDENTE
DNI N° 40349762

SECRETARIO
DNI N° 22516259

VOCAL
DNI N° 22475030



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, a los 07 días del mes de agosto del año 2023 reunidos en la Sala de Grados de la Facultad de Ciencias de la Educación los docentes que fueron designados como miembros del Jurado según Resolución N° 1916 - 2023 - UNHEVAL - FCE/10 de fecha 31 Julio 2023 conformados por:

Presidente : Dr. Lester Salinas Orellana

Secretario : Mg. Miguel Pineda Claudio

Vocal : Mg. Jorge Chávez Albornoz

Con el asesoramiento del Mg. Hinaya Martel Bernardino Pérez el (la) Bachiller: Yessenia Milagros Jacinto Herrera aspirante al Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Especialidad: Ciencias Histórico Sociales y Geográficas, se dio por iniciado el proceso de sustentación de la tesis titulada: Los museos virtuales en el desarrollo de la competencia construir interpretaciones históricas en los estudiantes de la institución educativa Javier Pulgar Vidal de amarilis, Huánuco

Concluido el proceso de sustentación, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del (de la) aspirante, teniendo presente los criterios de evaluación siguientes:

- Presentación personal	Deficiente: (00-13) ()
- Locución	Regular: (14) ()
- Equilibrio emocional	Bueno: (15-16) ()
- Nivel de conocimiento	Muy Bueno: (17-18) (<u>18</u>)
- Orden y coherencia	Excelente: (19-20) ()
- Habilidad para absolver preguntas	


Obteniendo, en consecuencia, el (la) titulado la nota de: DIECIOCHO


Equivalente a: Muy Bueno

Calificación que se realizó de acuerdo al Art. 78° del Reglamento General de Grados y Títulos Modificado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Los miembros del Jurado firman el ACTA en señal de conformidad, siendo a la: 4:50 pm horas.


PRESIDENTE
DNI N° 40349762


SECRETARIO
DNI N° 22816259


VOCAL
DNI N° 22478030



YESSENIA MILAGROS JACINTO

HERRERA

Es natural de Lima, distrito de Pachacámac, sus padres son: doña Ysabel Herrera Aranda y don Luis Mario Jacinto Asto.

Nació el 15 de Octubre de 1998 fue registrado en Lima lugar donde vivió 9 años cursó sus estudios del nivel primario en la Institución Educativa Privada “Monitor Huáscar” de Pachacámac, después de culminar sus estudios primarios se trasladó a la ciudad de Tingo María departamento de Huánuco para sus estudios del nivel secundario en la Institución Educativa Pública “Mariano Dámaso Beraún” – Tambillo Grande en el año 2017 ingresó a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco y se graduó en el año 2021 en la Facultad de Ciencias de la Educación, Escuela Profesional de Ciencias Histórico Sociales y Geográficas donde opto su grado de Bachiller.

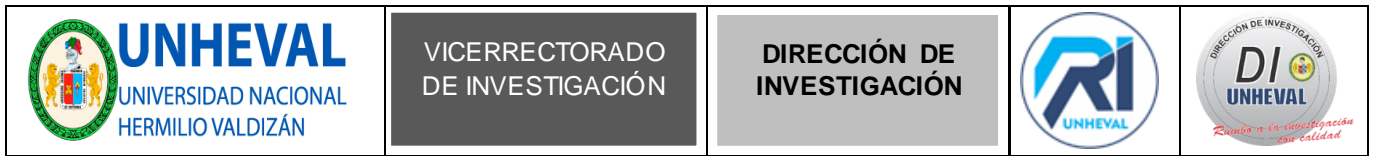
Ha realizado estudios en el Centro de Idiomas de la UNHEVAL en el nivel Básico “Ingles Profesional”. En su trayectoria profesional se ha desempeñado como docente de nivel secundaria del área de Ciencias Sociales el año 2022, en la Institución educativa pública “Enrique Milla Ochoa” del distrito de Los Olivos departamento de Lima.

EDITH SOLANDI ESPINOZA**LAURENCIO**

Es natural del distrito de Chaglla, Provincia de Pachitea y Departamento de Huánuco, sus padres son: doña Maximina Laurencio Castro y don Macario Rosmilio Espinoza Trinidad.

Nació el 12 de Octubre de 1997, fue registrado en el Distrito de Chaglla , lugar donde vivió 16 años cursó sus estudios del nivel primario en la Institución Educativa Pública N°32581 de Chaglla, así como también realizó sus estudios del nivel secundarios en la Institución Educativa Pública “José Antonio Encinas Franco” de Chaglla; en el año 2017 ingresó a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco y se graduó en el año 2022 - I , en la Facultad de Ciencias de la Educación, Escuela Profesional de Ciencias Histórico Sociales y Geográficas donde opto su grado de Bachiller respectivamente

Ha realizado estudios en el Centro de Idiomas de la UNHEVAL en el curso Básico “Quechua Profesional”. En su trayectoria profesional se ha desempeñado como docente de nivel secundaria del área de Ciencias Sociales el año 2022, en la Institución Educativa Secundaria de Santa Ana, distrito de Chaglla, provincia de Pachitea, departamento de Huánuco.



AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DIGITAL Y DECLARACIÓN JURADA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR UN GRADO ACADÉMICO O TÍTULO PROFESIONAL

1. Autorización de Publicación: (Marque con una "X")

Pregrado	X	Segunda Especialidad		Posgrado:	Maestría		Doctorado
-----------------	---	-----------------------------	--	------------------	----------	--	-----------

Pregrado (tal y como está registrado en **SUNEDU**)

Facultad	CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Escuela Profesional	CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y GEOGRÁFICAS
Carrera Profesional	CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y GEOGRÁFICAS
Grado que otorga	
Título que otorga	LICENCIADA EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD: CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y GEOGRÁFICAS

Segunda especialidad (tal y como está registrado en **SUNEDU**)

Facultad	
Nombre del programa	
Título que Otorga	

Posgrado (tal y como está registrado en **SUNEDU**)

Nombre del Programa de estudio	
Grado que otorga	

2. Datos del Autor(es): (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)

Apellidos y Nombres:	JACINTO HERRERA YESSSENIA MILAGROS						
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular: 935756400
Nro. de Documento:	74127836				Correo Electrónico:	yessmiherrera@gmail.com	

Apellidos y Nombres:	ESPINOZA LAURENCIO EDITH SOLANDI						
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular: 974792039
Nro. de Documento:	73905967				Correo Electrónico:	edith.esel.1210@gmail.com	

Apellidos y Nombres:							
Tipo de Documento:	DNI		Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:
Nro. de Documento:					Correo Electrónico:		

3. Datos del Asesor: (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos según DNI**, no es necesario indicar el Grado Académico del Asesor)

¿El Trabajo de Investigación cuenta con un Asesor?: (marque con una "X" en el recuadro del costado, según corresponda)							SI	X	NO
Apellidos y Nombres:	MINAYA MARTEL BERNARDINO ROLING				ORCID ID:	0009-0006-7151-545X			
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		Nro. de documento:	80051910	

4. Datos del Jurado calificador: (Ingrese solamente los **Apellidos y Nombres completos según DNI**, no es necesario indicar el Grado Académico del Jurado)

Presidente:	SALINAS ORDOÑEZ, LESTER FROILAN
Secretario:	PINEDA CLAUDIO, TEOFILO MIGUEL
Vocal:	CHAVEZ ALBORNOZ, JORGE BOYLE
Vocal:	
Vocal:	
Accesitario	


5. Declaración Jurada: *(Ingrese todos los datos requeridos completos)*

a) Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado: <i>(Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)</i>
LOS MUSEOS VIRTUALES EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JAVIER PULGAR VIDAL DE AMARILIS, HUÁNUCO
b) El Trabajo de Investigación fue sustentado para optar el Grado Académico o Título Profesional de: <i>(tal y como está registrado en SUNEDU)</i>
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD: CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y GEOGRÁFICAS
c) El Trabajo de investigación no contiene plagio (ninguna frase completa o párrafo del documento corresponde a otro autor sin haber sido citado previamente), ni total ni parcial, para lo cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias.
d) El trabajo de investigación presentado no atenta contra derechos de terceros.
e) El trabajo de investigación no ha sido publicado, ni presentado anteriormente para obtener algún Grado Académico o Título profesional.
f) Los datos presentados en los resultados (tablas, gráficos, textos) no han sido falsificados, ni presentados sin citar la fuente.
g) Los archivos digitales que entrego contienen la versión final del documento sustentado y aprobado por el jurado.
h) Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido del Trabajo de Investigación, así como por los derechos de la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causas en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido del trabajo de investigación. De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

6. Datos del Documento Digital a Publicar: *(Ingrese todos los datos requeridos completos)*





Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: <i>(Verifique la Información en el Acta de Sustentación)</i>			2023		
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: <i>(Marque con X según Ley Universitaria con la que inició sus estudios)</i>	Tesis	X	Tesis Formato Artículo		
	Trabajo de Investigación		Trabajo de Suficiencia Profesional		
	Trabajo Académico		Otros <i>(especifique modalidad)</i>		
Palabras Clave: <i>(solo se requieren 3 palabras)</i>	MUSEOS VIRTUALES	CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS	ESTUDIANTES SECUNDARIAS		
Tipo de Acceso: <i>(Marque con X según corresponda)</i>	Acceso Abierto	X	Condición Cerrada (*)		
	Con Periodo de Embargo (*)		Fecha de Fin de Embargo:		
¿El Trabajo de Investigación, fue realizado en el marco de una Agencia Patrocinadora? <i>(ya sea por financiamientos de proyectos, esquema financiero, beca, subvención u otras; marcar con una "X" en el recuadro del costado según corresponda):</i>			SI	NO	X
Información de la Agencia Patrocinadora:					

El trabajo de investigación en digital y físico tienen los mismos registros del presente documento como son: Denominación del programa Académico, Denominación del Grado Académico o Título profesional, Nombres y Apellidos del autor, Asesor y Jurado calificador tal y como figura en el Documento de Identidad, Título completo del Trabajo de Investigación y Modalidad de Obtención del Grado Académico o Título Profesional según la Ley Universitaria con la que se inició los estudios.



7. Autorización de Publicación Digital:

A través de la presente. Autorizo de manera gratuita a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a publicar la versión electrónica de este Trabajo de Investigación en su Biblioteca Virtual, Portal Web, Repositorio Institucional y Base de Datos académica, por plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente. Se autoriza cambiar el contenido de forma, más no de fondo, para propósitos de estandarización de formatos, como también establecer los metadatos correspondientes.

Firma:			
Apellidos y Nombres:	JACINTO HERRERA YESSENIA MILAGROS		Huella Digital
DNI:	74127836		
Firma:			
Apellidos y Nombres:	ESPINOZA LAURENCIO EDITH SOLANDI		Huella Digital
DNI:	73905967		
Firma:			
Apellidos y Nombres:			Huella Digital
DNI:			
Fecha: 06 /09 /2023			

Nota:

- ✓ No modificar los textos preestablecidos, conservar la estructura del documento.
- ✓ Marque con una X en el recuadro que corresponde.
- ✓ Llenar este formato de forma digital, con tipo de letra **calibri**, **tamaño de fuente 09**, manteniendo la alineación del texto que observa en el modelo, sin errores gramaticales (*recuerde las mayúsculas también se tildan si corresponde*).
- ✓ La información que escriba en este formato debe coincidir con la información registrada en los demás archivos y/o formatos que presente, tales como: DNI, Acta de Sustentación, Trabajo de Investigación (PDF) y Declaración Jurada.
- ✓ Cada uno de los datos requeridos en este formato, es de carácter obligatorio según corresponda.



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: PRUEBA ESCRITA, COMPETENCIA CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS

Nombre del experto: Mg. Adela Sipi3n Rengifo Especialidad: Educaci3n

“Calificar con 1, 2, 3 3 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”

DIMENSI3N	ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
Interpreta críticamente fuentes diversas	¿Qué utilidad tiene esta fuente para conocer los mitos del origen de los incas?	4	4	4	4
	¿Cuál fue el aporte de esta práctica productiva en la alimentaci3n de los Pobladores?	4	4	4	4
	¿Qué representa la Chakana para las personas del Ande?	4	4	4	4
	¿Qué elemento de la imagen nos permite identificar la pertenencia a la cultura?	4	4	4	4
Comprende el tiempo histórico	¿Cuál de las siguientes alternativas completa la informaci3n del TABLA?	4	4	4	4
	Ordena cronológicamente los acontecimientos históricos de mayor a” menor antigüedad.	4	4	4	4
	¿Cuál de las siguientes alternativa se desprende de esta línea de tiempo?	4	4	4	4
	¿Cómo se concebía la riqueza en el Tahuantinsuyo y cómo se concibe en la actualidad?	4	4	4	4
	¿Qué conclusiones podemos extraer sobre la duraci3n de la cultura maya, azteca e inca?	4	4	4	4
	Los Incas se desarrollaron durante los años de 1200 y 1532 relaciona la informaci3n con los datos de la línea de tiempo.	4	4	4	4
	¿Qué cambios o permanencias hay sobre la religi3n inca en comparaci3n con la religi3n en la actualidad?”	4	4	4	4
Elabora explicaciones sobre procesos históricos	¿Qué ejemplo evidencia la permanencia de la práctica del ayni en la actualidad?”	4	4	4	4
	¿Por qué existen diversas interpretaciones sobre un mismo caso?	4	4	4	4
	¿Qué relaci3n tienen las colcas con el sistema de redistribuci3n?	4	4	4	4
	¿Cuál de las siguientes alternativas es una raz3n que explica por qué los incas utilizaron las alianzas para expandir su territorio?	4	4	4	4
	¿Qué alternativa expresa una causa política para explicar la conquista del Tahuantinsuyo?	4	4	4	4

¿Cuál de las siguientes alternativas es también un ejemplo de la herencia española en el Perú actual?	4	4	4	4
Lee los datos y relaciona cada causa con su efecto correspondiente	4	4	4	4
¿Cuál es la razón que explique su nombre?	4	4	4	4
¿Qué alternativa expresa una causa externa para explicar la conquista del Tahuantinsuyo?	4	4	4	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI () NO (X) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta? _____

DECISIÓN DEL EXPERTO: Aplicar el instrumento

El instrumento debe ser aplicado: SI (X) NO ()


Mg. Adela Sipión Rengifo
DNI: 22511079



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: PRUEBA ESCRITA, CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS

Nombre del experto: Mg. Teófilo Miguel Pineda Claudio Especialidad: Educación

“Calificar con 1, 2, 3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”

DIMENSIÓN	ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
Interpreta críticamente fuentes diversas	¿Qué utilidad tiene esta fuente para conocer los mitos del origen de los incas?	4	4	4	4
	¿Cuál fue el aporte de esta práctica productiva en la alimentación de los Pobladores?	4	4	4	4
	¿Qué representa la Chakana para las personas del Ande?	4	4	4	4
	¿Qué elemento de la imagen nos permite identificar la pertenencia a la cultura?	4	4	4	4
Comprende el tiempo histórico	¿Cuál de las siguientes alternativas completa la información del TABLA?	4	4	4	4
	Ordena cronológicamente los acontecimientos históricos de mayor a” menor antigüedad.	4	4	4	4
	¿Cuál de las siguientes alternativa se desprende de esta línea de tiempo?	4	4	4	4
	¿Cómo se concebía la riqueza en el Tahuantinsuyo y cómo se concibe en la actualidad?	4	4	4	4
	¿Qué conclusiones podemos extraer sobre la duración de la cultura maya, azteca e inca?	4	4	4	4
	Los Incas se desarrollaron durante los años de 1200 y 1532 relaciona la información con los datos de la línea de tiempo.	4	4	4	4
	¿Qué cambios o permanencias hay sobre la religión inca en comparación con la religión en la actualidad?”	4	4	4	4
Elabora explicaciones sobre procesos históricos	¿Qué ejemplo evidencia la permanencia de la práctica del ayni en la actualidad?”	4	4	4	4
	¿Por qué existen diversas interpretaciones sobre un mismo caso?	4	4	4	4
	¿Qué relación tienen las colcas con el sistema de redistribución?	4	4	4	4
	¿Cuál de las siguientes alternativas es una razón que explica por qué los incas utilizaron las alianzas para expandir su territorio?	4	4	4	4
	¿Qué alternativa expresa una causa política para explicar la conquista del Tahuantinsuyo?	4	4	4	4

	¿Cuál de las siguientes alternativas es también un ejemplo de la herencia española en el Perú actual?	4	4	4	4
	Lee los datos y relaciona cada causa con su efecto correspondiente	4	4	4	4
	¿Cuál es la razón que explique su nombre?	4	4	4	4
	¿Qué alternativa expresa una causa externa para explicar la conquista del Tahuantinsuyo?	4	4	4	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI () NO (X) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta? _____

DECISIÓN DEL EXPERTO: Aplicar el instrumento

El instrumento debe ser aplicado: SI (X) NO ()



Mg. Teófilo Miguel Pineda Claudio
DNI: 22516259



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: PRUEBA ESCRITA, CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS

Nombre del experto: Dr. Lester Froilan Salinas Ordoñez Especialidad: Educación

“Calificar con 1, 2, 3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”

DIMENSIÓN	ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
Interpreta críticamente fuentes diversas	¿Qué utilidad tiene esta fuente para conocer los mitos del origen de los incas?	4	4	4	4
	¿Cuál fue el aporte de esta práctica productiva en la alimentación de los Pobladores?	4	4	4	4
	¿Qué representa la Chakana para las personas del Ande?	4	4	4	4
	¿Qué elemento de la imagen nos permite identificar la pertenencia a la cultura?	4	4	4	4
Comprende el tiempo histórico	¿Cuál de las siguientes alternativas completa la información del TABLA?	4	4	4	4
	Ordena cronológicamente los acontecimientos históricos de mayor a” menor antigüedad.	4	4	4	4
	¿Cuál de las siguientes alternativa se desprende de esta línea de tiempo?	4	4	4	4
	¿Cómo se concebía la riqueza en el Tahuantinsuyo y cómo se concibe en la actualidad?	4	4	4	4
	¿Qué conclusiones podemos extraer sobre la duración de la cultura maya, azteca e inca?	4	4	4	4
	Los Incas se desarrollaron durante los años de 1200 y 1532 relaciona la información con los datos de la línea de tiempo.	4	4	4	4
	¿Qué cambios o permanencias hay sobre la religión inca en comparación con la religión en la actualidad?”	4	4	4	4
Elabora explicaciones sobre procesos históricos	¿Qué ejemplo evidencia la permanencia de la práctica del ayni en la actualidad?”	4	4	4	4
	¿Por qué existen diversas interpretaciones sobre un mismo caso?	4	4	4	4
	¿Qué relación tienen las colcas con el sistema de redistribución?	4	4	4	4
	¿Cuál de las siguientes alternativas es una razón que explica por qué los incas utilizaron las alianzas para expandir su territorio?	4	4	4	4
	¿Qué alternativa expresa una causa política para explicar la conquista del Tahuantinsuyo?	4	4	4	4
	¿Cuál de las siguientes alternativas es también un ejemplo de la herencia española en el Perú actual?	4	4	4	4

Lee los datos y relaciona cada causa con su efecto correspondiente	4	4	4	4
¿Cuál es la razón que explique su nombre?	4	4	4	4
¿Qué alternativa expresa una causa externa para explicar la conquista del Tahuantinsuyo?	4	4	4	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI () NO (X) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta? _____

DECISIÓN DEL EXPERTO: Aplicar el instrumento

El instrumento debe ser aplicado: SI (X) NO ()

Dr. Lester Froilan Salinas Ordoñez
DNI: 40349762