



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,  
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS  
CIENCIAS SOCIALES**

El Museo virtual como recurso didáctico para la enseñanza del Renacimiento.

**Trabajo de titulación para optar al título de Licenciada en Pedagogía de  
la Historia y las Ciencias Sociales**

**Autora:**

Mercy Gabriela Salinas Maita

**Tutor:**

Mgs. Alfredo Eduardo Figueroa Oquendo

**Riobamba, Ecuador. 2024**

## DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **SALINAS MAITA MERCY GABRIELA**, con cédula de ciudadanía **1600646192**, autora del trabajo de investigación titulado: **EL MUSEO VIRTUAL COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA DEL RENACIMIENTO**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mi exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autoría de la obra referida será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 20 de febrero de 2024



---

Mercy Gabriela Salinas Maita  
C.I: 1600646192

## **DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR**

Quien suscribe, **Mgs. Alfredo Eduardo Figueroa Oquendo** catedrático adscrito a la **Facultad Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías** por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **EL MUSEO VIRTUAL COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA DEL RENACIMIENTO**, bajo la autoría de **Mercy Gabriela Salinas Maita**; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 27 días del mes de febrero de 2024.



---

**Mgs. Alfredo Eduardo Figueroa Oquendo**  
TUTOR

## CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **EL MUSEO VIRTUAL COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA DEL RENACIMIENTO**, presentado por **SALINAS MAITA MERCY GABRIELA**, con cédula de identidad número 1600646192, bajo la tutoría del Mgs. Alfredo Eduardo Figueroa Oquendo certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 1 de mayo de 2024.

Dra. Carmen del Rocío León Ortiz  
Presidenta del Tribunal de Grado



---

Firma

Dra. Esthela Isaura Romero Cargua  
Miembro del Tribunal de Grado



---

Firma

Mgs. Fernando Rafael Guffante Naranjo  
Miembro del Tribunal de Grado



---

Firma

## **CERTIFICADO ANTIPLAGIO**

Que, **SALINAS MAITA MERCY GABRIELA** con CC. **1600646192**, estudiante de la Carrera de **PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi autoría el trabajo de investigación titulado “ **EL MUSEO VIRTUAL COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA DEL RE”ACIMIENTO**”, cumple con el **4%** de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **TURNITIN**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 24 de febrero de 2024



---

**Mgs. Alfredo Eduardo Figueroa Oquendo**  
**TUTOR**

## **DEDICATORIA**

En esta investigación, deseo expresar mi profundo agradecimiento a Dios, quien me ha otorgado la vida y ha sido mi constante guía a lo largo de mi trayecto académico.

Asimismo, quiero dedicar un especial reconocimiento a mis padres, Inés Maita y Carlos Salinas, quienes han demostrado un inquebrantable compromiso con mi educación a lo largo de toda mi vida.

Agradezco de corazón a mis hermanos, Elvia, Yessenia y Stalin por su inquebrantable apoyo en los momentos de alegría y adversidad, afrontando juntos los desafíos que la vida nos ha presentado. A Klever Tendetza, le expreso mi más sincero agradecimiento por brindarme valentía y entusiasmo.

Finalmente, mi gratitud se extiende a mi familia y amigos, quienes han desempeñado un papel significativo en mi desarrollo académico al proporcionar valiosos consejos y apoyo constante, contribuyendo a mi constante superación día a día.

**Mercy Gabriela Salinas Maita**

## **AGRADECIMIENTO**

Deseo expresar mi más sincero agradecimiento a la Universidad Nacional de Chimborazo por brindarme la invaluable oportunidad de forjarme académicamente en el campo de la Pedagogía de Historia y las Ciencias Sociales. Durante mi tiempo en esta institución, he tenido el honor de compartir conocimientos con distinguidos profesores que no solo me han transmitido sabiduría académica, sino que también han inculcado en mí la apreciación por el valor de la vida.

Agradezco de todo corazón a mis padres, hermanos, abuelos y a mi amado esposo por creer en mi capacidad para superarme y contribuir al progreso de la sociedad en el rol de docente de Historia y Ciencias Sociales.

Quiero expresar mi profundo agradecimiento a mis amigos de la Universidad Nacional de Chimborazo, quienes me han brindado un apoyo inquebrantable en los momentos en que más lo necesitaba.

Asimismo, deseo rendir homenaje al Mgs. Alfredo Eduardo Figueroa Oquendo, no solo como mi tutor, sino como un amigo excepcional que me ha guiado con paciencia y dedicación a lo largo de cada etapa de mi investigación. Su compromiso ha sido esencial en la realización de este trabajo.

Por último, mi gratitud se extiende a mi familia y amigos, quienes han sido compañeros fieles en mi travesía académica, proporcionándome orientación y apoyo constante para mi mejora continua.

**Mercy Gabriela Salinas Maita**

# ÍNDICE GENERAL

**DECLARATORIA DE AUTORÍA**

**DICTAMEN FAVORABLE DEL TUTOR Y MIEBROS DEL TRIBUNAL**

**CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL**

**CERTIFICADO ANTIPLAGIO**

**DEDICATORIA**

**AGRADECIMIENTO**

**ÍNDICE GENERAL**

**ÍNDICE DE TABLAS**

**ÍNDICE DE FIGURAS**

**RESUMEN**

**ABSTRACT**

<b>CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN</b> .....	12
1.1 Antecedentes .....	14
1.2 Planteamiento del problema .....	15
1.2.1 Pregunta de investigación.....	17
1.2.2 Preguntas y directrices del problema.....	17
1.3 Justificación.....	17
1.4 Objetivos .....	18
1.4.1 Objetivo General.....	18
1.4.2 Objetivos Específicos .....	18
<b>CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO</b> .....	19
2.1 Fundamentación teórica .....	19
2.1.1 Museo .....	19
2.1.2 Principios de la didáctica en los museos virtuales.....	26
2.1.3 El Renacimiento .....	34
2.1.4 La enseñanza del Renacimiento en museos virtuales.....	35
<b>CAPÍTULO III. METODOLOGÍA</b> .....	37
3.1 Enfoque de investigación .....	37
3.2 Tipo de investigación .....	37
3.2.1 Bibliográfica o documental .....	37
3.2.2 Descriptiva.....	37
3.3 Diseño de investigación.....	38



3.3.1	Exploratoria .....	38
3.3.2	Descriptiva.....	38
3.4	Técnicas e instrumentos para la recolección de datos.....	38
3.4.1	Técnicas .....	38
3.4.2	Instrumentos .....	39
3.5	Unidad de análisis .....	39
3.6	Método de análisis y procesamiento de datos .....	40
3.6.1	Método analítico.....	40
3.6.2	Procesamiento de datos .....	40
	<b>CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....</b>	<b>42</b>
4.1.	Fundamentación pedagógica de los museos virtuales como recurso didáctico en la educación" .....	42
4.2.	Ventajas y desafíos de la utilización de museos virtuales en la enseñanza del Renacimiento.....	46
4.3.	El museo virtual como propuesta de enseñanza-aprendizaje .....	49
4.4.	Discusión.....	52
	<b>CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>54</b>
5.1	CONCLUSIONES.....	54
5.2	RECOMENDACIONES .....	55
	<b>CAPÍTULO VI. PROPUESTA .....</b>	<b>56</b>
	<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>86</b>
	<b>ANEXOS.....</b>	<b>91</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Potencialidades y retos de las tecnologías digitales en la educación .....	31
<b>Tabla 2.</b> Acciones de la IA para ayudar a los museos virtuales .....	34

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1:</b> Jerarquización de museo Virtual .....	22
<b>Figura 2:</b> Plataformas para el desarrollo de RV360 .....	25

## RESUMEN

El trabajo de investigación titulado el museo virtual como recurso didáctico para la enseñanza del Renacimiento ha tenido como objetivo principal determinar la importancia de utilizar el museo virtual. Para ello ha sido necesario identificar la fundamentación pedagógica, describir las ventajas y desafíos de utilizar el museo virtual y por último se ha propuesto una guía didáctica basada en el museo virtual Ruta Inclusiva "Renacimiento del Sur". Respecto de la metodología de la investigación, se ha enfocado en el uso cualitativo y específicamente en la revisión bibliográfica y descriptiva. Se detallan las técnicas de recolección de datos, como entrevistas y análisis de contenido, así como los instrumentos utilizados, como guías de entrevista y fichas hemerográficas. La muestra incluye tres profesores de Historia, y se emplea un método analítico para examinar los datos cualitativos obtenidos. Los resultados obtenidos respecto de la perspectiva de la utilización de museos virtuales como recursos didácticos en la enseñanza del Renacimiento. Se resalta que estos museos ofrecen ventajas significativas, como acceso a una amplia variedad de recursos, contextualización histórica y cultural, y estimulación de la curiosidad y el pensamiento crítico de los estudiantes. Sin embargo, también se identifican desafíos, como la selección adecuada de recursos y la adaptación a objetivos curriculares. Se enfatiza la importancia de contar con guías didácticas que orienten tanto a docentes como estudiantes. Estas guías deben ser claras, precisas, atractivas y flexibles, permitiendo la adaptación a las necesidades individuales de los estudiantes y se destaca la necesidad de encontrar un equilibrio entre estructura y flexibilidad en el diseño de estas guías. Concluyendo así que, la utilización de museos virtuales en la enseñanza del Renacimiento, respaldado por teorías educativas como el constructivismo y el aprendizaje experiencial. Aunque se reconocen ventajas como la autonomía estudiantil y la construcción de conocimiento, también se identifican desafíos como la selección de recursos y la adaptación curricular. Por lo cual se recomienda el uso de una guía didáctica flexible basada en museos virtuales para abordar estos desafíos, fomentando la participación de los estudiantes y la personalización del aprendizaje.

**Palabras clave:** Aprendizaje experiencial, constructivismo, guía didáctica, museo virtual, recurso didáctico, Renacimiento.

## ABSTRACT

The research work entitled "Virtual Museum as a Didactic Resource for Teaching the Renaissance" has aimed to determine the importance of using the virtual museum. For this purpose, it has been necessary to identify the pedagogical foundation, describe the advantages and challenges of using the virtual museum, and finally propose a didactic guide based on the virtual museum "Inclusive Route: Renaissance of the South". Regarding the research methodology, it has focused on qualitative use, specifically on bibliographic and descriptive review. Data collection techniques are detailed, such as interviews and content analysis, as well as the instruments used, such as interview guides and hemerographic records. The sample includes three History teachers, and an analytical method is employed to examine the qualitative data obtained. The results obtained regarding the perspective of using virtual museums as didactic resources in teaching the Renaissance. It is highlighted that these museums offer significant advantages, such as access to a wide variety of resources, historical and cultural contextualization, and stimulation of students' curiosity and critical thinking. However, challenges are also identified, such as the proper selection of resources and adaptation to curricular objectives. The importance of having didactic guides that guide both teachers and students is emphasized. These guides must be clear, precise, attractive, and flexible, allowing adaptation to the individual needs of students, and the need to find a balance between structure and flexibility in the design of these guides is highlighted. In conclusion, the use of virtual museums in teaching the Renaissance, supported by educational theories such as constructivism and experiential learning. Although advantages such as student autonomy and knowledge construction are recognized, challenges such as resource selection and curricular adaptation are also identified. Therefore, the use of a flexible didactic guide based on virtual museums is recommended to address these challenges, fostering student participation and personalized learning.

**Keywords:** Constructivism, didactic guide, experiential learning, Renaissance, didactic resource, virtual, museum.



Reviewed by: Alison Tamara Varela Puente

ID: 0606093904

## CAPÍTULO I.

### 1. INTRODUCCIÓN

La presente investigación titulada “Museo virtual como recurso didáctico para la enseñanza del Renacimiento”, aborda la realización de una guía didáctica para la utilización de un museo virtual para el desarrollo del proceso de enseñanza–aprendizaje de la temática del Renacimiento dentro del área de Ciencias Sociales, para lo cual es necesario considerar que los museos virtuales, en el ámbito educativo, tienen la capacidad de transmitir a las generaciones presentes la cultura heredada que posee su país y su nación; una exposición posee entre sus principales propósitos lograr que el visitante entienda la historia del ser humano desde diferentes puntos de vista (Gómez, 2013, p. 36).

De acuerdo con Eloy López et al (2020) los museos virtuales son “el conjunto de museos imaginables, o bien como el conjunto de posibles soluciones aplicadas a las problemáticas a las que responde en especial un museo clásico” (p.3609). Además, es importante considerar que el término "museo virtual" no se limita simplemente a un museo alojado en internet, también conocido como museo digital. Más bien, el concepto de museo virtual abarca una configuración social y cultural vinculada a una concepción filosófica que se fundamenta en las ideas de "museo-texto" y "museo-red".

Asimismo, Eloy López et al (2020) indica que, en los últimos años, “el avance de las llamadas nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) ha cambiado la manera de relacionarnos y de alcanzar toda clase de datos e información, esta evolución ha producido la llamada Sociedad de la Información y el Conocimiento” (p. 3609). De acuerdo con esta afirmación, es esencial promover en los estudiantes la capacidad de abordar desafíos de forma autónoma y creativa, así como fomentar diversas formas de interacción interpersonal, puesto que las interacciones ofrecen amplias oportunidades para el desarrollo de habilidades personales y sociales, lo que contribuye significativamente al crecimiento integral de los alumnos. (Anguiano, 2014, p. 10).

La importancia de la investigación fue recopilar información para que los docentes de Ciencias Sociales utilicen el museo virtual como un recurso didáctico esencial para la enseñanza del Renacimiento. A través de su enfoque interactivo, los estudiantes podrán explorar, de forma activa, las obras maestras artísticas y los avances culturales de dicha época con el fin de que esta herramienta didáctica les permita tener una mayor comprensión y apreciación de los temas, facilitando así la adquisición de conocimientos en el ámbito educativo.

La investigación se abordará en tres apartados y cada uno de ellos con sus acápites, considerando los objetivos específicos. Primero se describirá las ventajas y desafíos de utilizar un museo virtual como recurso didáctico para la enseñanza del Renacimiento. Después se identificará la fundamentación pedagógica que permitirá la utilización del museo virtual como un recurso didáctico en el aprendizaje de las Ciencias Sociales y para finalizar,

se propondrá una guía didáctica para la utilización de un museo virtual para desarrollar el proceso de enseñanza–aprendizaje de la temática del Renacimiento.

## **1.1 Antecedentes**

En la actualidad, existen diversos recursos digitales que permiten que los estudiantes mediante la visualización o interacción puedan comprender de una forma más clara, un determinado tema. Por ello, el museo virtual surge como un recurso didáctico que puede ser implementado dentro del aula para promover un entorno de aprendizaje más innovador, motivador y dinámico en la enseñanza y aprendizaje del estudiante.

Para desarrollo de la investigación se ha encontrado sustento en el trabajo de Andrea García y Nadia León (2014) quienes en su tesis de licenciatura titulada “Los museos como recurso didáctico en la enseñanza de la historia en educación primaria” mencionan que: los maestros tienen la posibilidad de utilizar diversos recursos didácticos, pero la materia de Historia al ser compleja de enseñar y aprender, necesita de recursos visuales como es el museo virtual que permite observar lugares donde sucedieron los acontecimientos, piezas de arte, sitios arqueológicos, templos y vestigios de otras épocas (García & León, 2014, p.129).

Para el desarrollo del trabajo las autoras realizaron: revisión bibliográfica, entrevistas a diez estudiantes y cinco docentes de diferentes escuelas dentro de la Ciudad de México, con la finalidad de conocer si, como recurso didáctico, el museo es viable para fortalecer el proceso de enseñanza en la materia de Historia y lograr en los estudiantes un aprendizaje significativo (p.110). Como resultado de la investigación se obtiene que: el museo virtual sí puede desempeñarse como un recurso didáctico recomendable para la enseñanza de Historia, dado que posee recursos que permiten tener una visión más clara de los hechos del pasado. Por ello, las autoras realizaron una propuesta didáctica que demuestra la funcionalidad, factibilidad e importancia del museo dentro de la educación (García & León, 2014, p 116). Para la guía didáctica utilizaron el Museo del Caracol porque permite visualizar los hechos más relevantes de la historia de México desde finales del virreinato y tomando en cuenta la constitución de 1917 por medio de, mapas interactivos, tableros, dioramas, videos, y maquetas. (García & León, 2014, p.119). Esta nueva metodología le permite al estudiante tener un aprendizaje crítico y reflexivo para analizar su historia y la del país en donde vive.

La tesis realizada por García & Fustamante (2022) denominada “Museos virtuales como recurso en la enseñanza de las Ciencias Sociales desde el enfoque por competencias para estudiantes de Educación Básica Regular. Propuesta de una guía didáctica para recorrido virtual”. Los autores pretenden una mejora sustancial de la práctica educativa a la hora de enseñar Ciencias Sociales e inician su investigación realizando una revisión teórica y para ello, recopilaron información de propuestas didácticas en museos virtuales y presenciales aplicadas en instituciones educativas nacionales y extranjeras; en consecuencia, esto les permitió identificar la factibilidad de utilizar el museo virtual para la enseñanza de Ciencias Sociales (p. 20). Una vez comprobada su factibilidad realizaron una guía didáctica basada en el Museo Nacional de Arqueología, Antropología e Historia del Perú, el cual contiene

elementos arqueológicos de las culturas como Moche, Paracas, Nazca, Chavín entre otras. Para esto, tuvieron en cuenta los requerimientos de la educación peruana con respecto a los requerimientos curriculares y metodológicos y así, esta guía didáctica permite que los estudiantes obtengan un aprendizaje significativo y con actitud crítica.

En Ecuador Maurely Ochoa et al (2021) en su artículo titulado "Los museos en la enseñanza de Historia", indican que los museos son centros de la memoria que permiten conservar la cultura y la historia, y a perdurar las huellas sobre la génesis y el avance de la sociedad (p. 440). El problema identificado de esta obra es la pérdida de memoria histórica y cultural con el tiempo (Ochoa et al., 2021, p. 440). La metodología utilizada fue una revisión bibliográfica, empleando métodos histórico-lógico, analítico-sintético y hermenéutico. Los resultados evidenciaron que los museos son valiosas fuentes de conocimiento cultural, fundamentales para la enseñanza-aprendizaje de la Historia y otras ciencias. Su uso, como herramienta didáctica, puede enriquecer la educación de forma significativa y, a lo largo de la historia, han evolucionado para convertirse en espacios educativos no convencionales, cumpliendo funciones de investigación, conservación y exhibición; por lo tanto, desempeñan un papel importante en la adquisición de aprendizajes significativos y en la conexión del sujeto de aprendizaje con la historia local, nacional y universal, promoviendo la valoración del Patrimonio Cultural tangible e intangible (Ochoa et al., 2021, p. 442-443).

Por otro lado, también hemos encontrado la investigación de Falcón & Guanoluisa (2019) quienes llevaron a cabo un estudio titulado "Museo Virtual para la Difusión de la Cultura Ancestral Panzaleo, sus Tradiciones y Costumbres la Unidad Educativa Juan Abel Echeverría en la ciudad de Latacunga". El problema identificado se centró en la falta de interés de los estudiantes de educación básica hacia el conocimiento visual poco atractivo y teórico en el área de Ciencias Sociales, específicamente el estudio de las culturas, incluyendo la de Panzaleo (pp.23-24). La investigación se llevó a cabo mediante una metodología que combinó enfoques cualitativos y cuantitativos, así como la realización de una investigación bibliográfica y de campo. Entre las técnicas de investigación utilizadas se encuentran la entrevista y la encuesta. Como resultado esta investigación se ha podido determinar que los docentes, para la enseñanza de la cultura Panzaleo, utilizan el método tradicional como son: imágenes, videos, audios, y para la enseñanza de esta cultura es necesario utilizar multimedia y hologramas. Por ello, el museo virtual surge como un recurso innovador generando un impacto significativo en la motivación de los estudiantes por aprender (Falcón & Guanoluisa,2019, p.73).

## **1.2 Planteamiento del problema**

La investigación se basa en el análisis de la importancia del museo virtual como recurso didáctico para el proceso de enseñanza-aprendizaje, enfocada en la temática del Renacimiento. De este modo, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es importante considerar los recursos didácticos que se empleen para impartir una determinada temática. Además de esto, también se plantea la idea que la educación es un proceso de instrucción-

aprendizaje que no se halla exclusivamente enfocado al concepto de escuela, sino que es más extenso (Llorente, 2019, p. 476).

Actualmente, de acuerdo con los nuevos paradigmas se intenta comunicar que la educación no debe ser simplemente asociada con una construcción en la cual asisten los estudiantes, sino que se debe asociar a todo espacio que permita a la persona adquirir un desarrollo integral. Es así como, Ana Robles (2017, p. 128) menciona que los museos son lugares de tradición cultural donde se ha producido efectiva transformación didáctica más poderosa que la realizada en el interior de las aulas.

El desafío al que se enfrenta la educación actualmente está ligado con problemas económicos, dificultades para innovar los recursos didácticos, asuntos ligados al currículum, etc. De este modo, a pesar de querer vincular el museo a la tarea educativa, existen barreras respecto al tiempo que pueden conllevar movilizarse hasta los museos donde se pueda palpar las representaciones históricas de forma tangible y por ende, nace la idea de museo virtual como alternativa, considerando que las nuevas generaciones ya están acostumbradas a los artefactos móviles, pantallas táctiles, tabletas, iPad etc. (Robles, 2017, p. 130).

Para Ana Robles (2017, p. 134) la importancia y el papel que la educación y la didáctica desempeñan es fundamental para la proyección a la comunidad. Por ello, existe una preocupación constante por mejorar estos elementos y hacerlos más efectivos. No obstante, el uso de la tecnología no tiene que opacar los contenidos que son la base principal en contextos educativos; por ello, se tiene que impedir que la tecnología domine o encubra lo que se desea establecer. (Ruiz, 2011, p. 223).

Ante los desafíos de la educación actual es importante inculcar en los estudiantes que deben resolver problemas de manera independiente y original, y la exigencia de diferentes formas de interacción interpersonal, brindan muchas posibilidades para el crecimiento de habilidades propias e interpersonales (Anguiano, 2014, p. 10). Es decir, la implementación de recursos didácticos como el museo virtual son importantes para fortalecer en los estudiantes la resolución de problemas y, además, les proporciona una forma diferente de crear conocimiento.

Las limitaciones de este proyecto de investigación son evidentes. En primer lugar, la propuesta se restringe a la implementación de la estrategia de museo virtual sin abordar la posibilidad de modificar el currículum nacional, lo que limita su capacidad de transformación integral. Además, al depender en gran medida de la tecnología, existe el riesgo de excluir a estudiantes con recursos limitados o problemas de conectividad. La falta de un enfoque claro en la evaluación de resultados y el impacto en el aprendizaje, junto con posibles barreras de acceso al museo virtual, plantean desafíos significativos. También es crucial abordar la preocupación de una posible dependencia tecnológica, asegurando un equilibrio efectivo entre la tecnología y los contenidos educativos.



### **1.2.1 Pregunta de investigación**

Ante los planteamientos anotados y el análisis realizado, la investigación presenta la siguiente problemática:

¿Cuál es la relevancia de la integración y el uso efectivo de un museo virtual como herramienta pedagógica para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje relacionado con la temática del Renacimiento?

### **1.2.2 Preguntas y directrices del problema**

- ¿Cuáles son los fundamentos pedagógicos que respaldan la eficacia del museo virtual como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje?
- ¿Cuáles son las ventajas y desafíos inherentes al uso de un museo virtual como recurso didáctico en la enseñanza del período del Renacimiento para el logro de los objetivos de aprendizaje?
- ¿Cómo se puede desarrollar una guía didáctica efectiva basada en un museo virtual que facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje de la temática del Renacimiento, teniendo en cuenta las mejores prácticas pedagógicas y las características específicas de este recurso?

### **1.3 Justificación**

El presente estudio tiene como objetivo analizar la importancia del uso del museo virtual como recurso didáctico para la enseñanza del Renacimiento. En este contexto, se explorará cómo la implementación de esta herramienta tecnológica aporta al desarrollo del proceso de aprendizaje y comprensión de este importante período histórico y artístico.

Esta investigación se centrará en un museo virtual enfocado en el Renacimiento que contenga información histórica, precisa y enriquecedora para los estudiantes. Se examinará cómo se puede diseñar y presentar el contenido de manera atractiva y educativa y la efectividad de esta experiencia de aprendizaje en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza.

El Renacimiento es una época crucial en la historia del arte y la cultura, pero su comprensión a menudo se ve limitada por los enfoques convencionales de enseñanza que no logran transmitir adecuadamente su complejidad y significado (Venegas, 2003, p. 29). Por lo tanto, es esencial investigar el uso de un museo virtual como una alternativa innovadora para enriquecer el aprendizaje y la apreciación de este período histórico.

La finalidad de esta investigación es contribuir al campo educativo, proporcionando un recurso didáctico viable y eficaz para el desarrollo de la enseñanza del Renacimiento. Al identificar las ventajas y desafíos asociados con el uso de un museo virtual, se podrán desarrollar recomendaciones y pautas prácticas para la aplicación exitosa de esta herramienta en el ámbito educativo.

Se espera que los resultados y conclusiones de esta investigación sean útiles para educadores, diseñadores de recursos didácticos y responsables de la toma de decisiones en instituciones educativas. Los hallazgos proporcionarán una base sólida de museos virtuales interactivos y educativos, que puedan ser utilizados como recurso complementario en la enseñanza del Renacimiento, potenciando así el proceso de aprendizaje y promoviendo una mayor comprensión y apreciación del arte y la historia.

La relevancia de investigar el uso del museo virtual, como recurso didáctico para la enseñanza del Renacimiento, radica en su potencial para transformar la manera en que los estudiantes se involucran con la historia y el arte. Al aprovechar la tecnología y recursos virtuales, se puede lograr una experiencia educativa más dinámica, atrayente y significativa, lo que facilitará la comprensión y retención del conocimiento histórico.

Además, esta investigación contribuirá a la evolución de la Pedagogía al introducir enfoques más innovadores y tecnológicos en el proceso educativo. Asimismo, sentará las bases para futuras investigaciones sobre el uso de tecnologías emergentes en la enseñanza, fomentando así una educación más actualizada y acorde a las necesidades y preferencias de las nuevas generaciones de estudiantes. En última instancia, esta investigación busca fortalecer la conexión entre la historia y la sociedad contemporánea, inspirando un mayor interés y aprecio por el patrimonio cultural de la humanidad.

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 Objetivo General**

- Determinar la importancia de utilizar el museo virtual como recurso didáctico en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la temática del Renacimiento.

### **1.4.2 Objetivos Específicos**

- Identificar la fundamentación pedagógica que permite la utilización del museo virtual como un recurso didáctico.
- Describir las ventajas y desafíos de utilizar un museo virtual como recurso didáctico para la enseñanza del Renacimiento.
- Proponer una guía didáctica basada en un museo virtual que permita la enseñanza – aprendizaje de la temática del Renacimiento.

## CAPÍTULO II.

### 2. MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Fundamentación teórica

##### 2.1.1 Museo

Según García & Gutiérrez (2018) el concepto de museo ha experimentado una significativa evolución a lo largo del tiempo. Históricamente, los museos fueron apreciados como instituciones que se regían por políticas que limitaban la interacción del visitante, permitiéndole únicamente la observación de las obras exhibidas, en la que su principal función fue la preservación de objetos y piezas culturales. Como contraréplica a esta visión tradicional, en la actualidad, los museos se representan por adoptar políticas culturales más flexibles y dinámicas, adaptadas para satisfacer las peticiones del público. (p.118). El trabajo de los museos no se centra únicamente en la preservación y conservación de sus colecciones, más bien se le otorga una relevancia destacada a sus funciones educativas y comunicativas.

Para muchos, la visita al museo no solo representa un evento social, sino también una experiencia enriquecedora que combina el entretenimiento con el conocimiento. Es una oportunidad única para involucrarse con la historia, el arte o la cultura de una manera más profunda y significativa, para lo cual es indispensable utilizar el museo virtual debido a que ofrece ilimitados recursos didácticos (García & Gutiérrez, 2018, p.121). En este sentido, la enseñanza en los museos se concibe como una *praxis* que busca promover el conocimiento, la estimación y la utilización de los recursos culturales y patrimoniales, recurriendo a la susceptibilidad y el aprecio de los recuerdos, así como a las experiencias y el sentimiento de quienes tienen la oportunidad de experimentarla (Melgar et al., 2022, p.5). Este sentido, cabe destacar que el acceso a los museos virtuales no solo amplía las posibilidades de aprendizaje, sino que también supera barreras geográficas y económicas brindando a un público la oportunidad de sumergirse en la riqueza cultural y educativa que ofrecen estos espacios digitales, asimismo, el carácter interactivo y multimedia de los museos virtuales potencia la retención de información, haciendo que el aprendizaje sea más accesible y atractivo para personas de todas las edades dado que, este enfoque no solo permite el acceso al conocimiento, sino que también se alinea con las demandas de una sociedad cada vez más digitalizada.

Actualmente, los museos son considerados establecimientos complejos que necesitan de varias personas profesionalmente capacitadas en varias áreas de conocimiento para la divulgación de actividades de investigación, educación y cultura. Poveda manifiesta que: en el mundo se halla una gran diversidad de museos: museos de cera, arqueológico, históricos, ciencias, arte, entre otros, La finalidad de los museos es la preservación del patrimonio cultural a través de la estimulación de la innovación, ingenio y el resguardo de las instituciones culturales y tradiciones orales como son: los libros y la lectura. Además, la expresión patrimonio se origina en el latín "patri" que significa "padre" y "monium" que

significa "recibido", lo que se traduce como "lo recibido por línea paterna" (Poveda, 2018, p. 81). Es por ello que el museo no solo se basa en el desarrollo sociocultural y medio de comunicación, sino que también aporta al aprendizaje de Historia, puesto que el museo protege, resguarda y conserva grandes investigaciones de nuestro patrimonio cultural, que puede ser implementadas para enseñanza-aprendizaje de nuestra cultura.

#### **2.1.1.1 El museo como recurso didáctico**

El museo, en su esencia, se configura como un recurso didáctico de incalculable valor en el ámbito educativo y cultural. Su relevancia radica en su capacidad para trascender la mera exhibición de obras artísticas y convertirse en un espacio de aprendizaje activo y significativo para todos los visitantes. Desde una perspectiva fundacional, los museos nos ofrecen la oportunidad de experimentar, conocer y apreciar el arte en todas sus manifestaciones. Esta interacción con las obras de arte y los objetos culturales incita al desarrollo de habilidades cognitivas, sensoriales y emocionales, promoviendo así una comprensión profunda y enriquecedora del mundo que nos rodea.

Aprender no es una experiencia que se realiza en abstracto sino, en un contexto, en el mundo real combinando contextos personales, socioculturales y físicos, es por ello que los museos en este caso brindan oportunidades para que los estudiantes generen aprendizajes y se motiven a investigar al enfrentarse a objetos, experimentan a través de interacciones sensoriales, al ampliar la percepción de la realidad y sus constructos mentales. (León Ortiz, 2017, p.375) Es así que el museo como recurso didáctico permite indagar diferentes temáticas, promover el aprendizaje, la investigación, la apreciación por las obras artísticas, convirtiéndose en una fuente valiosa de conocimiento.

La evolución histórica de los museos refleja su transformación de entidades exclusivamente privadas a instituciones abiertas y accesibles para todos. Durante la Ilustración, este cambio paradigmático permitió que los museos se convirtieran en agentes difusores de educación y cultura, desempeñando un papel crucial en la democratización del conocimiento (Carmona & Pérez, 2021). Esta apertura al público propició que los museos adquirieran una función educativa primordial, superando las barreras del aula y proporcionando experiencias de aprendizaje únicas y enriquecedoras para personas de todas las edades y trasfondos culturales.

Los recorridos por museos y sitios con valor histórico o representativos de estilos artísticos constituyen un medio valioso para acercar a los estudiantes de Pedagogía a metodologías de aprendizaje activo que fomentan de manera integral sus capacidades cognitivas e interpersonales (León et al., 2023, p.142). Desde una perspectiva fundacional, los museos nos ofrecen la oportunidad de experimentar, conocer y apreciar el arte en todas sus manifestaciones. Esta interacción con las obras de arte y los objetos culturales incita al desarrollo de habilidades cognitivas, sensoriales y emocionales, promoviendo así una comprensión profunda y enriquecedora del mundo que nos rodea.

En la actualidad, el museo se presenta como un espacio dinámico y multifacético donde convergen el arte, la historia, la ciencia y la tecnología. Esta diversidad temática ofrece a los visitantes la oportunidad de explorar diferentes épocas, culturas y corrientes artísticas, enriqueciendo así su comprensión del mundo y su patrimonio cultural (Martínez, 2016). A través de exposiciones innovadoras y programas educativos interactivos, los museos fomentan la curiosidad, la creatividad y el pensamiento crítico, convirtiéndose en verdaderos laboratorios de aprendizaje para la mente y el espíritu.

Los aportes de diversos autores contemporáneos han contribuido significativamente al campo de la educación museística, enriqueciendo nuestra comprensión del potencial didáctico de estos espacios culturales. Dicho esto, Arbués (2014) ha destacado la importancia de la conexión emocional y la participación activa del visitante en la experiencia museística, subrayando así la necesidad de diseñar exposiciones y programas educativos que “fomenten la implicación y el compromiso del público” (p. 135). Por otra parte, Maceira (2009), experta en estudios de género y educación ciudadana resalta la relevancia de los museos como herramientas educativas que promueven la apertura, la integración de conocimientos y la ética en la comprensión de la realidad.

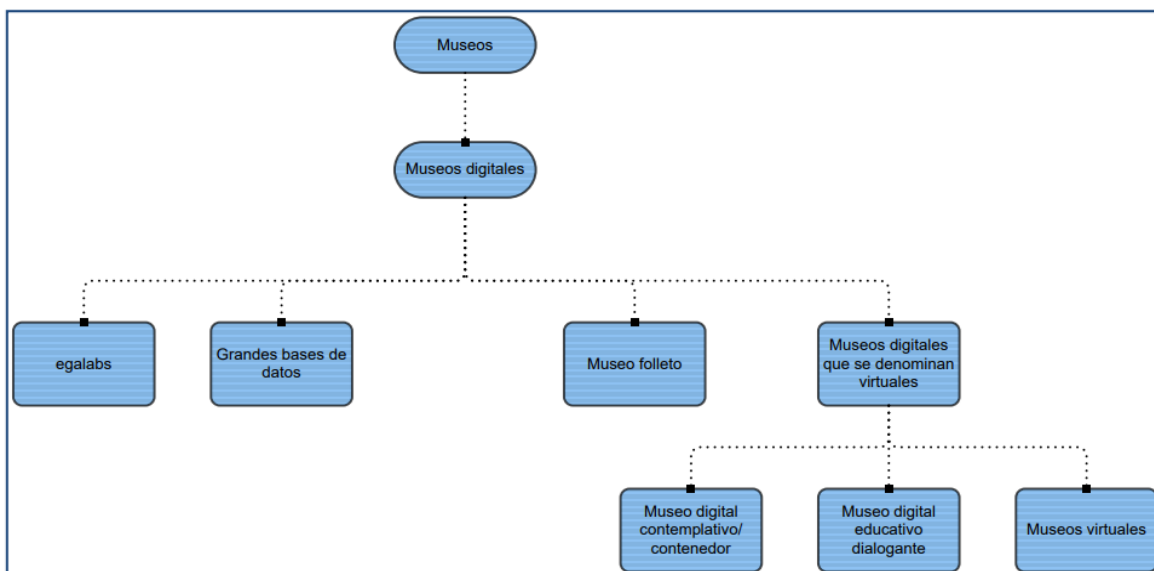
En conjunto, estas perspectivas invitan al estudiante a valorar los museos como instituciones fundamentales para la educación, especialmente a nivel bachillerato, donde se consideran pilares para una educación humanizadora. Destacan el papel de los museos como espacios de enriquecimiento cultural, enseñanza de la historia, aprendizaje experiencial y educación artística, promoviendo la reflexión crítica y la sensibilidad hacia diversas temáticas sociales y culturales.

### **2.1.1.2 Museo virtual**

Los museos virtuales albergan colección de medios electrónicos que logran ser escaneados y almacenados en un servidor. Estas colecciones incluyen videos, fotografías artículo, diagramas, dibujos, entrevistas, pinturas, grabaciones, entre otros elementos. En contraste, los museos digitales proporcionan recursos y servicios en línea a diferencia de los museos presenciales tradicionales, exhibiendo parcial o totalmente su patrimonio. (Elisondo & Melgar, 2015, p. 18). Además de ser espacios comunicativos, ofrecen recursos educativos como actividades en sala, cursos, foros de discusión, materiales didácticos e información relacionada con el patrimonio que están disponibles para todo tipo de público, tanto individual como grupal, permitiendo la construcción y transmisión de conocimientos. Para ello (García, 2014, p. 64) estableció una clasificación basada en tres subcategorías que son: “el museo educativo dialogante-didáctico, museo virtual, museo digital contemplativo-contenedor”. Sin embargo, es esencial destacar que esta transición plantea desafíos, como la necesidad de garantizar la autenticidad de las obras en entornos digitales y abordar la brecha digital para asegurar la inclusión de todos los segmentos de la sociedad en esta nueva era museística.

**Figura 1:**

*Jerarquización de museo Virtual*



*Nota.* En la figura se puede evidenciar la propuesta de clasificación de museos virtuales. Fuente: (García, 2014, p. 64).

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el siglo XXI, mediante la propagación de internet, han generado nuevos entornos para la exhibición de obras museísticas. Estos entornos no solo se ocupan de las necesidades fundamentales de la sociedad con relación a los museos, sino también a la protección y preservación del patrimonio cultural, desafiando de esta manera las funciones primordiales del museo que son la protección y exhibición, con el objetivo de garantizar su preservación y seguridad ante posibles actos delictivos (García, 2014, pp. 4-5). Por lo tanto, cabe recalcar que, con la expansión de Internet, se ha generado un nuevo paradigma en el cual los museos no solo cumplen con su función tradicional de proteger y exhibir el patrimonio cultural, sino que también se enfrentan a desafíos contemporáneos.

León Ortiz (2017) mencionan que “Las visitas a los museos, con orientaciones metodológicas planificadas no son muy frecuentes, de allí que es importante orientara este espacio, como un recurso didáctico que genere no solo conocimientos sino el desarrollo de competencias didácticas en la asignatura de Historia.” (p.371). La interacción con el museo permite al estudiante tener una visión cultural, valorativa e investigativa y desarrollar habilidades como, el pensamiento crítico, y comprensión lectora, logrando que el estudiante obtenga un aprendizaje significativo y fomentando el uso del museo como un espacio alternativo para generar aprendizajes e investigación.

La conexión entre la Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) y los museos es diversa; se utilizan las TIC para experiencias interactivas en museos y sitios web educativos. Los museos virtuales se destacan por ofrecer entornos de aprendizaje que trascienden las restricciones físicas y temporales de los museos tradicionales, brindando acceso colectivo y gratuito, en todo momento al público, al patrimonio cultural y natural. Estos museos

permiten a personas con discapacidades motrices acceder a contenidos culturales y facilitan el acceso de futuras visitas a museos físicos. En general, los museos virtuales representan una innovadora forma de organizar, conservar y compartir colecciones, enriqueciendo el acceso a la cultura y la educación (Melgar & Chiecher, 2016, p. 86). Dicho esto, cabe considerar que, si bien los museos virtuales ofrecen una alternativa valiosa para ampliar el acceso a la cultura y la educación, también plantean desafíos importantes como limitar la participación de aquellos que no tienen acceso a la tecnología o a una conexión a internet estable.

### **2.1.1.3 Tipos de museos virtuales y sus características distintivas para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales.**

Frente a la llegada de herramientas tecnológicas avanzadas que, mediante la ayuda de las comunicaciones en línea, colaboran para enriquecer y expandir la idea del museo convencional más allá de la colectividad a la que sirven, con el propósito de involucrar a una amplia comunidad de personas de diversas edades, incluyendo aquellas que posiblemente nunca visiten físicamente la institución, (Vélez, 2019, p. 150). Existe la necesidad de integrar salas de exhibición, que contengan recursos de presentación; interactiva y visual, esto permite expandir y aumentar los beneficios educativos y culturales. De este modo, entre los tipos de museos considerados para la investigación se mencionan los siguientes:

- **Museos de arte virtual**

Los museos de arte virtual son espacios en línea que permiten a las personas explorar obras de arte digital y experiencias artísticas sin tener que visitar un lugar físico (Hernández, 2012, p. 57). Estos museos tienen una particularidad en la actualidad, puesto que son escasos en número y por ello, es importante comprender que internet no es meramente un medio para mostrar arte, sino que permite generar un cambio positivo con su uso. Algunos museos tratan de replicar la disposición de un museo físico en sus sitios web, creando salas de exhibición virtuales que imitan la experiencia de un museo tradicional (Hernández, 2012, p. 58). Los museos de arte virtual no solo replican la experiencia física, sino que también amplían el conocimiento del arte mediante herramientas digitales interactivas. Su accesibilidad global democratiza el arte, permitiendo a personas de cualquier lugar explorar colecciones diversas, enriqueciendo así la inclusión cultural y educativa.

Uno de los pioneros en el campo de los museos virtuales de arte digital fue el Museum of Computer Art, inaugurado en 1993. A pesar de su nombre, este "museo" es más una galería virtual de arte digital. Se trata de una organización que forma parte del Departamento de Educación del estado de Nueva York. El arte digital es especialmente único, puesto que no sigue una estructura lineal; en cambio, es interactivo y contiene una variedad de medios y lenguajes. A pesar de sus características distintivas, el arte digital todavía no ha logrado establecerse de manera constante en los museos de arte contemporáneo, posiblemente debido a su naturaleza "no coleccionable", a su objeción en la catalogación, los desafíos museográficos que presenta y los requerimientos tecnológicos para su presentación

(Hernández, 2012, p. 59). La creciente digitalización y la tendencia hacia experiencias inmersivas sugieren que el arte digital está encontrando su lugar en los museos contemporáneos. Esta evolución no solo ofrece nuevas formas de expresión artística, sino que también puede liderar la transformación en la creación y presentación del arte en el futuro.

- **Museos de historia virtual**

Según Rosa Hervás & María Miralles (2006) la enseñanza de la historia debe avanzar hacia una educación que promueva la autonomía del estudiante, y este cambio debe enfocarse principalmente en el estímulo de capacidades creativas, analíticas, reflexivas y de comprensión de las relaciones causales en la historia. Actualmente, estas habilidades están en segundo plano en comparación con la labor de acumulación y memorización de información (pp.38-39). Considerando lo mencionado anteriormente, el museo virtual se presenta como una herramienta que se puede emplear en el entorno educativo y que fomenta un enfoque de aprendizaje más motivante e innovador.

En este contexto, numerosos investigadores están promoviendo y esforzándose por lograr una mayor incorporación efectiva de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el entorno educativo. Consideran a las TIC como un recurso eficaz para la enseñanza y el aprendizaje de la historia, siguiendo un enfoque metodológico más abierto, adaptable y participativo en sintonía con la era actual, superando así la educación tradicional que se basa principalmente en la memorización. (Hernández, 2019, pp. 9-10). Algunos museos en línea han considerado esta opción y se han transformado en legítimos recursos para el proceso de enseñanza-aprendizaje ofreciendo instrumentos educativos, actividades didácticas en línea, extensas bases de datos, entre otros recursos.

- **Museos de arqueología virtual:**

Los museos de arqueología virtuales, como la mayoría de las representaciones digitales, se encuentran en documentales que muestran el sitio arqueológico en museos, centros de presentaciones temporales por medio de proyecciones convencionales, visión 3D estereoscópica o realidad virtual. Además, existen instituciones especializadas en la proyección de reconstrucciones virtuales en el ámbito arqueológico, como Tholos que se encuentra en Atenas, así como el Museo de Arqueología Virtual de Herculano Tal es el caso del museo virtual de arqueología que mediante la difusión y publicación del museo y su contenido en websites se puede realizar una reconstrucción virtual. (Rivero, 2011, p. 19). La digitalización en la arqueología mejora la accesibilidad y el aprendizaje, permitiendo a los usuarios experimentar contextos históricos de manera vivencial. Estas reconstrucciones virtuales preservan detalles valiosos de sitios arqueológicos, potenciando la investigación y la educación en este campo.

Existen numerosos ejemplos de elementos interactivos que presentan restauraciones arqueológicas que se utilizan museos y centros de interpretación. No obstante, son escasos



los recursos interactivos que posibilitan la navegación en línea a través de una muestra digital o la descarga de aplicaciones ejecutables para dicho fin. (Rivero, 2011, p. 20). Esto se debe a la duración de carga requeridos para acceder a la documentación en tiempo real. A pesar de esta limitación, es posible las reconstrucciones digitales de diferentes eventos históricos que son fundamentales para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

#### **2.1.1.4 Herramientas tecnológicas para la creación de museos virtuales**

El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la construcción de museos virtuales no es una práctica novedosa; sin embargo, en los últimos veinte años, ha cobrado un renovado impulso gracias al avance tecnológico, según *Ciro Radicelli & Pomboza (2022)* manifiestan que el progreso exponencial de las TIC en la actualidad está transformando de manera significativa en el área de los museos virtuales debido a que brinda la posibilidad de mejorar la experiencia de los visitantes a través de la incorporación de elementos interactivos, recorridos virtuales en 3D, y la accesibilidad a una vasta colección de artefactos y obras maestras sin tener que desplazarse físicamente a un lugar específico (p.83). Este avance en las TIC también facilita la personalización de las experiencias de los visitantes, adaptándose a sus intereses y preferencias individuales. Además, la interconexión global permite una colaboración sin precedentes entre museos, enriqueciendo el intercambio cultural y educativo. Estas tecnologías abren camino a nuevas formas de conservación y estudio del patrimonio, transformando el museo virtual en un espacio dinámico y evolutivo.

En lo que respecta a las técnicas digitales, pueden ser empleadas en aquellas que se basan exclusivamente en software local, como las ofrecidas por suites de las empresas Adobe y Microsoft, o bien recurrir a la WEB 2.0 en la nube, verbigracia YouTube, Twitter y tecnologías digitales (*Radicelli & Ponboza, 2022, p. 84*). Estas últimas proporcionan herramientas adicionales para enriquecer la experiencia de los usuarios en los museos virtuales, señalando que la digitalización y la realidad virtual se han convertido en herramientas fundamentales para acercar la cultura y el patrimonio, permitiendo a las personas explorar la historia y la creatividad de una manera interactiva y accesible.

La existencia de artefactos tecnológicos permite digitalizar diversos tipos de imágenes o videos posibilitando la creación y divulgación en línea de tours virtuales en 360 grados (RV360) a través de panoramas equirectangulares, creando así una experiencia visual que coloca al usuario en el punto céntrico de la imagen, permitiéndole tener una visualización en varias direcciones (*García et al., 2021, p.110*). Dicho esto, cabe recalcar que el proceso de creación de un recorrido virtual comienza con la obtención de los panoramas fotografías equirectangulares, continua con la edición y corrección de estas imágenes y concluye con el ordenamiento y secuenciación de los panoramas para crear el recorrido mediante las plataformas que se visualizan en la imagen.

#### **Figura 1:**

*Plataformas para el desarrollo de RV360*

1	<b>Cloud Pano</b>	Plataforma para recorridos virtuales 360 que ofrece crear, hospedar y compartir éstos recorridos	<a href="https://www.cloudpano.com">https://www.cloudpano.com</a>
2	<b>Divein.studio</b>	Plataforma para crear recorridos virtuales inmersivos.	<a href="https://www.divein.studio">https://www.divein.studio</a>
3	<b>Kuula</b>	Software para cargar y compartir, a través de una comunidad, panoramas en 360	<a href="https://kuula.co">https://kuula.co</a>
4	<b>Lapentor</b>	Aplicación web para crear recorridos virtuales basados en la nube.	<a href="https://lapentor.com">https://lapentor.com</a>
5	<b>Makevt</b>	Editor visual basado en Krpano para crear y compartir recorridos con panoramas	<a href="https://makevt.com">https://makevt.com</a>
6	<b>Marzipano</b>	Herramienta en línea que permite obtener un aplicación web para visualizar RV360.	<a href="https://www.marzipano.net">https://www.marzipano.net</a>
7	<b>My360</b>	Software para la creación de experiencias visuales e interactivas.	<a href="https://my360.io">https://my360.io</a>
8	<b>Orbix</b>	Aplicación web para la creación y publicación de RV360.	<a href="https://orbix360.com">https://orbix360.com</a>
9	<b>Panoskin</b>	Plataforma web para la creación de recorridos virtuales usando la tecnología de google	<a href="https://www.panoskin.com">https://www.panoskin.com</a>
10	<b>Panaroo</b>	Creación de mágicos recorridos virtuales en minutos.	<a href="https://panaroo.com">https://panaroo.com</a>
11	<b>Roundme</b>	Plataforma de recorridos panorámicos y publicaciones RV360	<a href="https://roundme.com">https://roundme.com</a>
12	<b>Theasys</b>	Herramienta web para crear y publicar recorridos virtuales.	<a href="https://www.theasys.io">https://www.theasys.io</a>
13	<b>Virtual Tours Creator</b>	Software orientado a la publicidad para crear rv360 en minutos.	<a href="https://virtualtourscreator.com.au">https://virtualtourscreator.com.au</a>
14	<b>VR-easy</b>	Solución de software basada en la nube para administrar panoramas y recorridos 360.	<a href="https://vr-easy.com/platform/">https://vr-easy.com/platform/</a>

**Fuente:** García et al., (2021)

### 2.1.2 Principios de la didáctica en los museos virtuales

La educación y la forma en que se transmiten conocimientos han evolucionado de manera significativa en la era digital. Uno de los espacios educativos que ha experimentado una transformación notable es el museo. Los museos virtuales, a través de la integración de la tecnología, ofrecen oportunidades únicas para la enseñanza y el aprendizaje, permitiendo a las personas explorar colecciones y exhibiciones desde cualquier parte del mundo. En este contexto, para (García 2014, p. 8) los principios de la didáctica en los museos virtuales se vuelven esenciales para garantizar una experiencia educativa efectiva y enriquecedora. Por lo tanto, conforme a esta premisa Josefina Santibáñez (2006) con respecto a los museos virtuales como recurso de enseñanza-aprendizaje indica que los principios de la didáctica en los museos virtuales son:

**Principio de la comunicación:** La comunicación se basa en el uso de medios audiovisuales y las leyes de la Gestalt de la percepción global. Gracias a esto, los estudiantes exploran museos virtuales en busca de datos para sus tareas escolares y para satisfacer su curiosidad, puesto que transmiten diversos tipos de contenido como conocimientos, habilidades y actitudes a través de la comunicación verbal, no verbal y escrita, imágenes, estímulos visuales y auditivos, (Santibáñez, 2006, p. 157). Dicho esto, es esencial que los estudiantes sean capaces de recibir información en línea de manera activa e interactiva, comprendiendo ideas principales y secundarias, organizando la información y aplicando los signos y símbolos apropiados, todo esto con el fin de lograr una completa alfabetización en un mundo dominado por los avances tecnológicos.

**Principio de actividad:** Este principio se basa en empoderar al estudiante como el motor principal de su proceso de aprendizaje, puesto que los museos virtuales ofrecen una rica fuente de estímulos para promover la motivación de los alumnos y fomentar su participación en diversas actividades (Santibañez, 2006, p. 157). Por lo tanto, conforme a esta afirmación cabe resaltar que la enseñanza activa a través de museos virtuales implica que los estudiantes aprenden a través de su propia experimentación y práctica y de esa forma, interactúen con las obras sin dañarlas y utilicen recursos proporcionados por el maestro, esto incentiva la motivación esencial del estudiante y fomenta la exploración.

**Principio de individualización:** El principio de individualización se basa en reconocer la singularidad de cada individuo y adaptar la enseñanza de manera específica a cada estudiante dentro del grupo considerándolo como el principal protagonista en el proceso educativo, personalizando la instrucción de acuerdo con sus necesidades, intereses y habilidades (Santibañez, 2006, p. 159). Dicho esto, cabe resaltar que esta personalización puede lograrse mediante la distribución de los alumnos en grupos homogéneos en función de diferentes criterios, como la edad, el coeficiente intelectual o el nivel de conocimiento, puesto que el uso de museos virtuales y recursos multimedia también juega un papel crucial en la implementación de este principio, permitiendo a los alumnos tomar un papel activo en su aprendizaje, fomentando la autonomía y proporcionando herramientas para el desarrollo de competencias relevantes en la sociedad actual.

**Principio de socialización:** El Principio de Socialización se refiere al proceso a través del cual, las personas adquieren comportamientos y se adaptan a la sociedad a través de la educación dentro de los entornos de comunicación audiovisual, dentro de los cuales los estudiantes se involucran emocionalmente al relacionarse con la realidad de otros y desarrollan empatía. Dicho esto, Josefina Santibañez (2006) manifiesta que los museos virtuales fomentan la interacción y el intercambio de ideas entre personas, promoviendo la socialización y facilitando la adaptación multicultural de los estudiantes con el fin de enriquecer su aprendizaje cooperativo y colaborativo, y así promover espacios de debates fundamentados que potencien un intercambio de información a través de conductas y actitudes sociales que contribuyan al desarrollo de valores y de la democracia en general. (p.159) Además, los museos virtuales proporcionan un entorno inclusivo donde se pueden romper barreras geográficas y sociales, Esta interacción multicultural no solo enriquece el conocimiento personal, sino que también fomenta una mayor comprensión y respeto hacia la diversidad. El uso de herramientas digitales interactivas en estos espacios facilita además el aprendizaje activo y el desarrollo de habilidades críticas, contribuyendo así a una educación más integral y participativa.

**Principio de globalización:** Este principio implica abordar la enseñanza desde una perspectiva total que busca comprender la realidad en lugar de fragmentarla lo cual se centra en adquirir conocimiento de manera holística, en el que el interés y la necesidad son motores claves para promover la comprensión integral de los contenidos educativos y de esa forma, puedan fomentar una visión transversal en la educación mediante la observación, expresión y asociación de conocimientos a través de diferentes tipos de lenguajes (Santibañez, 2006,

pp.159-160). Esto indica que el principio de globalización en la enseñanza busca superar la idea de que el conocimiento debe ser compartido en disciplinas separadas. En lugar de enfocarse en el aprendizaje de conceptos aislados, este enfoque promueve la integración y la conexión de diferentes áreas del conocimiento logrando que el estudiante tenga un aprendizaje mas profundo y significativo.

**Principio de la creatividad:** El Principio de la Creatividad se basa en reconocer la relevancia del dominio del lenguaje audiovisual, el cual establece los fundamentos de la educación artística, las imágenes representan el medio principal de comunicación, constituyen una de las múltiples experiencias que enriquecen la inteligencia y el entendimiento de la realidad humana (Hernández, 2015, p.160). Para aplicar este principio es necesario que el estudiante sea creativo, original y novedoso, puesto que la creatividad permite al estudiante tener una actitud transformante, y así trascender de receptor a ser consumidor y autor de nuevos conocimientos.

**Principio de intuición:** El principio se basa en la capacidad de percibir y comprender fenómenos a través de la experiencia directa, ya sea mediante la intuición real por medio de la observación completa de todos los detalles del objeto o por las imágenes como apoyo a la información verbal adaptándose a las necesidades psicológicas del alumno, lo que permite una comprensión más profunda de un fenómeno (Santibañez, 2006, p. 161). Dicho esto, cabe considerar que la intuición puede ser tanto directa, donde se experimenta físicamente el objeto, como indirecta o virtual a través de representaciones icónicas que ayudan a imaginar y comprender la realidad con el fin de adquirir conocimiento, desarrollar habilidades y promover valores, convirtiéndose en una parte fundamental de la educación.

**Principio de apertura:** La integración de museos virtuales, en el entorno educativo, introduce una perspectiva innovadora al ofrecer nuevas modalidades de enseñanza y aprendizaje. Estos recursos digitales se presentan como una ventana al conocimiento global permitiendo a los estudiantes, individual o en colaborativamente, explorar una amplia gama de temas, compartir sus ideas y fomentar el debate para forjar conjuntamente conclusiones y redacciones (Santibañez, 2006, p. 161). Sin embargo, el éxito de esta apertura educativa depende en gran medida de las estrategias pedagógicas empleadas por los docentes, así como de la posibilidad de conectar a estudiantes de diferentes escuelas para enriquecer las prácticas de enseñanza-aprendizaje y de esta manera, poder abordar la diversidad cultural y lingüística presente en las aulas.

### **2.1.2.1 Recursos didácticos**

Los recursos didácticos son herramientas esenciales para enriquecer la labor docente y promover un aprendizaje integral en los estudiantes, entre los recursos didácticos se pueden encontrar manuscritos y documentos impresos como: mapas, revistas, libros, entre otros. Los documentos audiovisuales e informáticos permiten ejercitar habilidades y motivan a los alumnos al aprendizaje, mientras que el material manipulativo posibilita la experimentación y el desarrollo en habilidades específicas. Asimismo, los equipos tecnológicos como

proyectors multimedia y pantallas facilitan la presentación de información y la realización de actividades interactivas. Estos recursos didácticos desempeñan diversas funciones en el proceso de enseñanza y aprendizaje: proporcionan información explícita y guían a los estudiantes a desarrollar su creatividad y habilidades comunicativas (Pérez, 2010, pp.1-4). La evolución hacia recursos digitales como plataformas en línea y aplicaciones educativas ofrece un aprendizaje más interactivo y personalizado. Estos recursos fomentan la autonomía y adaptabilidad a diversos estilos de aprendizaje, mientras que herramientas colaborativas y redes sociales enriquecen la interacción y el trabajo en equipo, contribuyendo a una educación más inclusiva y efectiva.

### **2.1.2.2 Proceso de enseñanza-aprendizaje**

Un aspecto esencial de la educación es el proceso de enseñanza-aprendizaje, que comprende la implementación de recursos pedagógicos que favorecen el desarrollo del aprendizaje (Osorio et al., 2021, p. 1). De este modo el proceso de enseñanza –aprendizaje requiere la aplicación de estrategias pedagógicas con el objetivo de facilitar aprendizajes, por ello es importante destacar que la selección de estrategias pedagógicas adecuadas puede determinar el éxito o fracaso del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Según Jiménez & Robles (2016, p. 108) las estrategias pedagógicas se describen como elemento de análisis para la propia actividad docente, brindan grandes oportunidades y expectativas de mejora de la práctica educativa. El profesor para transmitir conocimientos emplea estrategias orientadas a fomentar la adquisición, producción y entendimiento de estos. Es por ello, que el proceso de enseñanza-aprendizaje depende mucho de las estrategias que emplee el docente para asegurar el éxito de los estudiantes en la consecución de conocimientos.

La enseñanza y el aprendizaje son variables interdependientes. Por lo tanto, los componentes que los conforman poseen una conexión y un engranaje dinámico, los cuales se presentan en el interior y exterior del salón de clases. Para que estos elementos favorezcan a la enseñanza del docente y el aprendizaje de los estudiantes, el docente tiene que comprender los componentes esenciales que componen el proceso de enseñanza-aprendizaje (Osorio et al., 2021, p. 2). Este entendimiento incluye reconocer la diversidad de estilos de aprendizaje y adaptar las metodologías de enseñanza para satisfacer estas necesidades variadas. La incorporación de tecnologías educativas y estrategias pedagógicas innovadoras puede mejorar significativamente la participación y comprensión de los estudiantes. Además, la retroalimentación continua y la evaluación formativa son esenciales para ajustar las técnicas de enseñanza y asegurar una experiencia de aprendizaje eficaz. Finalmente, fomentar un entorno de aprendizaje inclusivo y colaborativo es esencial para el desarrollo integral de los estudiantes.

### **2.1.2.3 Teorías pedagógicas aplicadas al diseño de museos virtuales.**

El museo se transforma en un recurso que podría integrarse de manera efectiva en el plan de estudios escolar. Como recurso, ofrece oportunidades para comprender la estructura, operatividad y las oportunidades que el museo posee y puede producir al alinear las teorías educativas dentro de un enfoque como educador no formal (Arellano, 2015, pp. 10-11). Una de las características más destacadas del museo virtual radica en su enfoque interactivo. La interactividad va más allá de una simple acción de "hacer clic" para navegar entre distintos elementos. Más bien, busca fomentar un diálogo activo entre el usuario y los contenidos, promoviendo exploraciones con conexiones significativas (Arellano, 2015, p. 21). La integración del museo virtual en la educación permite exploraciones personalizadas y contextualizadas, enriqueciendo el aprendizaje autónomo. Elementos como multimedia y realidad aumentada mejoran la retención y comprensión. Estos recursos amplían el acceso a la cultura y educación, trascendiendo las limitaciones del aula tradicional y fomentando una educación inclusiva y diversa.

Esta capacidad brinda la opción de manipular objetos virtuales y explorar los contenidos al propio ritmo. En esencia, la interactividad representa una estrategia tecnológica que busca involucrar al público y establecer conexiones significativas con los contenidos. No obstante, un tema de interés para la comunidad educativa es la percepción del museo como una herramienta didáctica y las contribuciones que puede ofrecer en ciertas materias dentro de los programas educativos (Arellano 2015, p. 23). La comunidad educativa debe dirigir sus esfuerzos hacia la idea de hacer que la enseñanza de la Historia sea más dinámica, incorporando enfoques y actitudes novedosas en los métodos de enseñanza y aprendizaje. De esta manera, se estaría fomentando una educación orientada hacia la acción . (Arellano, 2015, p. 26). La utilización de museos virtuales en la enseñanza de la Historia puede servir para contextualizar los eventos pasados de manera más vívida y atractiva. Estos recursos digitales ofrecen una inmersión en diferentes épocas y culturas, facilitando una comprensión más profunda. Además, promueven el desarrollo del pensamiento crítico y analítico al permitir a los estudiantes interactuar con múltiples perspectivas históricas.

Los museos virtuales presentan particularidades que pueden ser aprovechadas de acuerdo con los criterios establecidos por el profesor o el interés de los estudiantes. Esto permite estimular el desarrollo del pensamiento crítico; fomentar la resolución de problemas, potenciar la creatividad; facilitar el aprendizaje personalizado con múltiples enfoques; promover la comunicación directa y el intercambio de pensamientos; preparar a los estudiantes para utilizar eficazmente las nuevas tecnologías y maximizar su utilidad en el futuro (Arellano, 2015, p. 48). Una de las ventajas del museo es que permite fortalecer el control sobre su propio proceso de aprendizaje y este aprendizaje no solo depende de las características del entorno, sino también de las habilidades y capacidades de los estudiantes.

El museo virtual como los recursos interactivos poseen cualidades que permiten alcanzar un tipo de aprendizaje innovador y distinto en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza (Arellano, 2015, p.55). Esto permite que el estudiante puede construir su propio conocimiento a través de la observación de elementos que previamente fueron estudiados teóricamente. El museo virtual, además de ser un recurso de aprendizaje destacado, se

emplea como un enfoque de Aprendizaje por Descubrimiento, debido a que brinda a los estudiantes la oportunidad de experimentar por sí mismos la sensación de estar inmersos en él (Arellano, 2015, p. 59). La integración de un método de aprendizaje innovador con el método de descubrimiento en el entorno interactivo de los museos representa una evolución significativa en la educación. Este enfoque fomenta que los estudiantes sean agentes activos en su proceso de aprendizaje, explorando y construyendo conocimientos de manera autónoma. La interactividad de los museos, especialmente los virtuales, promueve un entendimiento más profundo y significativo al permitir a los estudiantes descubrir y conectar conceptos por sí mismos, se potencia no solo su comprensión sino también habilidades críticas como el pensamiento analítico y la creatividad.

#### 2.1.2.4 La adaptación de los museos virtuales a diferentes estilos de aprendizaje.

El poco uso de los museos en las instituciones educativas, provoca el desinterés por estos (Jiménez, 2013, p. 89). La falta de hábitos de visita a los museos genera, a largo plazo, individuos que no exploran ni valoran adecuadamente los recursos culturales disponibles. Las tecnologías digitales emergen como poderosos instrumentos para dinamizar los procesos de pensamiento cognitivo complejo y fomentar habilidades básicas de investigación. Según esta perspectiva, las tecnologías deben desempeñar un papel motivador en el desarrollo de la capacidad investigativa, crítica y la capacidad de autorrenovación en un mundo que demanda estas habilidades (Jiménez, 2013, p. 92). Se concibe la tecnología como una herramienta facilitadora del crecimiento cognitivo y de habilidades, enfocándose en potencializar el desarrollo cognitivo y los entornos de enseñanza asociados a las tecnologías más que los aspectos técnicos inherentes a las mismas como se menciona en la tabla 1.

**Tabla 1.**

*Potencialidades y retos de las tecnologías digitales en la educación*

Potencialidades	Retos
Democratización de la enseñanza a través del acceso masivo de público	Alta inversión inicial necesaria para adquirir el equipo requerido
Emulación de situaciones de aprendizaje previamente imposibles	Falta de preparación virtual tanto por parte de alumnos como docentes
Ampliación de oportunidades para el trabajo en grupo	Necesidad de autodisciplina y logro de objetivos personales
Transformación del estudiante en un descubridor constante	Convertir al estudiante en un aprendiz permanente
Continua capacitación del profesor	Desafío en la capacidad del docente para aprender desde su disciplina y fomentar la creatividad
Aplicación de técnicas de aprendizaje por descubrimiento	Necesidad de ser ágil y flexible en el ritmo personal de aprendizaje
Superación de limitaciones tiempo-espacio	Requerimiento de contacto directo con un computador

Manejo eficiente de grandes cantidades de información	Renovación constante de los modelos de investigación y acción
Consolidar la comunicación escrita	Debilitamiento de la comunicación oral en la comunidad educativa.
Requerimiento de creatividad y flexibilidad en el aprendizaje	Consideración de la educación permanente

**Nota.** En la tabla se evidencia la descripción de las potencialidades y retos de las tecnologías digitales en la educación. Fuente: (Jiménez, 2013, p. 92)

De acuerdo con la información presentada en la tabla anterior, se evidencia un creciente interés en convertir el uso de la tecnología en un aliado para la educación, alejándose de la perspectiva inicial que lo consideraba como un obstáculo. No obstante, es fundamental tener en cuenta que el ser humano en la actualidad forma parte de la "revolución digital", lo que implica que el panorama global aún es incierto. Dicho esto, hay que tener en cuenta que en el ámbito de la enseñanza histórica se busca cultivar dos habilidades cognitivas: 1) es la capacidad de establecer relaciones para vincular información, implicando la búsqueda y gestión de fuentes; 2) el desarrollo de la habilidad de buscar datos con limitadas referencias, lo que implica la selección y descarte de información (Jiménez, 2013, p. 93). La tecnología, al ser aplicada en la enseñanza histórica, no solo facilita estas habilidades cognitivas, sino que también las enriquece. Herramientas como bases de datos en línea, análisis de textos digitales y simulaciones interactivas permiten a los estudiantes acceder a una amplia gama de fuentes y perspectivas, permitiéndole mejorar su capacidad de análisis crítico y aumentar su conocimiento.

De la misma manera, es indispensable considerar que la adaptación de los museos virtuales a diferentes estilos de aprendizaje es un tema que ha cobrado relevancia en el contexto educativo contemporáneo. A medida que la tecnología ha avanzado, los museos virtuales se han convertido en herramientas educativas poderosas, permitiendo a los estudiantes explorar exposiciones y obras de arte desde cualquier comodidad ya sea en las escuelas o en el hogar lo cual pueden ajustarse a las preferencias individuales con el objetivo de satisfacer sus conocimientos y que estos a su vez, sean más personalizados y efectivos.

**Aprendizaje visual:** Se caracteriza por la creación de entornos digitales que activan y fortalecen la sociedad al exponer su visión de manera interactiva, facilitando una comunicación directa. En este contexto se utiliza plataformas virtuales como un medio para que los educadores compartan estrategias pedagógicas que permitan identificar talentos, habilidades, rasgos creativos de la personalidad y comprensión del proceso creativo en los alumnos porque más allá de ser simplemente una recopilación de imágenes, el museo virtual se convierte en un espacio en el que se comparten y recrean las experiencias del proceso escolar por medio del manejo de recursos digitales. En este sentido, se añade información audiovisual con el apoyo de la realidad aumentada y pizarras digitales para fomentar la interacción del estudiante, logrando así una experiencia enriquecedora y disfrutable (Amado, 2023, p. 4). La implementación de estos recursos visuales y digitales en el aprendizaje no solo mejora la comprensión y retención de la información, sino que también estimula la



creatividad y el pensamiento crítico. Al involucrar activamente a los estudiantes en su proceso de aprendizaje mediante herramientas como la realidad aumentada, se fomenta una mayor participación y compromiso.

**Aprendizaje auditivo:** Se refiere a la preferencia por recibir información mediante el sentido del oído y en este contexto, se pueden emplear sistemas de síntesis de voz como el CIBER 232P, diseñados para personas con o sin deficiencia visual que necesitan acceder a la información mediante la voz en diferentes idiomas. Además, se pueden utilizar anotadores electrónicos parlantes, como el “Sonobrilie”, que cuentan con un procesador, síntesis de voz y editor de textos propios. Otra opción también es la utilización de programas, como el ONCE-LECTOR, que facilitan la interacción auditiva con la información en el entorno virtual. (Margareto, 2013, p. 26). Además, se pueden explorar tendencias emergentes como las técnicas de realidad virtual para que las personas sin visión puedan percibir experiencias mediante el uso del tacto y el oído.

**Aprendizaje kinestésico:** Los estudiantes muestran preferencia por la experiencia práctica y la acción, ya sea en un entorno real o simulado sintiendo afinidad por la realización de proyectos manuales y disfrutan estar físicamente comprometidos en su proceso de aprendizaje. En el ámbito de las Ciencias Sociales, estos estudiantes asimilan conceptos mediante la simulación de experiencias dentro del aula (González & Chavez, 2011, p. 129). En el contexto de un museo virtual, los alumnos podrían beneficiarse enormemente de experiencias interactivas que les permitan explorar y manipular virtualmente exhibiciones, facilitando así su proceso de aprendizaje mediante la acción y la práctica inmersiva.

#### **2.1.2.5 La influencia de la inteligencia artificial en museos virtuales.**

Una forma de Inteligencia Artificial se caracteriza, al menos en la actualidad, como un software, incluso si es altamente avanzado. Sin embargo, se observa que, en los últimos años los algoritmos que fundamentan estos programas han experimentado un avance significativo en términos de calidad (López, 2019, p. 7). De este modo, en la actualidad, una forma de inteligencia artificial es la realidad virtual, que se utiliza especialmente en el ámbito educativo. Sin embargo, para la realidad virtual, se utiliza extensamente en el ámbito de la defensa, el sector médico, y en la educación en áreas como la: arqueología o en el ámbito cultural de los museos, su progreso se encuentra en una etapa inicial, con apenas algunos casos experimentales y una participación limitada de España, especialmente en museos (Almeida, 2019, p. 20). Este incipiente uso de la realidad virtual en España, particularmente en museos y educación sugiere un potencial aún no completamente explorado. La capacidad de esta tecnología para crear experiencias inmersivas puede revolucionar la forma en que interactuamos con el arte y la historia, proporcionando un aprendizaje más experiencial.

En los últimos años, numerosos proyectos de digitalización se han emprendido en museos e instituciones culturales. Sin embargo, esta labor podría carecer de sentido si no se lleva a cabo siguiendo pautas rigurosas que faciliten un adecuado catálogo de bases de datos que permitan la integración con otras instituciones y en este sentido, los avances en inteligencia

artificial pueden contribuir a su desarrollo. (Quijano, 2012, p. 57). Antes de que estas capacidades innovadoras puedan materializarse, resulta fundamental que museos e instituciones culturales emprendan la tarea de comprender y digitalizar los documentos que poseen. Esto les permitirá destacar el valor de dichos activos mediante el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Cuando nos referimos a museos y, en términos generales a centros culturales, la integración de la Inteligencia Artificial puede implementarse en todos los aspectos que componen su entorno, abarcando desde la experiencia del usuario hasta los procesos que tienen lugar detrás de cámaras. La tecnología puede desempeñar un papel integral en este contexto. El asunto se enfoca en la potencial implementación de agentes, tales como robots o asistentes virtuales como guías parlantes, con el propósito de interactuar con los visitantes. (González, 2021, p. 692). Esta infraestructura podría ser integrada en distintos magnitudes y puntos de contacto a lo largo de la experiencia del visitante, entre las acciones que puede llevar a cabo la IA pueden ser:

**Tabla 2.**

*Acciones de la IA para ayudar a los museos virtuales*

<b>Museos virtuales</b>
Bienvenidas, introducción, información y despedidas.
Cuestionarios y comentarios.
Guías del museo, ubicación de distintas áreas.
Narración del recorrido.
Contextualización, de las obras.
Preguntas y respuestas.
Acceso al archivo o profundizar en información relevante.

*Nota.* En la tabla se presenta una serie de acciones que puede realizar la IA para apoyar a los museos. Fuente: (González, 2021, p. 692)

**2.1.3 El Renacimiento**

El contexto de lo que denominamos Renacimiento fue un aumento progresivo y una ampliación de riqueza que no se habían dado antes en toda la historia de la humanidad, y el surgimiento de una sociedad donde la tecnología promedio era la norma, causando así una revolución asombrosa por la forma en que las obras se editaban y difundían (Johnson, 2015, p. 20). Es importante que las nuevas generaciones conozcan los aportes culturales provenientes de esta época y para ello, es necesario innovar en las estrategias pedagógicas para que los estudiantes puedan profundizar su conocimiento ya sea con la implementación de museos virtuales u otro tipo de recurso didáctico.

Según Venegas (2003) se puede describir el Renacimiento de forma inicial considerando los siguientes aspectos: la desconfianza que predominó en la sociedad, sobre todo, en los sectores intelectuales hacia la cultura medieval; la integración de la cultura clásica; los procesos de cambio e innovación cultural y económica y, los procesos de persistencia de la cultura medieval, en una clara evolución y transformación, pero no de ruptura absoluta,

mediante los que se incorporaron los valores culturales de la Edad Media, en contextos situacionales distintos. Lo que podría parecer como oposición y quiebre cultural, no fue más que un continuismo no lineal característico de las épocas identificadas por ser conflictivas, vinculativas y dinámicas (p.27). Esta perspectiva destaca el Renacimiento como un período de transición más que de ruptura, marcando un puente entre el medievalismo y la modernidad. La revalorización de la cultura clásica se entrelazó con las tradiciones medievales, llevando a una fusión única de ideas y estilos. Este enfoque no lineal resalta cómo las épocas históricas se influyen mutuamente, creando un mosaico cultural que va más allá de la simple sustitución de una era por otra.

#### **2.1.4 La enseñanza del Renacimiento en museos virtuales.**

La enseñanza del Renacimiento en museos virtuales se define a través de la creación de un espacio interactivo en línea, el Museo Didáctico Virtual, brinda a los visitantes la oportunidad de explorar su trayectoria educativa, reviviendo recuerdos escolares a través de historias de vida, relatos, fotografías, recursos para investigaciones datos sobre centros escolares y enlaces a otros museos relacionados con pedagogía, educación y enseñanza con el objetivo facilitar el aprendizaje, el diálogo, la reflexión, la construcción de conocimientos nuevos y la enseñanza, actuando simultáneamente como una herramienta para el cambio social (Álvarez , 2009, pp. 591). Dicho esto, cabe recalcar que este tipo de museo debe servir como un espacio propicio para la reflexión y el encuentro con la cultura que ha estado presente en la sociedad. En este contexto, el Museo Didáctico Virtual del Renacimiento no solo facilita el acceso a información histórica y cultural, sino que también permite a los visitantes interactuar con el pasado de manera significativa. Al ofrecer una plataforma para la exploración interactiva de la época renacentista, este museo virtual promueve una comprensión más profunda y matizada de su impacto en la sociedad contemporánea.

A pesar de sus ventajas, un museo virtual por sí solo no puede integrarse directamente en el entorno de un aula. En este sentido, función crucial que asume el profesorado radica en analizar exhaustivamente el museo virtual, explorar sus posibilidades didácticas, seleccionar sus elementos más relevantes según los propósitos educativos a los que se quiera llegar y adaptarlos a la realidad específica del entorno escolar (Álvarez, p. 594). Por lo tanto, cabe recalcar que la educación en la actualidad plantea el desafío de proponer diversas situaciones de aprendizaje que aprovechen el museo virtual, lo que implica dirigir de manera más efectiva la búsqueda de información, los contenidos a abordar, las actividades a realizar y la evaluación a llevar a cabo.

Según autores como Jesús Amado, Mayerly Andrea Suárez & Ana Bautista (2023) con respecto al museo virtual y representación artística hacen referencia que, en el contexto de la enseñanza del Renacimiento, se busca que los estudiantes identifiquen las características compositivas del arte neoclásico mediante la presentación bocetos. Explicando las nociones básicas del lenguaje artístico, como percepción, formato y encuadre y el concepto de luz. En el marco de los principios "Conocer, Hacer, Ser, Convivir y Cuidar", evalúan desempeños como la identificación de elementos en obras del Barroco, en representaciones pictóricas,

En términos de criterios de evaluación, se valora la capacidad de explicar el diseño y la construcción de obras plásticas, la aplicación de conceptos y técnicas, la creatividad y ejecución del trabajo, la intencionalidad en la aplicación del tono y contraste, la puesta en escena, el diseño de personajes clásicos, la postura y expresión corporal y la participación activa- (Amado et al., 2023, pp. 6-10). Este enfoque didáctico en el museo virtual permite una comprensión más profunda del arte renacentista y neoclásico, integrando la teoría con la práctica creativa. Al evaluar aspectos como la creatividad, la intencionalidad y la técnica, se fomenta no solo el conocimiento artístico, sino también habilidades críticas y de pensamiento analítico. La inmersión en estas obras a través de la tecnología virtual enriquece la experiencia educativa, permitiendo a los estudiantes experimentarlo de manera interactiva.

#### **2.1.4.1 La iconografía en el arte renacentista y su interpretación en museos virtuales.**

La iconografía es la descripción de las imágenes y de los íconos, de este modo, todas las representaciones iconográficas pueden ser analizadas; no obstante, es importante mencionar que para ello también existen ciertos métodos para analizar la iconografía y entre ellos se puede mencionar: “el método psicológico, sociológico, formalista, estructuralista, atribucionista, biográfico, filológico” (Bandanelli, 2020, p. 6). Una forma de plasmar la iconografía en museos virtuales es presentando al objeto de manera que se pueda observar como si fuese real.

La Realidad Aumentada ha evidenciado su utilidad pedagógica en contextos diferentes como museos y centros de interpretación. En estos lugares, se destacan como uno de los recursos museográficos más innovadores al facilitar la interacción entre los usuarios y los objetos culturales de manera didáctica y atractiva (Ruiz Torres, 2011, p. 212). En este espacio, se brinda la oportunidad de explorar información y contenidos multimedia relacionados con la evolución histórica. Además, se permite la interacción con modelos virtuales tridimensionales de equipos que han dejado su huella en la historia, gracias a una aplicación de Realidad Aumentada que funciona por medio de marcadores (Ruiz Torres, 2011, p. 221). Esta aplicación de Realidad Aumentada transforma la experiencia de aprendizaje en los museos, permitiendo a los visitantes interactuar con la historia de una manera más vívida y personal. Al superponer información digital sobre objetos físicos, los usuarios pueden obtener una comprensión más profunda y contextualizada de los artefactos históricos.

Este recurso presenta amplias posibilidades tanto para su implementación en el museo físico como en su versión en línea. De esta manera, la aplicación posibilita la expansión de la colección de piezas disponibles para su observación en el Museo y fomenta la participación de los visitantes, superando la mera contemplación pasiva asociada a las vitrinas tradicionales. El arte renacentista, caracterizado por su búsqueda de la perfección y la representación realista, ha dejado un legado visual y simbólico que trasciende el tiempo. La iconografía en el arte de esta época desempeñó un papel crucial al transmitir significados culturales, religiosos y humanistas. (Ruiz Torres, 2011, p. 221). En la era digital actual, la fusión entre la riqueza iconográfica renacentista y los entornos virtuales de los museos abre nuevas perspectivas para el análisis y la apreciación de estas obras maestras.

## **CAPÍTULO III.**

### **3. METODOLOGÍA**

#### **3.1 Enfoque de investigación**

El enfoque de investigación adoptado para esta tesis se fundamentó en gran medida en un enfoque cualitativo. Siguiendo las ideas de Edith Cueto (2020, p. 1), este enfoque se reveló como la elección más adecuada para la investigación, dado que permitió adentrarse en la comprensión de la importancia del museo virtual como recurso didáctico en la enseñanza del Renacimiento. La cualidad distintiva de la investigación cualitativa es su capacidad para explorar en profundidad las palabras, discursos y comportamientos de las personas, tanto en contextos verbales como escritos. Esta perspectiva cualitativa permitió capturar la riqueza y la sutileza de las experiencias y opiniones de los docentes y expertos en educación artística y cultural.

#### **3.2 Tipo de investigación**

En esta investigación, se llevaron a cabo varios enfoques que se alinearon con el diseño cualitativo:

##### **3.2.1 Bibliográfica o documental**

Se llevó a cabo una revisión exhaustiva de la literatura relacionada con la enseñanza del Renacimiento y el uso de museos virtuales como recursos didácticos. Según Eduardo Gómez, et al. (2014) la fase de revisión bibliográfica representa un paso esencial en cualquier proyecto de investigación, siendo crucial para asegurar la adquisición de la información más pertinente dentro del ámbito de estudio, incluso cuando el conjunto de documentos disponible puede ser considerablemente extenso (p. 158). En la investigación se encontraron muchos documentos relacionados a museos, pero la elección de la información estaba determinada por aquellas temáticas que se relacionaron directamente con museos virtuales dado que se constituyó como el tema de interés.

##### **3.2.2 Descriptiva**

La investigación descriptiva se utilizó para exponer de manera minuciosa las particularidades y aspectos más notables relacionados con la utilización del museo virtual como recurso didáctico en la enseñanza del Renacimiento. De acuerdo con Reyes & Carmona (2020, p.3). Este enfoque permitió revelar y documentar las características específicas de la implementación del museo virtual en un contexto educativo. Además, se profundizó en la descripción de las prácticas pedagógicas que involucran esta tecnología, lo que contribuyó a enriquecer la comprensión de su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **3.3 Diseño de investigación**

#### **3.3.1 Exploratoria**

Se adoptó un diseño de investigación exploratoria que integró métodos bibliográficos y descriptivos, permitiendo una evaluación profunda de los museos virtuales y su efectividad como herramientas educativas. Este enfoque se centró en recopilar y analizar datos mediante técnicas de entrevistas y análisis de contenido, utilizando instrumentos como guías de entrevista y fichas hemerográficas (Santibáñez, 2006, p. 156). La muestra está compuesta por tres profesores de Historia, cuyas percepciones y experiencias ofrecen insights valiosos sobre la implementación práctica de los museos virtuales en la enseñanza. A través del método analítico, se procesan los datos cualitativos para identificar patrones y tendencias, buscando comprender los beneficios y los desafíos de los museos virtuales como recursos didácticos en el contexto educativo del Renacimiento.

#### **3.3.2 Descriptiva**

En la investigación descriptiva sobre el uso de museos virtuales como recursos didácticos para la enseñanza del Renacimiento, se utilizó una metodología que permitió comprender profundamente las características y el impacto de estas herramientas tecnológicas en la educación. La investigación se centró en describir detalladamente cómo los museos virtuales podían transformar la enseñanza de temas históricos y culturales, permitiendo a los estudiantes acceder a un entorno de aprendizaje más interactivo y enriquecedor (Monjarás Ávila, 2019, p. 10). Mediante el análisis de casos específicos y la recopilación de datos a través de técnicas como encuestas y análisis de contenido, se buscó identificar las ventajas y limitaciones de los museos virtuales, así como su efectividad para mejorar la comprensión y el interés de los estudiantes por el Renacimiento. Este enfoque descriptivo fue crucial para proporcionar una base sólida de conocimientos que apoyara el desarrollo de estrategias didácticas más efectivas y adaptadas a las necesidades de la educación moderna.

### **3.4 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos**

Las técnicas e instrumentos utilizados en esta investigación jugaron un papel fundamental en la recopilación y análisis de datos:

#### **3.4.1 Técnicas**

##### **Entrevistas:**

Se llevaron a cabo entrevistas con docente de la Unidad Educativa 12 de Mayo que han impartido clases de Historia. El objetivo de estas entrevistas fue obtener información detallada sobre las prácticas pedagógicas relacionadas con la enseñanza de estos temas y explorar su perspectiva sobre la integración de un museo virtual en el proceso educativo con el objetivo de comprender las habilidades críticas, la comprensión histórica y la apreciación

del arte de los estudiantes al integrar tecnologías innovadoras en la educación para mejorar la participación en clase.

### **Análisis de contenido:**

Se realizó un análisis del contenido del museo virtual, centrándose en cómo se presentaba la información sobre el Renacimiento y cómo se integraba en el proceso de aprendizaje. El análisis de contenido se relacionó directamente con la investigación bibliográfica dado que, el contenido investigado acerca del museo virtual y la información sobre el Renacimiento fueron sometidos a un análisis detenido para considerar los hechos u objetos más importantes que fueron considerados en la propuesta, además de establecer un análisis de las entrevistas aplicadas para poder establecer características generales que permitieron encaminar la propuesta entorno a la aplicabilidad de un museo virtual como recurso didáctico y que pueda contribuir al desarrollo cognitivo de los estudiantes.

### **3.4.2 Instrumentos**

Los instrumentos fueron las herramientas específicas que se utilizaron para llevar a cabo las técnicas mencionadas anteriormente son:

#### **Guía de entrevista:**

La presente investigación se basa en una serie de diez preguntas, estas preguntas se han diseñado con el objetivo de indagar de manera exhaustiva en aspectos clave relacionados con la integración de un museo virtual en el proceso educativo, específicamente en la enseñanza del Renacimiento. Durante las entrevistas, se exploró la perspectiva de los expertos en relación con la integración de un museo virtual en el proceso educativo con el objetivo de comprender cómo perciben la utilidad de esta herramienta para el desarrollo de habilidades críticas, la comprensión histórica y la apreciación del arte por parte de los estudiantes al momento de que un docente enseña historia.

**Ficha hemerográfica;** Este instrumento permitió registrar de manera sistemática datos relevantes de textos, artículos, como el título, autor, fecha de publicación, nombre de la revista o periódico, y un resumen del contenido el cual facilitó tener acceso rápido a la información clave sobre el uso de museos virtuales para la enseñanza del Renacimiento, dado que es crucial contar con un sistema organizado que agilice la identificación de recursos pertinentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **3.5 Unidad de análisis**

En esta investigación, se consideraron los criterios de tres profesores que imparten la materia de Historia. La inclusión de sus criterios tuvo como objetivo obtener una información más completa y fundamentada acerca de las prácticas pedagógicas, metodologías de enseñanza y evaluación empleadas en el ámbito educativo, dado que, la experiencia y conocimiento de

estos profesionales contribuyeron significativamente a enriquecer el análisis y proporcionar una perspectiva sólida sobre los desafíos y mejores prácticas en la formación de futuros profesionales.

### **3.6 Método de análisis y procesamiento de datos**

El análisis de datos se llevó a cabo mediante una combinación de métodos cualitativos y enfoques específicos:

#### **3.6.1 Método analítico**

Este método se aplicó para analizar los datos cualitativos recopilados a través de las entrevistas y la revisión bibliográfica. Se llevaron a cabo análisis de contenido para identificar patrones, temas y conclusiones significativas relacionadas con la importancia, ventajas y desafíos del museo virtual como recurso didáctico.

En la etapa de análisis, se implementó un método analítico cualitativo para evaluar las entrevistas realizadas a tres profesores de historia, centradas en su experiencia y percepción sobre el uso de museos virtuales como herramienta didáctica en la enseñanza del Renacimiento. Se utilizó el análisis de contenido temático para identificar, analizar y reportar patrones (temas) dentro de los datos. Inicialmente, se transcribieron las entrevistas textualmente. Posteriormente, se procedió a una lectura meticulosa para codificar los datos, agrupando las respuestas en categorías temáticas relacionadas con las percepciones, beneficios y desafíos identificados por los docentes al utilizar el museo virtual. Este enfoque permitió una interpretación profunda y detallada de las opiniones cualitativas de los profesores, proporcionando datos significativos sobre la integración de los museos virtuales en la pedagogía de la historia.

#### **3.6.2 Procesamiento de datos**

El procesamiento de los datos obtenidos de las entrevistas realizadas a tres profesores se llevó a cabo mediante un método manual de análisis de contenido temático. Inicialmente, todas las entrevistas fueron grabadas y transcritas literalmente para preservar la integridad de las respuestas. Posteriormente, se procedió a una lectura exhaustiva de las transcripciones para familiarizarse completamente con el contenido. Durante la revisión, se realizaron anotaciones al margen para identificar expresiones, ideas y temas recurrentes que surgían de las respuestas de los profesores.

Se empleó un sistema de codificación manual, donde se subrayaron o se destacaron frases y párrafos clave que reflejaban conceptos importantes sobre el uso de museos virtuales en la enseñanza. Estos segmentos seleccionados fueron luego agrupados en categorías temáticas preliminares según su similitud en contenido y significado. Esta fase inicial de codificación abierta permitió generar una lista de temas principales que surgieron directamente de los datos sin imponer estructuras preconcebidas.



Posteriormente, se refinaron estas categorías en un proceso iterativo de revisión, donde cada tema fue evaluado y redefinido para asegurar que capturase adecuadamente las perspectivas de los entrevistados. Este enfoque meticuloso garantizó que la interpretación de los datos fuera fiel a las experiencias y opiniones de los profesores, permitiendo obtener datos cualitativos profundos sobre la efectividad pedagógica de los museos virtuales en el contexto de la enseñanza del Renacimiento. Este método manual no solo aseguró una conexión directa y detallada con los datos, sino que también facilitó una comprensión profunda de las implicaciones educativas de los museos virtuales según lo expresado por los participantes.

## CAPÍTULO IV.

### 4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Para la realización del presente capítulo denominado, resultados y discusión se ha considerado la encuesta aplicada, de la cual se ha extraído información importante para el desarrollo de la investigación. Entre los aspectos más importantes se encuentran algunos fundamentos, sobre todo pedagógicos, que permiten tener al museo virtual como recurso didáctico. Además, se han identificado algunas ventajas y desventajas en su utilización, esto de acuerdo con el medio en el cual se encuentran los encuestados. De análisis de la información se ha obtenido lo siguiente:

#### 4.1. Fundamentación pedagógica de los museos virtuales como recurso didáctico en la educación"

En este parámetro se han analizado las preguntas que tienen que ver directamente con la utilización del museo virtual como recurso didáctico, de tal modo se ha considerado a la pregunta que indica lo siguiente:

**¿Utiliza usted museos virtuales como recurso didáctico en su enseñanza? (Sí/No) ¿Por qué?**

En la investigación llevada a cabo para determinar el uso de museos virtuales como recurso didáctico en la enseñanza, se recopilaron diversas respuestas que ofrecen una visión detallada de las prácticas educativas. En primer lugar, un 33% de los docentes indicaron que utilizan museos virtuales de manera limitada, principalmente debido a las restricciones de conectividad que enfrentan. Esta limitación ha influido en la frecuencia de su uso, generando un enfoque más cauteloso en la incorporación de estos recursos en el ámbito educativo.

Por otro lado, un significativo 33% de los encuestados expresaron que sí emplean museos virtuales en su enseñanza, fundamentando su elección en la necesidad de aprovechar la tecnología actualizada. Consideran que esta herramienta les permite llegar de manera más efectiva a los estudiantes, adaptándose a un entorno educativo que demanda una integración más sólida con los avances tecnológicos contemporáneos.

Asimismo, un 34% de los docentes afirmaron utilizar museos virtuales en su práctica educativa, destacando la interactividad como la principal razón para su elección. Consideran que este enfoque más dinámico y participativo catapulta el interés de los estudiantes, facilitando la comprensión y retención de los contenidos. Este grupo valora la capacidad de los museos virtuales para involucrar activamente a los estudiantes, fomentando un aprendizaje más efectivo y memorable.

Los resultados destacan la importancia de considerar a los profesores como poseedores de recursos didácticos innovadores y creativos en los museos, ya sean físicos o virtuales. Estos

espacios ofrecen la oportunidad de facilitar a los alumnos un aprendizaje basado en la observación de diversos entornos, como el natural, histórico, artístico, científico y técnico, o cualquier otro de índole cultural (Santibáñez, 2006, p. 155). Asimismo, permiten familiarizar a los estudiantes con el patrimonio cultural que han heredado, brindándoles la capacidad de ampliar su conocimiento. Este enfoque educativo no solo promueve la adquisición de información, sino que también fomenta un mayor vínculo con la herencia cultural y el desarrollo de habilidades críticas.

En la sucesión de este enfoque educativo, se destaca la relevancia de integrar las nuevas tecnologías de manera efectiva. La incorporación de herramientas virtuales y recursos digitales en el ámbito educativo permite ampliar las posibilidades de enseñanza en los museos, proporcionando experiencias interactivas y accesibles. Los profesores, al aprovechar estas innovaciones, pueden dinamizar las lecciones y adaptarlas a las diversas modalidades de aprendizaje de los estudiantes. Asimismo, esta sucesión hacia la tecnología contribuye a preparar a los alumnos para un mundo cada vez más digitalizado, donde la habilidad para utilizar recursos virtuales se vuelve crucial. En consecuencia, el papel de los museos, tanto reales como virtuales, se potencia como catalizador de un aprendizaje enriquecido y adaptado a las demandas contemporáneas (Margareto, 2013, pp. 15-16).

**¿Considera que la integración de museos virtuales en las clases debe estar respaldada por una base pedagógica sólida? (Sí/No) ¿Por qué?**

Las respuestas proporcionadas muestran un consenso del 33.33% en cada caso con respecto a la importancia de respaldar la integración de museos virtuales en las clases con una base pedagógica sólida. La primera respuesta enfatiza que un respaldo pedagógico sólido es fundamental para lograr resultados positivos en el aprendizaje. La segunda respuesta destaca la necesidad de fundamentos legales y claros para todo contenido educativo, respaldando así la importancia de una base pedagógica sólida. En la tercera respuesta, se hace hincapié en la investigación preliminar y la verificación como pasos esenciales antes de enseñar, respaldando también la necesidad de una base pedagógica sólida. Cada perspectiva contribuye igualmente al consenso general del 100% sobre la importancia de este respaldo pedagógico en la integración de museos virtuales en el ámbito educativo.

El consenso obtenido en las respuestas refleja la conciencia de los profesores sobre la relevancia de la pedagogía en la integración de los museos virtuales en el aula. No basta con utilizar estos recursos como un mero complemento o distracción, sino que se debe planificar y diseñar una propuesta didáctica que tenga en cuenta los objetivos, los contenidos, las actividades, los recursos, la evaluación y la retroalimentación. Como afirma Santibáñez (2006), “los principios que rigen toda actuación didáctica influyen en cualquiera de las estrategias de intervención que se aplique en la utilización de los museos virtuales como recurso didáctico” (p. 155).

Asimismo, el respaldo pedagógico implica también el cumplimiento de las normas legales y éticas que regulan el uso de los contenidos educativos en el ámbito digital. Los profesores

deben respetar los derechos de autor, las licencias, las fuentes y los créditos de los museos virtuales que utilicen, así como garantizar la accesibilidad, la seguridad y la privacidad de los datos de los alumnos. Además, deben orientar a los alumnos para que desarrollen una actitud crítica y responsable ante la información que encuentren en los museos virtuales, evitando el plagio, la desinformación o la manipulación.

Por último, el respaldo pedagógico también supone el compromiso de los profesores con la investigación y la innovación en el uso de los museos virtuales como recurso didáctico. Los profesores deben estar al día de las novedades y tendencias en este campo, así como de las experiencias y buenas prácticas. También deben realizar una investigación preliminar sobre los museos virtuales que vayan a utilizar, verificando su calidad, su pertinencia y su adecuación al nivel y al contexto de los alumnos. Además, deben evaluar el impacto y la efectividad de los museos virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, recogiendo evidencias, datos y opiniones que les permitan mejorar su práctica docente.

**¿Ha recibido capacitación sobre la incorporación de museos virtuales en su práctica pedagógica? (Sí/No) ¿Por qué?**

El 100% de los docentes indicaron que no han recibido capacitación sobre la incorporación de museos virtuales en su práctica pedagógica. Las razones mencionadas incluyen la falta de programas de capacitación específicos sobre este recurso (Respuesta 1), la ausencia de experiencias previas de capacitación en museos virtuales (Respuesta 2) y la falta general de formación en este tema (Respuesta 3). Es evidente que existe una necesidad de ofrecer oportunidades de formación para abordar esta carencia y enriquecer las habilidades pedagógicas en relación con los museos virtuales.

Los museos virtuales se rigen como recursos didácticos sumamente valiosos en el contexto del aprendizaje artístico, cultural e histórico. Estos espacios digitales posibilitan la inmersión en una amplia diversidad de contenidos multimedia, propiciando así una experiencia educativa enriquecedora. Al permitir el acceso a exposiciones virtuales, exhibiciones interactivas y colecciones digitales, estos despiertan el interés de los estudiantes y estimulan su creatividad de manera significativa. La versatilidad de estos recursos no solo amplía el acceso a obras de arte, manifestaciones culturales e hitos históricos, sino que también contribuye a la construcción de un entorno educativo que fomenta la exploración activa y el compromiso con el conocimiento (Santibáñez, 2006, p. 155).

Además, los museos virtuales facilitan el trabajo colaborativo y la interacción con otras personas, así como el desarrollo de competencias digitales y críticas. Sin embargo, para aprovechar al máximo el potencial de los museos virtuales, es necesario que los docentes cuenten con una formación adecuada que les permita integrar este recurso en sus planes de estudio, diseñar actividades educativas adaptadas a los objetivos y al nivel de los estudiantes, y evaluar los resultados de aprendizaje. Por lo tanto, se recomienda que los nuevos docentes que quieran incorporar los museos virtuales en su práctica pedagógica sigan los siguientes pasos:

- Explorar los diferentes tipos de museos virtuales que existen y seleccionar los que mejor se ajusten a las necesidades y preferencias de sus estudiantes.
- Establecer los objetivos de aprendizaje que se quieren lograr con la visita al museo virtual y definir los criterios de evaluación.
- Planificar las actividades previas, durante y posteriores a la visita al museo virtual, teniendo en cuenta el tiempo, el espacio, los recursos y el nivel de dificultad.
- Orientar y acompañar a los estudiantes durante la visita al museo virtual, fomentando su participación, su reflexión y su expresión.
- Realizar un seguimiento y una retroalimentación de la experiencia, valorando los logros y las dificultades de los estudiantes, y proponiendo mejoras para futuras visitas.
- Siguiendo estas recomendaciones, los nuevos docentes podrán incorporar los museos virtuales en su práctica pedagógica de forma efectiva y enriquecedora, contribuyendo así al desarrollo integral de sus estudiantes

**¿Cree que la fundamentación pedagógica influye en la selección de museos virtuales para apoyar sus objetivos de enseñanza? (Sí/No) ¿Por qué?**

El 100% de las respuestas indican que la fundamentación pedagógica influye en la selección de museos virtuales para apoyar los objetivos de enseñanza. Todos concuerdan en que es crucial verificar el tipo de museo que ayudará a alcanzar los objetivos planificados en la enseñanza. Se destaca la importancia de revisar la fundamentación pedagógica como base para seleccionar el museo adecuado que contribuirá al logro de los objetivos. Asimismo, se menciona la necesidad de asegurarse de que la información basada en la fundamentación pedagógica sea confiable y contribuya a alcanzar los objetivos propuestos para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes.

La fundamentación pedagógica es el conjunto de principios, teorías y enfoques que orientan la práctica educativa y que se reflejan en el diseño, desarrollo y evaluación de los procesos de enseñanza y aprendizaje (Gómez et al., 2019, p. 166). Los museos virtuales son espacios construidos que ofrecen al usuario acceso digital a sus fondos visuales e informativos, relacionados con el patrimonio histórico, cultural, natural, artístico, científico o técnico. Estos museos pueden ser utilizados como recursos educativos para apoyar los objetivos de enseñanza, siempre que se tengan en cuenta algunos criterios pedagógicos.

En primer lugar, es necesario definir los objetivos de aprendizaje que se pretenden alcanzar con la visita al museo virtual, así como el perfil y las características de los estudiantes a los que va dirigido el recurso. Estos objetivos deben estar alineados con el currículo y con las competencias que se quieren desarrollar en los alumnos. Además, deben ser claros, específicos, medibles, alcanzables, relevantes y temporales.

En segundo lugar, es importante seleccionar el museo virtual que mejor se adapte a los objetivos de aprendizaje y al público objetivo. Para ello, se debe analizar la calidad, la pertinencia, la actualización y la accesibilidad de la información que ofrece el museo, así

como la interactividad, la usabilidad, la navegabilidad y la estética de su diseño. También se debe tener en cuenta el grado de adaptación del museo a las necesidades e intereses de los estudiantes, así como la posibilidad de personalizar el recorrido y el ritmo de la visita.

En tercer lugar, es fundamental diseñar una estrategia didáctica que oriente la visita al museo virtual y que facilite el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta estrategia debe incluir actividades previas, durante y posteriores a la visita, que motiven, orienten, guíen, refuercen y evalúen el aprendizaje de los estudiantes. Estas actividades deben ser variadas, significativas, lúdicas, colaborativas y creativas, y deben fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales, emocionales y digitales.

En conclusión, la fundamentación pedagógica influye en la selección de museos virtuales para apoyar los objetivos de enseñanza, dado que, implica tener en cuenta una serie de aspectos relacionados con el qué, el cómo y el para qué se enseña y se aprende. Los museos virtuales pueden ser recursos educativos muy valiosos, siempre que se utilicen de forma adecuada y se integren de forma coherente en el contexto educativo.

#### **4.2. Ventajas y desafíos de la utilización de museos virtuales en la enseñanza del Renacimiento**

**¿Considera que se podría experimentar mejoras en la participación de los estudiantes al utilizar museos virtuales para enseñar sobre el Renacimiento? (Sí/No) ¿Por qué?**

El 100% de los docentes considera que se podrían experimentar mejoras en la participación de los estudiantes al utilizar museos virtuales para enseñar sobre el Renacimiento. La razón principal es que la utilización de museos virtuales despierta la curiosidad de los estudiantes, lo que contribuiría a un aprendizaje más significativo. Además, la innovación generada por el uso de estas herramientas promueve un cambio positivo, permitiendo que los estudiantes sean más activos y participativos, facilitando así el avance en su conocimiento. La visualización de los contenidos también es destacada como un factor clave, dado que, ayuda a los estudiantes a comprender mejor el tema, lo cual, a su vez, influye en su nivel de participación durante el refuerzo de la clase.

En consecuencia, se aconseja a los educadores que planean incorporar museos virtuales como herramienta pedagógica para enseñar sobre el Renacimiento, seguir de cerca una serie de pasos clave. En primera instancia, es crucial explorar con detenimiento la diversidad de museos virtuales disponibles y elegir aquellos que se alineen de manera óptima con los objetivos específicos y el nivel de comprensión de los estudiantes.

Una vez seleccionados los museos virtuales, el siguiente paso consiste en establecer con precisión los objetivos de aprendizaje que se esperan lograr durante la visita virtual, así como definir criterios de evaluación concretos para medir el éxito de la experiencia educativa. Esta fase de planificación proporciona un marco sólido para guiar la experiencia del estudiante y garantizar la efectividad del proceso de enseñanza.

La planificación integral de actividades es otro aspecto fundamental que los docentes deben abordar. Esto implica la organización detallada de actividades previas, durante y posteriores a la visita al museo virtual, teniendo en cuenta factores como el tiempo disponible, el espacio necesario, los recursos requeridos y el nivel de dificultad de las tareas. Una preparación meticulosa contribuye a optimizar la experiencia de aprendizaje y maximizar su impacto educativo.

Un aspecto fundamental que se debe tener en cuenta es que, durante la visita virtual, el rol activo del docente adquiere especial relevancia. Orientar y acompañar a los estudiantes de manera activa, fomentando su participación, estimulando la reflexión sobre los contenidos y promoviendo la expresión de ideas, son acciones esenciales para potenciar los beneficios educativos de la experiencia (Cabero Almenara & Palacios Rodríguez, 2021, p. 169).

Finalmente, tras la conclusión de la visita, se recomienda realizar un seguimiento detallado y proporcionar retroalimentación constructiva sobre los logros y desafíos enfrentados por los estudiantes. Además, se sugiere proponer mejoras y ajustes para futuras visitas, consolidando así un proceso de enseñanza-aprendizaje continuo y adaptativo. Al seguir estas recomendaciones, los docentes estarán mejor preparados para aprovechar de manera efectiva y enriquecedora los museos virtuales como recursos pedagógicos en la enseñanza del Renacimiento, contribuyendo de manera significativa al desarrollo integral de sus estudiantes.

**¿Considera que el uso de museos virtuales puede facilitar la comprensión de conceptos relacionados con el Renacimiento por parte de los estudiantes? (sí/no) ¿Por qué?**

En un consenso unánime, el 100% de los docentes afirmó que la integración de museos virtuales puede ser una herramienta pedagógica altamente beneficiosa para la comprensión de conceptos vinculados al Renacimiento por parte de los estudiantes. Esta conclusión se respalda en la noción compartida de que el Renacimiento, al ser en parte abstracto y depender considerablemente de la lectura, se ve enriquecido y comprendido de manera más efectiva a través de la visualización de imágenes.

Desde un enfoque analítico, las respuestas proporcionadas revelan una perspectiva generalizada sobre la necesidad imperante de recursos visuales en la enseñanza del Renacimiento. La primera respuesta destaca la innovación pedagógica que representan los museos virtuales al abordar la naturaleza abstracta del periodo renacentista. Esta perspectiva se alinea con la teoría constructivista, que sostiene que el aprendizaje es un proceso activo y que los estudiantes construyen su conocimiento a través de la interacción con su entorno, en este caso, con las representaciones visuales del Renacimiento.

La segunda respuesta subraya el valioso aporte de los museos virtuales como material de enseñanza, haciendo hincapié en la interactividad y el contenido visualmente enriquecedor. Esta afirmación se conecta con la teoría del aprendizaje experiencial, que enfatiza la

importancia de la experiencia directa en el proceso de aprendizaje. La interactividad de los museos virtuales proporciona a los estudiantes una experiencia inmersiva que facilita la internalización de conceptos renacentistas.

La tercera respuesta resalta la capacidad de los museos virtuales para captar la atención de los estudiantes, especialmente en edades tempranas, haciendo énfasis en la efectividad de la visualización en el proceso de aprendizaje. Esta observación encuentra respaldo en la teoría del procesamiento de la información, que destaca la importancia de la atención y la percepción en la retención de la información. La visualización a través de museos virtuales actúa como un estímulo atractivo, mejorando la retención y comprensión de los conceptos renacentistas. En conjunto, estas perspectivas teóricas respaldan la conclusión acorde de los docentes sobre la eficacia de los museos virtuales como herramienta pedagógica para la comprensión del Renacimiento, fundamentando su utilidad en la activación sensorial, la interactividad y la captación efectiva de la atención estudiantil.

**¿Se podría encontrar desafíos significativos al integrar museos virtuales en la enseñanza del Renacimiento? (Sí/No) ¿Por qué?**

En general, el 66.7% de las respuestas expresan que sí podría haber desafíos significativos al integrar museos virtuales en la enseñanza del Renacimiento. Las razones mencionadas incluyen despertar la curiosidad de los estudiantes y presentar nuevos desafíos tanto para ellos como para los docentes. Por otro lado, el 33.3% de las respuestas sugieren que utilizar museos virtuales puede ser beneficioso al llamar más la atención de los estudiantes, mejorando su concentración y facilitando el aprendizaje del Renacimiento.

Los museos virtuales, como instituciones que brindan acceso a colecciones culturales a través de tecnologías de la información y la comunicación, ofrecen entornos interactivos que facilitan el aprendizaje significativo de diversos contenidos históricos, artísticos, científicos y sociales. En el contexto de la enseñanza del Renacimiento, una época de cambios profundos en Europa entre los siglos XV y XVI, estos recursos pueden ser un valioso recurso didáctico (Santibáñez, 2006, p. 156).

El Renacimiento, que marcó una renovación en áreas como el arte, la literatura, la filosofía y la ciencia, se caracterizó por influencias de la antigüedad clásica y la búsqueda del humanismo, el individualismo y el racionalismo. Los museos virtuales permiten a los estudiantes apreciar las obras maestras del arte renacentista y explorar los avances científicos y técnicos de la época. Además, estos museos virtuales contribuyen al desarrollo de competencias y habilidades, como la comprensión lectora, el pensamiento crítico y la expresión oral y escrita. Los estudiantes pueden participar en actividades como la observación, la descripción y la interpretación de fuentes históricas y artísticas.

A pesar de estos beneficios, la integración de museos virtuales en la enseñanza del Renacimiento presenta desafíos para los docentes, como la selección adecuada de recursos, la adaptación de contenidos a objetivos curriculares, la motivación y orientación de los



estudiantes, y la evaluación de procesos y resultados. Es esencial abordar estos desafíos para aprovechar plenamente el potencial educativo de los museos virtuales.

#### **4.3.El museo virtual como propuesta de enseñanza-aprendizaje**

##### **¿Utilizaría una guía didáctica basada en un museo virtual para enseñar sobre el Renacimiento en sus clases? (Sí/No) ¿Por qué?**

En general, el 100% de los encuestados expresó que utilizaría una guía didáctica basada en un museo virtual para enseñar sobre el Renacimiento. Los docentes destacaron la importancia de esta estrategia innovadora y la necesidad de contar con una guía que sirva como base para la enseñanza, apoyando al docente y contribuyendo a una impartición efectiva de las clases. Además, se resaltó que la guía didáctica ayudaría a los estudiantes a complementar su aprendizaje, siendo fundamental incorporarla en la planificación para obtener mejores resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El Renacimiento, un periodo artístico y cultural que transformó radicalmente la visión del mundo y del conocimiento en Europa entre los siglos XV y XVI, marcando un quiebre significativo con el teocentrismo medieval. Este movimiento, que elevaba las capacidades humanas y recuperaba la herencia grecolatina, también dejó una impronta indeleble en el ámbito científico (Venegas, 2003, p. 27).

La ciencia durante el Renacimiento se caracterizó por la aplicación meticulosa del método científico, fundamentado en la observación, la experimentación y la formulación de hipótesis. Este enfoque riguroso propició avances notables en el conocimiento científico y sentó las bases para el desarrollo de la ciencia moderna. Figuras destacadas como Copérnico, Kepler, Galileo y Vesalio fueron arquitectos de este progreso científico.

Comprender el Renacimiento se convierte en un pilar fundamental para apreciar la historia de la cultura occidental y el surgimiento de la ciencia moderna. Sin embargo, los métodos tradicionales de enseñanza, centrados en la exposición oral o escrita, pueden resultar monótonos y poco motivadores para los estudiantes. Es por esto que se busca activamente estrategias didácticas que no solo impartan conocimientos, sino que también fomenten el interés y la participación activa de los alumnos.

Una estrategia educativa innovadora y potencialmente efectiva es el empleo de museos virtuales como recursos didácticos. Estas plataformas digitales ofrecen ventajas significativas, tales como el acceso a una amplia variedad de recursos que, de otra manera, serían difíciles de obtener (Santibáñez, 2006, p. 157). Además, facilitan la contextualización histórica y cultural al presentar obras y objetos en su entorno original o en recreaciones de los mismos. Los museos virtuales estimulan la curiosidad, la imaginación y el pensamiento crítico, invitando a los estudiantes a explorar, observar, analizar e interpretar fuentes primarias y secundarias.

Para aprovechar plenamente el potencial educativo de un museo virtual, es esencial contar con una guía didáctica que sirva de orientación tanto para el docente como para los estudiantes. Esta guía debe adaptarse al nivel educativo, ser clara, precisa, coherente y atractiva para facilitar la comprensión y el interés de los usuarios (Santibáñez, 2006, p. 157). Asimismo, debe ser flexible, permitiendo la adaptación a las necesidades, intereses y ritmo de aprendizaje de cada alumno o grupo, esto indica que la guía didáctica debe ser interdisciplinaria, integrando conocimientos de diversas áreas relacionadas con el Renacimiento. Además, se busca que sea participativa, promoviendo la implicación activa y el protagonismo de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.

**¿Cree que una guía didáctica basada en un museo virtual podría adaptarse efectivamente a las necesidades específicas de sus estudiantes? (Sí/No) ¿Por qué?**

De acuerdo con los datos recopilados, se observa que un significativo 67% de los docentes están a favor de la idea de que una guía didáctica basada en un museo virtual puede adaptarse de manera efectiva a las necesidades específicas de sus estudiantes. Estos docentes posiblemente consideran que la utilización de un entorno virtual para la enseñanza puede ofrecer beneficios significativos y ser una herramienta valiosa para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes.

En contraste, el restante 33% de los docentes expresaron su escepticismo al respecto. Argumentan que una guía didáctica demasiado específica podría actuar como una restricción para despertar la curiosidad de los estudiantes en distintos ámbitos. En lugar de abogar por una guía más cerrada, sugieren la implementación de una guía que sea flexible y abierta, permitiendo así un enfoque más adaptativo a las necesidades de cada estudiante.

Conforme a estos datos, hay que tener en cuenta que dichos resultados revelan una diversidad de opiniones en torno a la efectividad de una guía didáctica basada en un museo virtual. Esta variedad de perspectivas subraya la complejidad inherente a la implementación de herramientas educativas en entornos virtuales. La percepción de la utilidad de esta herramienta se encuentra intrínsecamente ligada a elementos clave como la flexibilidad, el diseño y la capacidad de adaptación de la guía, según lo destacado por algunos docentes que consideran estos factores como cruciales para el éxito de la misma.

Desde la perspectiva de las teorías constructivistas, se enfatiza la importancia de adaptar la educación a las necesidades individuales de los estudiantes para lograr un aprendizaje significativo (Ortiz, 2015, p. 3). En este contexto, los defensores de la guía didáctica basada en museos virtuales podrían argumentar que la posibilidad de personalizar la experiencia de aprendizaje mediante la flexibilidad y adaptabilidad respalda la teoría constructivista, permitiendo a los estudiantes construir su propio conocimiento de manera más efectiva.

Sin embargo, desde una mirada crítica, algunos docentes podrían señalar las potenciales limitaciones de una guía didáctica específica, en línea con teorías críticas del aprendizaje que sugieren que la rigidez en la guía podría mantener estructuras educativas tradicionales y restringir la exploración creativa y la autonomía estudiantil. A nivel científico, la necesidad

de investigaciones empíricas sobre el impacto de las guías didácticas basadas en museos virtuales se destaca, dado que, estudios que evalúen diferentes enfoques de diseño y flexibilidad podrían arrojar luz sobre las mejores prácticas para maximizar el beneficio educativo.

**¿Considera que una guía didáctica basada en un museo virtual sería más efectiva que otros enfoques tradicionales de enseñanza sobre el Renacimiento? (Sí/No) ¿Por qué?**

El 100% de las respuestas reflejan una clara inclinación hacia la adopción de enfoques innovadores en la enseñanza del Renacimiento. La primera respuesta destaca la importancia de estrategias metodológicas interactivas, como Web Quest, audio libros y museos virtuales, considerándolas como herramientas innovadoras que despiertan la curiosidad de los estudiantes de manera notable. Este enfoque, centrado en materiales interactivos, sugiere un cambio en la metodología educativa hacia métodos más dinámicos.

La segunda respuesta refuerza la idea de la necesidad de adaptarse a la modernización, argumentando que la innovación en la enseñanza es crucial para generar un cambio efectivo. Se menciona que el uso de recursos innovadores, como museos virtuales, permitirá abordar el estudio del Renacimiento de manera más divertida y dinámica. Aquí, la modernización se presenta como un motor para transformar la experiencia educativa.

La tercera respuesta aboga por un enfoque equilibrado, destacando la importancia de la renovación sin dejar de lado lo tradicional. Se sugiere que combinar recursos innovadores, como guías didácticas basadas en museos virtuales, con enfoques tradicionales puede conducir a resultados positivos en el aprendizaje. Este planteamiento apunta hacia la integración de lo mejor de ambos mundos para obtener un aprendizaje completo y efectivo.

El respaldo teórico de la preferencia hacia enfoques innovadores en la enseñanza del Renacimiento se puede encontrar en las teorías del constructivismo y del aprendizaje experiencial. El constructivismo postula que los estudiantes construyen activamente su propio conocimiento a través de la interacción con el entorno y la participación en experiencias significativas (Ortiz, 2015, p. 3). Los enfoques interactivos, como museos virtuales y guías didácticas, alinean perfectamente con esta perspectiva, dado que, fomentan la participación activa del estudiante y estimulan la construcción de conocimiento de manera autónoma.

La necesidad de adaptarse a la modernización, como se expresa en la segunda respuesta, se conecta con las teorías del cambio educativo (Córica, 2020, p. 255). La literatura educativa destaca la importancia de ajustar los métodos pedagógicos a medida que evoluciona la sociedad y la tecnología. La introducción de recursos innovadores, como museos virtuales, se puede interpretar como una respuesta a la demanda de métodos educativos más alineados con las tendencias contemporáneas, proporcionando una experiencia de aprendizaje más relevante y atractiva para los estudiantes inmersos en la era digital.

Un dato elemental que se debe tener en cuenta es que la tercera respuesta, que aboga por un enfoque equilibrado entre lo innovador y lo tradicional, se alinea con la teoría de la diversificación pedagógica. Esta perspectiva sostiene que la combinación de enfoques pedagógicos diversos puede atender mejor a las necesidades de aprendizaje de una variedad de estudiantes. Al integrar métodos tradicionales con herramientas innovadoras, como guías didácticas basadas en museos virtuales, se busca aprovechar lo mejor de ambos enfoques para lograr un aprendizaje integral y efectivo. En este sentido, la teoría respalda la idea de que la renovación educativa no implica abandonar lo tradicional, sino más bien encontrar un equilibrio armonioso.

#### **4.4. Discusión**

La implementación de museos virtuales en la enseñanza del Renacimiento ha sido objeto de estudio en la investigación realizada. Los resultados obtenidos revelan tanto ventajas como desafíos en la integración de estas herramientas digitales en el proceso educativo. En el primer capítulo, se destaca la percepción positiva de los docentes sobre el potencial de los museos virtuales para mejorar la participación de los estudiantes y facilitar la comprensión de conceptos relacionados con el Renacimiento. Sin embargo, también se identifican desafíos significativos, como la selección adecuada de recursos y la adaptación de contenidos a objetivos curriculares. Estos hallazgos están en consonancia con el marco teórico presentado, que enfatiza la importancia de la innovación en la enseñanza para generar un cambio efectivo (Cabero Almenara & Palacios Rodríguez, 2021, p. 169).

El constructivismo, una de las teorías fundamentales en el marco teórico, sostiene que el aprendizaje es un proceso activo en el cual los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de la interacción con su entorno (Ortiz, 2015, p. 3). En este contexto, la utilización de museos virtuales como herramientas pedagógicas puede ser vista como una estrategia que fomenta la participación activa de los estudiantes al permitirles explorar y descubrir por sí mismos los conceptos del Renacimiento. Sin embargo, es importante tener en cuenta que, si bien los museos virtuales pueden ofrecer una experiencia inmersiva y enriquecedora, su efectividad depende en gran medida de la calidad de los recursos seleccionados y de la orientación activa del docente durante el proceso de aprendizaje.

Una de las principales ventajas identificadas en la investigación es la capacidad de los museos virtuales para despertar la curiosidad de los estudiantes y promover un aprendizaje más significativo. Esta observación se alinea con la teoría del procesamiento de la información, que destaca la importancia de la atención y la percepción en la retención de la información (Cabero & Palacios, 2021, p. 169). Los museos virtuales actúan como estímulos atractivos que captan la atención de los estudiantes, lo cual puede contribuir a mejorar su concentración y facilitar el proceso de aprendizaje del Renacimiento. Sin embargo, es necesario reconocer que la curiosidad por sí sola no garantiza un aprendizaje profundo y significativo; es fundamental que los estudiantes también puedan reflexionar y relacionar la información presentada en el museo virtual con sus conocimientos previos y experiencias.

Por otro lado, se identifican desafíos significativos en la integración de museos virtuales en la enseñanza del Renacimiento. Uno de los principales desafíos es la selección adecuada de recursos que se alineen con los objetivos específicos y el nivel de comprensión de los estudiantes. Este desafío resalta la importancia de una planificación integral de actividades, que incluya la organización detallada de actividades previas, durante y posteriores a la visita al museo virtual (Santibáñez, 2006, p. 156). Si bien los museos virtuales ofrecen una amplia variedad de recursos, es fundamental que los docentes seleccionen aquellos que sean relevantes y apropiados para los objetivos de aprendizaje planteados.

Otro desafío identificado es la adaptación de los contenidos de los museos virtuales a los objetivos curriculares establecidos. Este desafío destaca la importancia de una planificación cuidadosa y una coordinación efectiva entre los docentes y los diseñadores de los museos virtuales para garantizar que los recursos se ajusten a las necesidades específicas de los estudiantes y del plan de estudios (Santibáñez, 2006, p. 157). Además, es necesario proporcionar orientación y apoyo adecuados a los estudiantes durante la visita al museo virtual para asegurar que puedan aprovechar al máximo la experiencia educativa.

La utilización de una guía didáctica basada en un museo virtual se presenta como una estrategia prometedora para enseñar sobre el Renacimiento en las clases. Los docentes reconocen la importancia de contar con una guía que sirva como base para la enseñanza y apoye tanto al docente como a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Esta observación se alinea con la teoría del aprendizaje experiencial, que enfatiza la importancia de la experiencia directa (Ortiz, 2015, p. 3). Una guía didáctica bien diseñada puede proporcionar una estructura clara y coherente que guíe a los estudiantes a través de la visita al museo virtual, facilitando la comprensión y el análisis de los conceptos del Renacimiento.

Es importante tener en cuenta que una guía didáctica demasiado específica podría actuar como una restricción para despertar la curiosidad de los estudiantes en otros ámbitos. Algunos docentes sugieren la implementación de una guía más flexible y abierta que permita un enfoque más adaptativo a las necesidades de cada alumno (Córica, 2020, p. 255).

En conclusión, la integración de museos virtuales en la enseñanza del Renacimiento ofrece una serie de beneficios, como el aumento de la participación de los estudiantes y la facilitación de la comprensión de conceptos complejos. Sin embargo, también presenta desafíos significativos, como la selección adecuada de recursos y la adaptación de contenidos a objetivos curriculares. La utilización de una guía didáctica basada en un museo virtual se presenta como una estrategia prometedora para abordar estos desafíos, siempre y cuando se diseñe de manera flexible y adaptable a las necesidades específicas de los estudiantes. En última instancia, la efectividad de esta herramienta dependerá de la calidad de los recursos seleccionados y de la orientación activa del docente durante el proceso de aprendizaje.

## CAPÍTULO V.

### 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1 CONCLUSIONES

Los hallazgos de la investigación subrayaron que el museo virtual, como herramienta educativa, está sólidamente respaldado por teorías educativas centradas en el estudiante, como el constructivismo y el aprendizaje experiencial. Estas teorías promueven la idea de que el aprendizaje ocurre más efectivamente cuando los estudiantes están activamente involucrados en la construcción de su conocimiento. El estudio reveló que los museos virtuales facilitan esta participación al ofrecer entornos ricos e interactivos que permiten a los estudiantes explorar y conectar con el contenido histórico de manera significativa. Esta base teórica y práctica justifica ampliamente la adopción de museos virtuales en programas educativos centrados en el Renacimiento.

A través de la investigación, se identificaron múltiples ventajas de los museos virtuales, incluyendo accesibilidad mejorada a materiales educativos ricos y la capacidad de ofrecer experiencias de aprendizaje personalizadas. Sin embargo, también se reconocieron desafíos significativos, como la necesidad de asegurar que los contenidos sean pedagógicamente adecuados y alineados con los objetivos curriculares. Además, la investigación destacó la importancia de una colaboración efectiva entre educadores y diseñadores de museos virtuales para optimizar los recursos disponibles y adaptarlos a contextos educativos específicos. Estos desafíos subrayan la necesidad de un desarrollo y planificación cuidadosos para integrar exitosamente los museos virtuales en la educación histórica.

La propuesta de una guía didáctica específica para el uso de museos virtuales representa una respuesta directa a las necesidades identificadas durante el estudio. Los datos revelaron un claro interés y disposición por parte de los docentes hacia la implementación de este recurso, siempre que se les proporcionen las herramientas adecuadas para hacerlo eficazmente. La guía didáctica diseñada no solo debe proporcionar estructura, sino también ofrecer la flexibilidad necesaria para adaptarse a las variadas necesidades educativas de los estudiantes. Además, debería incorporar elementos interactivos y oportunidades de reflexión que faciliten un aprendizaje más profundo y significativo. Implementar esta guía con éxito podría revolucionar la manera en que los estudiantes interactúan con y comprenden el Renacimiento, fomentando un aprendizaje más dinámico y participativo.

## **5.2 RECOMENDACIONES**

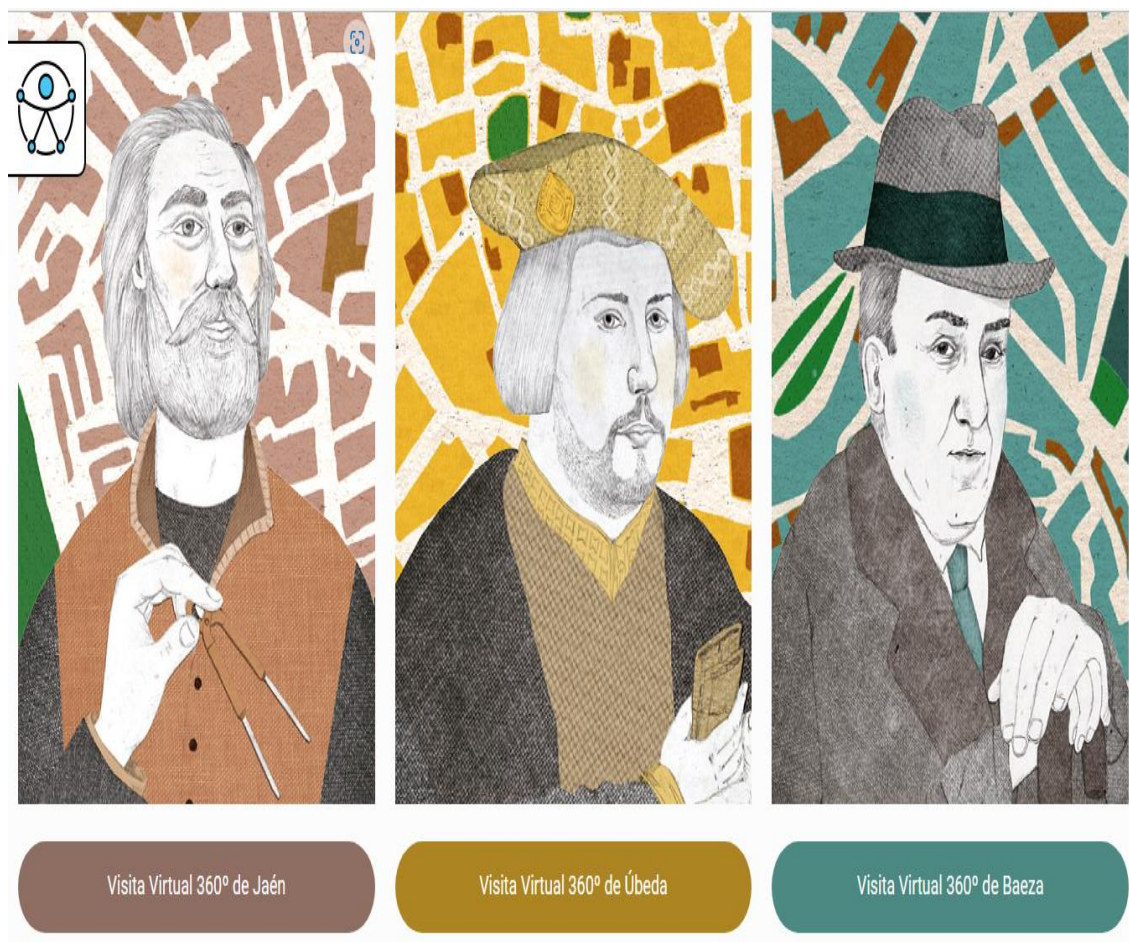
Se recomienda al Ministerio de Educación realizar una revisión exhaustiva de la literatura pedagógica relacionada con el uso de museos virtuales en la enseñanza del Renacimiento. Esta revisión permitirá fundamentar sólidamente la propuesta de una guía didáctica basada en este recurso y proporcionará orientación sobre las mejores prácticas y estrategias para maximizar su impacto educativo. Además, se sugiere que el Ministerio promueva la realización de investigaciones empíricas que evalúen el impacto de las guías didácticas basadas en museos virtuales en el aprendizaje de los estudiantes.

Se recomienda a los docentes de historia establecer criterios claros y específicos para la selección de recursos dentro del museo virtual, asegurando que estos se alineen con los objetivos de aprendizaje y el nivel de comprensión de los estudiantes. Es importante considerar la diversidad de estilos de aprendizaje y niveles de habilidad dentro del aula, para garantizar que la guía didáctica sea inclusiva y accesible para todos los estudiantes. Además, se insta a los docentes a colaborar estrechamente con los diseñadores de museos virtuales para desarrollar recursos educativos de alta calidad que sean relevantes y efectivos para el contexto de enseñanza del Renacimiento.

Se recomienda a los docentes de historia participar en talleres y capacitaciones que les brinden las habilidades y herramientas necesarias para integrar museos virtuales en su práctica educativa de manera efectiva. Estos talleres pueden proporcionar orientación sobre cómo diseñar guías didácticas basadas en museos virtuales, así como estrategias para facilitar la participación activa de los estudiantes y promover la construcción de conocimiento. Además, se sugiere que los docentes establezcan canales de comunicación abiertos y fluidos con otros colegas y diseñadores de museos virtuales, para compartir ideas, recursos y experiencias prácticas sobre el uso de estos recursos en el aula.

## CAPÍTULO VI.

### 6. PROPUESTA



**GUÍA DIDÁCTICA BASADA EN EL MUSEO VIRTUAL RUTA INCLUSIVA "RENACIMIENTO DEL SUR" QUE PERMITA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA TEMÁTICA DEL RENACIMIENTO.**

**Elaborado por: Mercy Salinas**

**Riobamba-Ecuador**



- **Introducción**

En la actualidad, el mundo educativo se encuentra inmerso en una era de constante evolución tecnológica, donde las herramientas digitales desempeñan un papel fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este contexto, surge la necesidad de explorar nuevas formas de aprovechar estas tecnologías para enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes. Una propuesta innovadora y prometedora es el desarrollo de una guía didáctica basada en un museo virtual que facilite la enseñanza y el aprendizaje de la temática del Renacimiento.

El Renacimiento, un periodo histórico y culturalmente rico que marcó una transición significativa en la historia europea, ofrece una oportunidad única para explorar y comprender la intersección entre el arte, la ciencia, la filosofía y la sociedad. Este periodo se caracterizó por un resurgimiento del interés en el conocimiento y el humanismo, así como por importantes avances en diversas áreas como el arte, la literatura, historia, la ciencia y la exploración.

Los museos virtuales representan una herramienta educativa importante y poderosa que puede ampliar y enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes al proporcionar acceso a una amplia gama de recursos visuales e interactivos. A través de la recreación digital de obras de arte, artefactos históricos y escenarios culturales del Renacimiento, los museos virtuales ofrecen a los estudiantes la posibilidad de explorar de manera inmersiva y autónoma los aspectos más destacados de este fascinante e imprescindible periodo histórico y cultural.

De esta manera, se propone la utilización del museo virtual denominado **Ruta Inclusiva "Renacimiento del Sur"**, el cual posee dentro de su página web tres escenarios disponibles para navegar por las distintas obras renacentistas que a su vez se distribuyen en tres ciudades española como es Jaén, Úbeda y Baeza. Este museo virtual se muestra como un recurso fácil de utilizar y acceder, además de mostrar los lugares con una mayor muestra de este tipo de obras en España.

Es así como, el objetivo principal de esta guía didáctica es proporcionar a los docentes de historia una herramienta integral y estructurada que les permita integrar de manera efectiva los museos virtuales en su práctica educativa. La guía estará diseñada para ofrecer una secuencia pedagógica clara y coherente que guíe a los estudiantes a través de la exploración y comprensión de los principales temas y conceptos del Renacimiento. Además, se enfocará en promover la participación tanto individual como grupal de los estudiantes, el pensamiento crítico y la construcción colaborativa de conocimiento, permitiéndole tener un aprendizaje significativo.

Cabe indicar que la descripción de la guía se constituyó como una simulación del recorrido virtual que podría realizar el docente con sus estudiantes. Las explicaciones y demás aspectos que se consideren importantes de incluir quedan a plena decisión de los profesores

que lo implementen. Para este caso se ha considerado la aplicación de la propuesta en el Octavo Año de Educación General Básica. En dicho nivel de educación se estudia fugazmente la temática del Renacimiento, por lo cual sería importante que el profesor pueda profundizar en su enseñanza por medio de un museo virtual para las respectivas explicaciones.

- **Situación problemática**

A pesar de la riqueza cultural e histórica del periodo del Renacimiento, la enseñanza de esta temática enfrenta diversos desafíos en el contexto educativo actual. Los enfoques tradicionales de enseñanza, que suelen basarse en la exposición oral o escrita de contenidos, pueden resultar poco estimulantes y no logran captar plenamente la atención e interés de los estudiantes. Además, la complejidad y la abstracción de muchos de los conceptos del Renacimiento pueden dificultar su comprensión y asimilación por parte de los alumnos.

El uso de herramientas digitales, como los museos virtuales, se presenta como una solución prometedora para abordar estos desafíos y enriquecer la enseñanza del Renacimiento. Sin embargo, su implementación efectiva en el aula requiere una planificación cuidadosa y estratégica que tenga en cuenta las necesidades y características específicas de los estudiantes, así como los objetivos pedagógicos de la enseñanza del Renacimiento.

Por lo tanto, la situación problemática radica en la falta de una guía didáctica estructurada y adaptada a las particularidades del uso de museos virtuales en la enseñanza del Renacimiento. Los docentes carecen de recursos pedagógicos que les brinden orientación y apoyo para integrar de manera efectiva los museos virtuales en su práctica educativa y maximizar su potencial como herramienta de aprendizaje.

Ante esta situación, es imperativo desarrollar una guía didáctica basada en un museo virtual que permita la enseñanza-aprendizaje de la temática del Renacimiento de manera efectiva y significativa. Esta guía debe proporcionar a los docentes una estructura clara y coherente para planificar y llevar a cabo actividades educativas que aprovechen al máximo los recursos disponibles en los museos virtuales. Además, debe estar diseñada para promover la participación activa de los estudiantes, estimular su curiosidad e imaginación, y facilitar la comprensión y asimilación de los conceptos del Renacimiento de manera accesible y atractiva.

- **Justificación**

La propuesta de desarrollar una guía didáctica basada en el museo virtual **Ruta Inclusiva "Renacimiento del Sur"** para la enseñanza del Renacimiento surge como respuesta a la necesidad de modernizar los enfoques pedagógicos en el aula y enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Este proyecto se justifica por diversos motivos fundamentales. En primer lugar, busca promover un aprendizaje integral al permitir a los

estudiantes explorar y comprender el Renacimiento desde múltiples perspectivas, integrando aspectos históricos, artísticos y culturales.

Además, la propuesta apunta a fomentar el desarrollo de habilidades digitales entre los estudiantes, en consonancia con la era digital en la que vivimos. Al utilizar un museo virtual como recurso educativo, se ofrece a los estudiantes la oportunidad de interactuar de manera efectiva con las tecnologías de la información y la comunicación, preparándolos para el mundo digital en el que se desarrollarán.

Por otro lado, la propuesta busca estimular la colaboración y la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. A través de actividades interactivas dentro del entorno virtual del museo, se fomenta el trabajo en equipo, el intercambio de ideas y la construcción conjunta de conocimiento. Esta interacción social y colaborativa enriquece la experiencia educativa y promueve un aprendizaje más significativo.

Finalmente, la propuesta se justifica por la relevancia y actualidad del tema del Renacimiento en el ámbito educativo. A pesar de ser un periodo histórico antiguo, el Renacimiento sigue siendo relevante en el estudio del arte, la literatura, la ciencia y la filosofía, entre otras áreas del conocimiento. La propuesta de una guía didáctica basada en un museo virtual permite mantener esta temática actualizada y relevante para los estudiantes, al tiempo que ofrece un enfoque innovador y atractivo para su estudio.

- **Objetivos de aprendizaje**

#### **Objetivo general**

Desarrollar una guía didáctica basada en el museo virtual **Ruta Inclusiva "Renacimiento del Sur"** que proporcione una experiencia integral de enseñanza-aprendizaje, permitiendo a los estudiantes explorar y comprender el Renacimiento mediante la interacción con recursos virtuales basado en el conocimiento histórico, artístico y cultural.

#### **Objetivos específicos**

Fomentar un entendimiento holístico del Renacimiento, integrando aspectos históricos, artísticos y culturales mediante la exploración activa del museo virtual.

Desarrollar habilidades digitales y promover la colaboración entre estudiantes mediante su participación dinámica en un entorno virtual, haciendo uso de recursos y actividades interactivas.

- **Selección del público objetivo**

La selección del público objetivo para la guía didáctica basada en el museo virtual **Ruta Inclusiva "Renacimiento del Sur"** que aborda la temática del Renacimiento es un paso

crucial en el proceso de diseño y desarrollo de esta herramienta educativa. El público objetivo está compuesto principalmente por estudiantes de educación primaria y bachillerato, particularmente aquellos que cursan materias relacionadas con la historia del arte, la historia de la civilización occidental, la historia universal o asignaturas afines. Este grupo de estudiantes se encuentra en un período formativo clave en el que están desarrollando habilidades cognitivas, críticas y analíticas, así como un interés creciente en el conocimiento histórico y cultural.

Además, la guía puede ser adaptada para estudiantes de otros niveles educativos, como educación primaria, en función de la complejidad y el contenido específico de las actividades propuestas. Del mismo modo, profesores de historia, arte o disciplinas relacionadas también pueden beneficiarse de esta guía como herramienta complementaria para su enseñanza.

Es importante considerar la diversidad dentro del público objetivo, que puede incluir estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje, niveles de habilidad digital y niveles de conocimiento previo sobre el Renacimiento. Por lo tanto, la guía debe ser lo suficientemente flexible y adaptable para satisfacer las necesidades y preferencias de este grupo diverso de estudiantes, ofreciendo opciones y actividades que puedan ser modificadas según las características individuales de cada grupo o alumno. En este caso se ha considerado el Octavo Año de Educación General Básica.

- **Elección de un museo virtual**

El museo virtual denominado “**Ruta Inclusiva Renacimiento del Sur**” ha sido elegido debido a su enfoque virtual en la inclusión de la temática del Renacimiento. Este museo virtual permite a las personas de todo el mundo explorar y apreciar la historia y el patrimonio cultural de España, específicamente de las localidades de Jaén, Úbeda y Baeza, sin importar su ubicación física. De este modo se puede explotar la habilidad de las generaciones más jóvenes para manipular las herramientas informáticas y a su vez construir aprendizaje.

- **Destreza con criterio de desempeño para 8vo EGB, en el tema del Renacimiento**

Con la temática del Renacimiento en el 8vo EGB se puede aplicar la siguiente destreza con criterio de desempeño a evaluar:

**CS.4.1.14.** Resumir el origen y desarrollo de la conciencia humanista que influyó en una nueva visión de las personas y el mundo.

Esta destreza con criterio de desempeño se puede observar en el tema denominado “*El Renacimiento y el humanismo*” del texto del estudiante de los libros que facilita el gobierno nacional a las instituciones de educación pública en el nivel antes mencionado.

- **Metodología**

La metodología para desarrollar la guía didáctica basada en un museo virtual que facilite la enseñanza y el aprendizaje de la temática del Renacimiento se fundamenta en un enfoque estructurado y participativo. Inicia con una investigación exhaustiva del periodo renacentista del museo **Ruta Inclusiva "Renacimiento del Sur"**, abarcando aspectos históricos, artísticos, culturales y científicos relevantes, seguida de la recopilación de recursos virtuales adecuados. Posteriormente, se elaborará un plan de estudios detallado que establezca los objetivos de aprendizaje y los contenidos temáticos, adaptándose a las necesidades del público objetivo. Luego, se desarrollará la guía didáctica, organizada con claridad y con actividades secuenciadas, integrando recursos multimedia y asegurando su accesibilidad. Se incorporarán actividades interactivas para fomentar la participación de los estudiantes.

### **Aplicación de la propuesta:**

#### **Preparación:**

- Los docentes deben familiarizarse inicialmente con el contenido y la estructura del museo virtual, comprendiendo cada segmento y recurso disponible dentro de la plataforma.
- Se sugiere realizar una sesión de navegación exploratoria por el museo para identificar los principales puntos de interés y las herramientas interactivas disponibles.

#### **Integración Curricular:**

- Antes de implementar la guía, los profesores deben planificar cómo se integrará el museo virtual en el currículo existente, determinando objetivos específicos de aprendizaje alineados con los estándares educativos.
- Se deben seleccionar temas y recursos del museo que se correspondan con los objetivos de aprendizaje del curso de Renacimiento.

#### **Implementación en el Aula:**

- Utilizar la guía didáctica para conducir visitas virtuales, donde los estudiantes podrán explorar el museo virtual en sesiones guiadas, haciendo uso de cuestionarios, discusiones y actividades propuestas en la guía.
- Los docentes deben fomentar la interacción y la discusión entre los estudiantes, proponiendo preguntas y temas para reflexionar que estén vinculados con los artefactos y las exhibiciones del museo.

#### **Evaluación y Retroalimentación:**

- Evaluar el progreso de los estudiantes mediante tareas y proyectos que requieran la aplicación de lo aprendido a través del museo virtual.

- Recolectar retroalimentación de los estudiantes sobre su experiencia con el museo virtual para ajustar y mejorar la integración de este recurso en futuras lecciones.

### Reflexión y Ajustes:

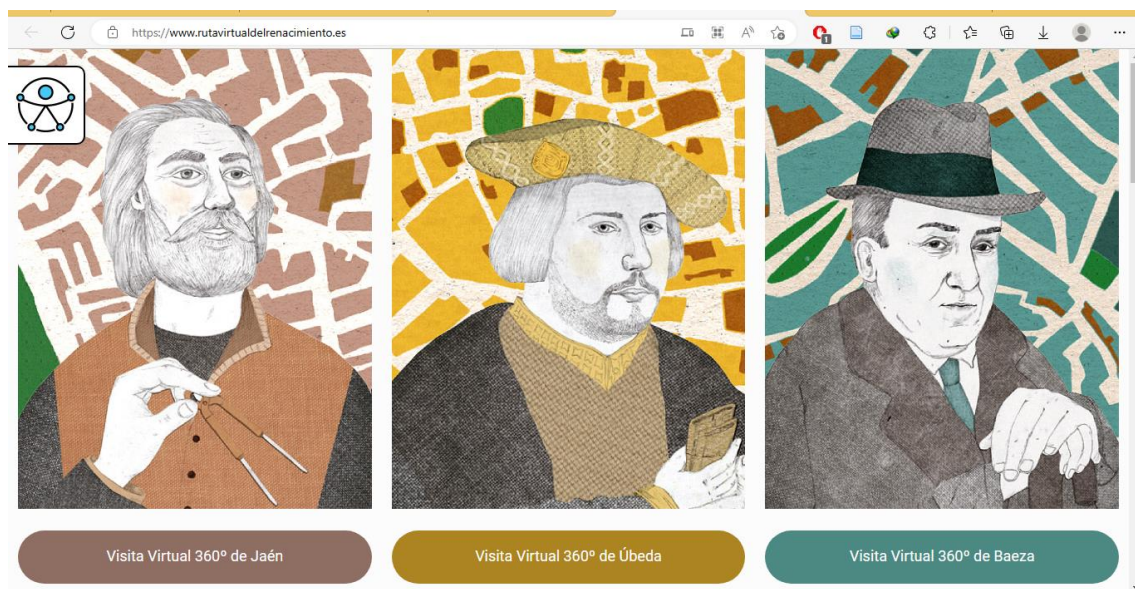
- Al final del curso, revisar los objetivos de aprendizaje junto con los resultados alcanzados y realizar ajustes en la guía didáctica basándose en las experiencias y los resultados obtenidos.
- Considerar la posibilidad de expandir o modificar las actividades del museo virtual según las necesidades específicas de los estudiantes y los nuevos desarrollos en la tecnología educativa.

- **Descripción de la guía**

La guía establece ciertos parámetros que pueden ser considerados tanto para el museo virtual propuesto, como también puede ser adaptado a otro tipo de realidad educativa. Para este caso, se ha considerado el museo virtual **Ruta Inclusiva "Renacimiento del Sur"**. En dicho museo virtual se establecen tres localías que son Jaén, Úbeda y Baeza. En dichos lugares, a través de la plataforma virtual, se podrá observar una serie de representaciones renacentistas. De este modo, se pasa a describir todo lo que involucra al museo virtual elegido:

#### -Ingreso:

Para ingresar al museo virtual **Ruta Inclusiva "Renacimiento del Sur"** se debe dirigir en el navegador a <https://www.rutavirtualdelRenacimiento.es/> y aparecerá la siguiente interfaz:



Fuente: Museo Virtual **Ruta Inclusiva "Renacimiento del Sur"** (2024)

Una vez que se ha ingresado estarán las tres entradas antes descritas, por lo cual se pasará a detallar cada una de ellas a continuación:

### ❖ **Visita Virtual 360° de Jaén**

Jaén, la ciudad capital de la provincia homónima, es un crisol de culturas donde cristianos, judíos y musulmanes han dejado su huella a lo largo de los siglos. Esta diversidad cultural se refleja en su variada arquitectura, que abarca diferentes periodos históricos. Entre sus joyas arquitectónicas se encuentran la majestuosa Catedral y los históricos Baños Árabes. Andrés de Vandelvira, un destacado arquitecto del Renacimiento español, vivió en Jaén y dejó un legado significativo en la provincia y en otras partes de España. Además de su rica historia y patrimonio arquitectónico, Jaén es famosa por su producción de aceite de oliva, con extensos olivares que se extienden por toda la provincia.

A continuación, se ofrece una visita guiada por los edificios renacentistas más representativos de la ciudad:



Fuente: Museo Virtual **Ruta Inclusiva "Renacimiento del Sur"**(2024)



El recorrido por el museo virtual empieza en la **Plaza Santa Luisa de Marillac**, donde se encuentra el **Centro Cultural Baños Árabes - Palacio de Villardompardo**. A la entrada de la plaza, hay un panel informativo vertical de metal que proporciona información gráfica y textual en español e inglés.

La plaza está separada de la zona de tráfico por bolardos colocados cada 1,50 metros. El suelo de la plaza tiene un diseño de cuadrícula con superficies rugosas delimitadas por líneas de piedra lisa. Los muebles, macetas, árboles y áreas de descanso se distribuyen a lo largo de esta cuadrícula, sin obstaculizar el paso.





Fuente: Museo Virtual **Ruta Inclusiva "Renacimiento del Sur"** (2024)

A continuación, avanzamos hacia la **Calle Maestra**, que, al igual que la vía anterior, es exclusivamente peatonal. El pavimento presenta un diseño geométrico y continuo de piedra pulida de varios colores, lo que le confiere un carácter distintivo a esta parte del recorrido, aunque también genera un marcado contraste de luz.

En nuestro camino, nos topamos con la fachada del Teatro Darymelia, que destaca por sus arcos de ladrillo a la vista, y con el **Palacio del Condestable Iranzo**. Al final de la calle, se encuentra la Oficina Municipal de Información y Turismo.



El recorrido continúa hacia la Plaza de Santa María, un área de tráfico mixto donde las zonas peatonales y los accesos restringidos para vehículos están poco diferenciados. Aquí se encuentran varios edificios importantes de la ciudad, como el **Palacio Municipal, el Palacio Episcopal y la Catedral de Jaén**. Esta última, declarada Monumento Histórico Artístico, es una destacada obra del Renacimiento Andaluz.

Fuente: Museo Virtual **Ruta Inclusiva "Renacimiento del Sur"** (2024)



Continuaremos hacia la **Plaza de San Ildefonso**, donde se ubica el segundo templo más importante, la Basílica de San Ildefonso. La plaza permite el tráfico vehicular en su perímetro exterior, mientras que está separada por bolardos de la zona peatonal interior, que cuenta con áreas ajardinadas y una fuente. El barrio se caracteriza por un entramado complejo de calles que varían desde las amplias y señoriales hasta las estrechas y pintorescas, donde se pueden encontrar bares y tabernas típicas. Desde esta plaza, en el extremo opuesto a la entrada de la Basílica, nos dirigimos hacia la Calle Cuatro Torres. Esta calle es estrecha, con una ligera pendiente descendente y está bordeada por fachadas continuas de viviendas. El pavimento está formado por una banda central de adoquines y bordillos laterales de piedra. En algunos tramos, se presentan pivotes metálicos que ocasionan estrechamientos temporales.

Fuente: Museo Virtual **Ruta Inclusiva "Renacimiento del Sur"**  
(2024)



Fuente: Museo Virtual **Ruta Inclusiva "Renacimiento del Sur"** (2024)

Durante nuestro trayecto, alcanzaremos la Plaza de las Batallas, donde encontraremos el Monumento a las Batallas ubicado en el centro de la mediana ajardinada de la calzada. Este monumento conmemora las grandes batallas ocurridas en la provincia de Jaén, como la Batalla de las Navas de Tolosa y la Batalla de Bailén. Luego, continuando por el Paseo de la Estación, llegaremos al **Museo Provincial de Jaén**. El edificio principal, que se encuentra separado y rodeado por un pequeño jardín, está elevado sobre una plataforma horizontal en relación con el nivel de la calle.



El último cruce en nuestro itinerario nos lleva al **Edificio del Banco de España**, que fue utilizado con propósitos bancarios hasta el año 2004 y ahora funciona como museo y archivo municipal. Nos aproximamos a él desde un costado, rodeándolo por un área abierta y espaciosa hasta alcanzar su fachada principal, marcando así el final de la etapa final del recorrido.

Fuente: Museo Virtual **Ruta Inclusiva "Renacimiento del Sur"** (2024)

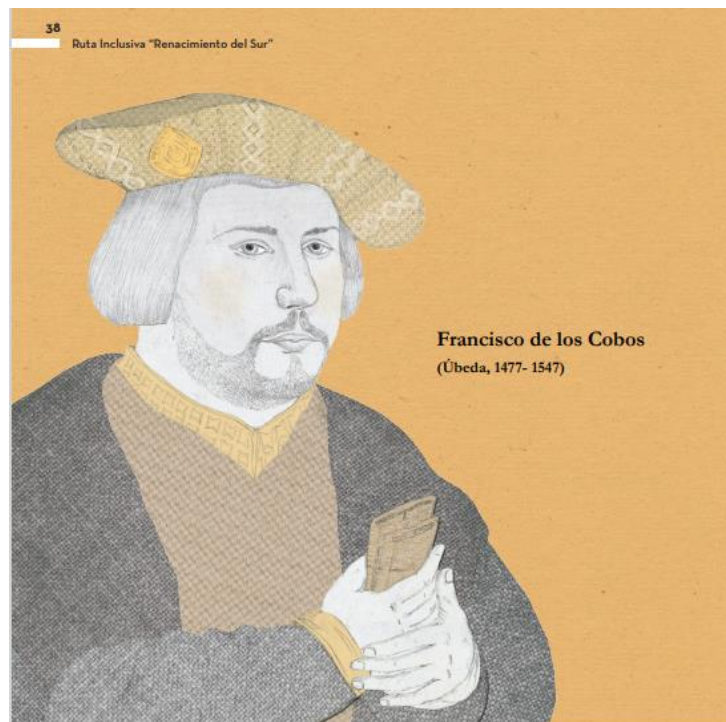
## **Actividades de evaluación**

Para el caso de la **Visita Virtual 360° de Jaén** se plantea que se puedan aplicar en primera instancia una serie de preguntas que pueden ser aplicadas de forma oral o escrita a los estudiantes con el fin de valorar los conocimientos adquiridos por los estudiantes durante el recorrido virtual y la explicación pertinente proporcionada por el profesor. Las preguntas se formularían de la siguiente forma:

### **Evaluación**

1. ¿Qué características culturales han dejado su huella en la ciudad de Jaén a lo largo de los siglos?
2. ¿Qué destacado arquitecto del Renacimiento español dejó un legado significativo en Jaén?
3. ¿Cuáles son las principales atracciones arquitectónicas de Jaén?
4. ¿Qué es lo más destacado sobre la producción de aceite de oliva en la provincia de Jaén?
5. ¿Cuáles son los edificios renacentistas más representativos que se pueden visitar en la ciudad de Jaén?
6. ¿Qué se puede encontrar en la Plaza Santa Luisa de Marillac en Jaén?
7. ¿Cómo se distingue la Calle Maestra en términos de pavimentación?
8. ¿Qué edificios destacados se encuentran en la Calle Maestra en Jaén?
9. ¿Qué se puede esperar encontrar en la Plaza de Santa María en Jaén?
10. ¿Qué función tiene el Edificio del Banco de España en Jaén y cuál es su uso en la actualidad?

## ❖ Visita Virtual 360° de Úbeda



Fuente: Museo Virtual **Ruta Inclusiva "Renacimiento del Sur"** (2024)

Durante la Edad Media, Úbeda tuvo un papel crucial en el ámbito militar debido a su ubicación estratégica. Por esta razón, se erigió una muralla alrededor de la ciudad para protegerla y resguardarla de posibles ataques. Además de su importancia militar, Úbeda fue un importante centro comercial y artesanal. En el siglo XVI, la ciudad también destacó en el ámbito político. Entre sus habitantes ilustres se encuentran Francisco de los Cobos y Juan Vázquez de Molina, quienes fueron secretarios respectivamente de los reyes Carlos V y Felipe II, figuras clave en la historia de España.

A continuación, presentamos un recorrido por los edificios renacentistas más destacados de la ciudad.



Fuente: Museo Virtual **Ruta Inclusiva "Renacimiento del Sur"** (2024)

Comenzamos nuestra ruta en la calle Obispo Cobos, donde se encuentran el **Hospital de Santiago** y el Convento de la Victoria. En el comienzo de la ruta, hay dos plazas de estacionamiento reservadas claramente señalizadas. A lo largo de todo el recorrido, encontraremos monolitos verticales que ofrecen información sobre los monumentos en diferentes idiomas, facilitando así la identificación de los edificios.

La calle Obispo Cobos es una calle comercial muy concurrida y espaciosa, con un solo nivel y una franja central para el tráfico rodado, restringido, pavimentada con adoquines. A ambos lados de esta franja central, hay áreas peatonales pavimentadas con losas de piedra, separadas por mobiliario urbano que incluye bancos, papeleras, contenedores de residuos, jardineras, señales de tráfico y farolas.

Durante el recorrido, nos encontraremos con accesos a garajes privados pavimentados con adoquines, claramente identificados. También veremos algunas terrazas dispersas y árboles con zonas protegidas alrededor de sus bases. Al final de la calle, giramos a la derecha hacia la calle Cronista Cazabán, una calle peatonal amplia y nivelada, pavimentada con adoquines de piedra en toda su extensión. A lo largo del lado derecho de esta calle, hay bancos para descansar. En el extremo de la calle, se encuentra la **Iglesia de San Isidoro**.





A continuación, nos encontramos con un cruce peatonal que cuenta con señales de tráfico, pero no dispone de sistema de audio para personas con discapacidad visual. Si giramos hacia la derecha, llegaremos a la **Oficina Municipal de Turismo**, mientras que si seguimos recto nos dirigiremos hacia la Plaza Doctor Quesada. En esta sección de la ruta, hay una parte pavimentada con adoquines para el tráfico vehicular y otra área para peatones con adoquines más pequeños. Además, hay varios bolardos y algunas terrazas colocadas en distintos puntos. En esta zona, hay tres plazas de estacionamiento reservadas claramente señalizadas: dos de ellas están en la calle Rastro, después de pasar la oficina de turismo, y otra está cerca de la plaza de Andalucía.

Fuente: Museo Virtual **Ruta Inclusiva "Renacimiento del Sur"** (2024)



Fuente: Museo Virtual **Ruta Inclusiva "Renacimiento del Sur"** (2024)

Para acceder a la calle Prior Monteagudo desde el nivel de la calle, debemos dirigirnos al comienzo de la calle Juan Montilla. Dado que esta calle tiene una pendiente, el acceso desde la parte inferior de la plaza, frente al ayuntamiento, se realiza a través de escalones. Una vez frente al **Ayuntamiento**, giramos a la derecha para bajar por la calle Pasaje Jesús Nazareno, la cual tiene una pendiente pronunciada y un pavimento muy irregular compuesto por adoquines y bandas laterales de piezas de piedra.



En una esquina del Palacio del Deán Ortega, comienza la calle Juan Ruiz González, que desemboca en la plaza 1 de Mayo, donde están ubicadas las Antiguas Casas Consistoriales (ahora el Conservatorio de música), la **Iglesia de San Pablo** y el Antiguo Convento de San Andrés. Esta calle, de nivel y utilización mixta (para vehículos y peatones), tiene una ligera pendiente ascendente y presenta una franja central pavimentada con adoquines para el tráfico vehicular, así como bandas laterales con baldosas de piedra para los peatones junto a las fachadas. Antes de llegar a la plaza, hay una plaza de estacionamiento reservada claramente señalizada. En la plaza, que marca el final de la ruta, encontramos una amplia zona de descanso con árboles en áreas protegidas, bancos, áreas sombreadas, fuentes de agua potable y una escultura en el centro de San Juan de la Cruz.

Fuente: Museo Virtual **Ruta Inclusiva "Renacimiento del Sur"** (2024)

## Actividades de evaluación

Para el caso de la **Visita Virtual 360° de Úbeda** se plantea que se pueda aplicar una actividad sobre relacionar imágenes con conceptos. Es necesario que los estudiantes observen las imágenes que se proporcionen y puedan establecer algún tipo de relación con los conceptos que se proporcionen en la presenta actividad evaluativa.

### Evaluación

-Hospital de Santiago



-Oficina Municipal de Turismo



-Ayuntamiento



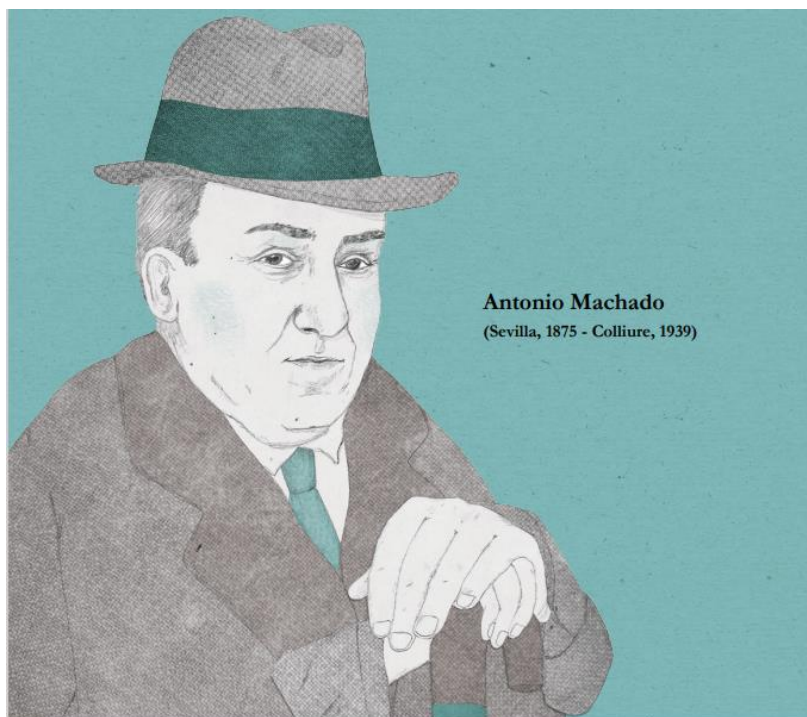


-Francisco de los Cobos



-Iglesia de San Pablo

## ❖ Visita Virtual 360° de Baeza



Fuente: Museo Virtual **Ruta Inclusiva "Renacimiento del Sur"** (2024)

Baeza está ubicada en el corazón de la provincia de Jaén, una posición que ha facilitado la influencia de diversas civilizaciones a lo largo de la historia, como los íberos, romanos y musulmanes. En la actualidad, Baeza es reconocida por su notable conjunto de monumentos, siendo uno de los municipios de España con mayor cantidad de edificaciones renacentistas. Durante el siglo XVI, fue un importante centro universitario y en la actualidad alberga una sede de la Universidad Internacional de Andalucía. El poeta Antonio Machado residió en Baeza entre 1912 y 1919, además de desempeñarse como profesor de francés en el Instituto local.

A continuación, presentamos un recorrido por los edificios renacentistas más destacados de la ciudad.



Fuente: Museo Virtual **Ruta Inclusiva "Renacimiento del Sur"** (2024)



Comenzamos nuestro recorrido en la calle San Pablo, donde encontramos varios edificios monumentales, como la **Iglesia de San Pablo**, la **Casa de los Perea**, la **Casa Cabrera**, la **Casa Acuña**, el **Palacio Cerón**, el **Palacio de Los Salcedo** o de los **Condes de Garcéz**, y el **Palacio fortaleza de los Sánchez Valenzuela**. A lo largo de la ruta, hay placas metálicas incrustadas en el suelo con información sobre estos edificios, lo que facilita su identificación y acceso. A la mitad del recorrido, en la intersección con la calle General Cuadros, perpendicular y señalizada horizontalmente, aproximadamente a la mitad del trayecto, se encuentra una plaza de estacionamiento reservada.



Cruzamos al lado opuesto de la calle y llegamos al Pasaje Cardenal Benavides, donde se ubica el **Ayuntamiento**. Este pasaje cuenta con un área peatonal pavimentada con losa de granito junto a la fachada del Ayuntamiento, que está despejada de obstáculos y elevada por encima del nivel de la carretera. Para superar la diferencia de altura con la calzada, se han instalado escalones entre los tramos ajardinados. Del otro lado de la calle, encontramos otra sección de la acera al mismo nivel de la carretera, separada por árboles plantados en alcorques sin protección, con pavimento de adoquines.

Fuente: Museo Virtual **Ruta Inclusiva "Renacimiento del Sur"** (2024)





Atravesamos el paso de peatones que está marcado únicamente en la calzada y nos dirigimos hacia la plaza del Pópulo, donde encontramos la **Oficina de Turismo, el arco de Villalar, la Puerta de Jaén, la Casa del Pópulo, la Fuente de Los Leones y las Antiguas Carnicerías**. La plaza está bien iluminada y su pavimento está completamente nivelado con losas de granito, sin obstáculos, y cuenta con una fuente ornamental en su centro. Alrededor de esta fuente, el suelo está decorado con cantos rodados con motivos ornamentales. En uno de los lados de la plaza, se permite el tráfico vehicular, y esta área está delimitada por pedestales de granito conectados por cadenas metálicas.

Fuente: Museo Virtual **Ruta Inclusiva "Renacimiento del Sur"** (2024)



Continuamos nuestro camino hasta llegar al cruce con la calle Compañía, donde hay indicada una plaza de estacionamiento reservada. Tomamos la calle Compañía, que tiene una plataforma única y cuenta con dos amplias aceras en los extremos, libres de obstáculos y pavimentadas con losas de granito cortadas. En estas aceras, hay bancos para descansar situados en el lado exterior, mientras que en el centro de la calle hay una banda adoquinada para el tráfico vehicular. En esta calle se encuentra el **Antiguo Cuartel de Sementales** y un estacionamiento público. Continuamos hasta el final de la calle para adentrarnos en el casco antiguo, donde nos encontramos con la **Iglesia de la Santa Cruz** y el **Palacio de Jabalquinto**.

Fuente: Museo Virtual **Ruta Inclusiva "Renacimiento del Sur"** (2024)



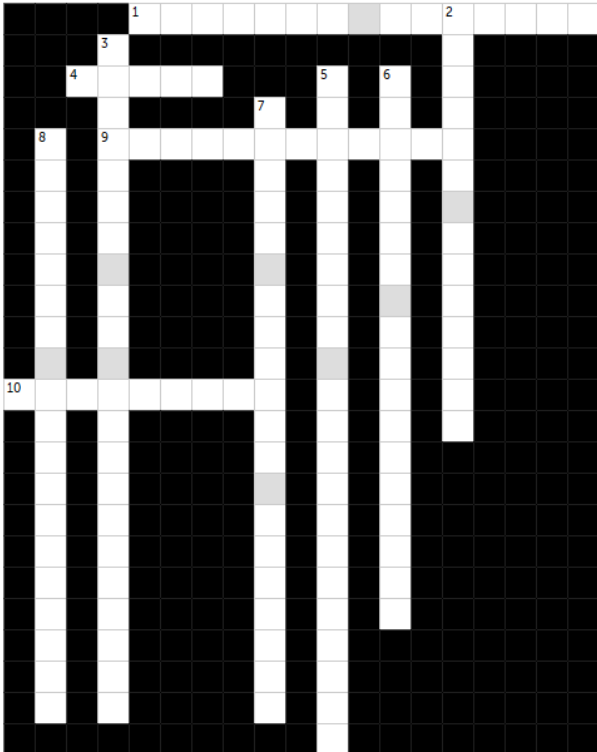
Fuente: Museo Virtual **Ruta Inclusiva "Renacimiento del Sur"** (2024)

Descendemos nuevamente por la cuesta San Felipe y giramos a la izquierda para ingresar a la calle Beato Ávila, cuya pavimentación es similar a la calle Cobertizo pero con una pendiente casi imperceptible. En esta calle, encontramos la **Antigua Universidad** antes de llegar al arco del barbudo. Cruzamos el arco para ingresar a la calle Alto de las escuelas, que tiene tramos alternos de ascenso y descenso y está pavimentada con guijarros. En este punto, iniciamos la última calle del recorrido, la calle Barbacana, que comienza en una plaza donde hay vehículos estacionados de manera irregular y bancos de piedra para descansar. El pavimento de esta calle está hecho de piezas de piedra y termina nuevamente en la calle Obispo Narváez, marcando así el final de la ruta.

## Actividades de evaluación

Para el caso de la **Visita Virtual 360° de Baeza** se plantea que se pueda aplicar una actividad sobre completar un crucigrama, para lo cual es necesario que el estudiante pueda responder a las preguntas y las respuestas sean colocadas en el crucigrama. A continuación, se detalla la actividad evaluativa:

### Evaluación

	<b>Horizontal</b>	<b>Vertical</b>		
	1	¿Qué poeta residió en Baeza entre 1912 y 1919?	2	¿Qué hay alrededor de la fuente ornamental en la plaza del Pópulo?
	4	¿Qué ciudad está ubicada en el corazón de la provincia de Jaén?	3	¿Qué se encuentra al final de la calle Compañía en Baeza?
	9	¿Qué institución se ubica en el Pasaje Cardenal Benavides en Baeza?	5	¿Qué tipo de información se encuentra en las placas metálicas incrustadas en el suelo a lo largo de la ruta?
	10	¿Qué tipo de pavimento tiene la calle Alto de las escuelas en Baeza?	6	¿Qué edificio se encuentra al final de la calle San Pablo en Baeza?
			7	¿Dónde termina la calle Barbacana en Baeza?
			8	¿Qué edificio se encuentra en la calle Beato Avila antes de llegar al arco del barbudo?

### Grupo de respuestas:

Ayuntamiento	Cantos rodados	Guijarros	Calle Obispo Narváez	Baeza	Edificios monumentales
Antonio Machado	Palacio de Jabalquinto	Sánchez Valenzuela	Antigua Universidad		

## **Conclusiones**

- La implementación del museo virtual "Ruta Inclusiva Renacimiento del Sur" emerge como una herramienta poderosa para fomentar un entendimiento holístico del Renacimiento al integrar de manera dinámica y accesible aspectos históricos, artísticos y culturales. A través de la exploración activa de este recurso, los estudiantes tienen la oportunidad de sumergirse en un viaje educativo en el cual pueden apreciar y comprender la complejidad y la riqueza de este periodo histórico desde diversas perspectivas. Esta iniciativa no solo enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también promueve la apreciación y el respeto por el legado cultural y artístico del Renacimiento.
- La implementación del museo virtual "Ruta Inclusiva Renacimiento del Sur" ofrece una oportunidad única para el desarrollo de habilidades digitales y la promoción de la colaboración entre estudiantes. A través de su participación dinámica en un entorno virtual rico en recursos y actividades interactivas, los estudiantes no solo adquieren competencias técnicas, sino que también aprenden a trabajar en equipo, compartir conocimientos y construir de manera colaborativa un entendimiento más profundo del Renacimiento. Esta experiencia no solo fortalece su capacidad para navegar en el mundo digital actual, sino que también fomenta habilidades sociales y cognitivas esenciales para su desarrollo integral.

## **Recomendaciones**

- Para aprovechar al máximo la implementación del museo virtual "Ruta Inclusiva Renacimiento del Sur" en la promoción de un entendimiento holístico del Renacimiento, se sugiere que los educadores diseñen actividades de exploración guiada que involucren a los estudiantes en la interacción activa con los recursos disponibles. Esto puede incluir asignaciones que requieran la investigación independiente sobre aspectos específicos del Renacimiento, seguidas de discusiones en grupo para compartir hallazgos y reflexiones. Además, se recomienda que los educadores fomenten la participación en actividades prácticas, como la recreación de obras de arte renacentistas o la escritura de ensayos analíticos basados en las experiencias virtuales.
- Con el fin de promover el desarrollo de habilidades digitales y la colaboración entre estudiantes a través del museo virtual "Ruta Inclusiva Renacimiento del Sur", se recomienda que los educadores diseñen proyectos de aprendizaje colaborativo que requieran la creación conjunta de contenido digital relacionado con el Renacimiento. Esto podría incluir la producción de videos educativos, la elaboración de presentaciones multimedia o la colaboración en la creación de exposiciones virtuales sobre temas específicos del Renacimiento. Además, se sugiere que los educadores proporcionen orientación y apoyo continuo para facilitar la colaboración efectiva y el uso adecuado de las herramientas digitales disponibles en el museo virtual.

## BIBLIOGRAFÍA

- Almeida, A. (2019). Robots, Inteligencia Artificial y Realidad Virtual: una aproximación en el sector del turismo. *Cuadernos de Turismo*, (44), pp. 13-26. ISSN: 1139-7861. Murcia: Universidad de Murcia.
- Álvarez P. (2009). El Museo Didáctico Virtual de Patrimonio Histórico-Educativo Andaluz como recurso para la enseñanza de la Historia de la Educación. *Depósito de Investigación Universidad de Sevilla* 2(1) pp.591 – 605
- Amado, J., Suárez, M., & Bautista, A. (2023). Museo Virtual y educación artística: Ruta Pedagógica para la difusión del arte escolar. *Revisión humana. International Humanities Review / Revista Internacional de Humanidades*, 16(5), pp. 1–18.
- Anguiano, I. (2014). *Museo del Renacimiento y Barroco* [Universidad Pública de Navarra, Trabajo de Fin de Máster, Máster en Formación del Profesorado en Educación Secundaria]. Navarra-España.
- Arbués, E. (2014). Los museos como espacios sociales de educación. *Estudios sobre la educación*, 27 (2). pp. 132-155.
- Arellano, Y. (2015). *Los museos virtuales en la educación básica (el material interactivo; el Renacimiento: arte e historia)* (Tesis de grado). Universidad Pedagógica Nacional, Unidad Ajusco, Licenciatura en Pedagogía. México.
- Bandelli, A. (2020). Las imágenes y sus interpretaciones en los textos escolares españoles. Una propuesta metodológica. *Revista Brasileña de Historia de la Educación*, 20, pp. 1-27. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Cabero, A; & Palacios, R. (2021). La evaluación de la educación virtual: las e-actividades. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(2), pp. 169-188.
- Carmona, A., & Pérez, R. (2021). *¿Cómo han evolucionado los museos desde el punto de vista didáctico?* (tesis de maestría). Universidad de La Laguna. San Cristóbal de La Laguna, España. p. 52.
- Córica, J. (2020). Resistencia docente al cambio: Caracterización y estrategias para un problema no resuelto. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(2), pp. 255-272.
- Cueto, E. (2020). Investigación cualitativa. *Applied Sciences in Dentistry*, 1(3), pp. 1-2.
- Elisondo, R.; & Melgar, M. (2015). Museos y la Internet: contextos para la innovación. *Aleph*. 68. (17-32). México: Innov. educ.

- Falcón, k., & Guanoluisa, W. (2019). Museo Virtual para la Difusión de la Cultura Ancestral Panzaleo, sus Tradiciones y Costumbres la Unidad Educativa Juan Abel Echeverría en la ciudad de Latacunga. [Universidad Técnica de Cotopaxi, Facultad de Ciencias de la Educación, Diseño Gráfico Computarizado] Ecuador- Latacunga.
- García, A., & León, N. (2014). Los museos como recurso didáctico en la enseñanza de la historia en educación primaria. [Universidad Ajusco, Pedagogía] México: Ciudad de México.
- García, G. (2014). Repensando el Museo Virtual: La creación de museos virtuales comunitarios. [Universidad de Piura, Facultad de Ciencias de la Educación, Ciencias Sociales] México: Ciudad de México.
- García, J., & Fustamante, R. (2014). Museos virtuales como recurso en la enseñanza de las Ciencias Sociales desde el enfoque por competencias para estudiantes de Educación Básica Regular. Propuesta de una guía didáctica para recorrido virtual. [Universidad de Piura, Facultad de Ciencias de la Educación, Ciencias Sociales] México: Ciudad de México.
- García, M; & Gutiérrez, S. (2018). El museo como espacio multicultural y de aprendizaje: algunas experiencias inclusivas. *Revista Anual de Historia del Arte*. 24. (117-128). Oviedo: Universidad de Oviedo.
- García, O; González, P; Arellano, Jesús. (2021) Comparativa de características de software para la creación de recorridos virtuales 360 en Web, *Revista RITI Journal*, México, pp. 109-118.
- Gómez, C. (2013). Los museos virtuales como espacios para el aprendizaje. *Virtualis*. 8. (35–43). México.
- Gómez, E., Navas, D., Aponte, G. & Betancourt, L. (2014). Metodología para la revisión bibliográfica y la gestión de información de temas científicos, a través de su estructuración y sistematización. *DYNA*, 81(184), pp. 158-163.
- Gómez, E., Navas, D., Aponte, M; Betancourt, L. (2014). Metodología para la revisión bibliográfica y la gestión de información de temas científicos, a través de su estructuración y sistematización. *DYNA*, 81 (184), pp. 158-163. ISSN 2346-2183.
- Gómez, J; Monroy, L; Bermúdez, L; Bonilla, C. (2019). Caracterización de los modelos pedagógicos y su pertinencia en una educación contable crítica. *Entramado*, 15 (1), pp. 164 -189.
- González, D. (2021). Modelos de gestión de museos con inteligencia artificial. *I congreso internacional de museos y estrategias digitales*, (1), pp. 685-697.

- González, A. & Chávez, G. (2011). La realidad virtual inmersiva en ambientes inteligentes de aprendizaje: Un caso en la educación superior. *Revista Icono*. 2 (14), Madrid pp. 122-137
- Hernández, A. (2019). *El museo en el aula: una propuesta de trabajo a través del museo virtual* (Trabajo de Fin de Máster). Universidad de Murcia, Máster Universitario en Educación y Museos. Patrimonio, Identidad y Mediación Cultural. Murcia, España.
- Hernández, M. (2012) El museo ¿Sin museo?: El arte digital en el museo virtual. Nuevos recursos para la Educación Artística. *Educación artística: revista de investigación (EARI)*. Educación artística: revista de investigación (EARI), pp. 55-62
- Hernández, M. (2015). *El museo virtual como recurso didáctico para fomentar la creatividad en Educación Plástica y Visual de 1º de Educación Secundaria Obligatoria* (Tesis de grado). Universidad Internacional de la Rioja. Sevilla.
- Hervás, R; & Miralles, M. (2006). La importancia de enseñar a pensar en el aprendizaje de la historia. *Ciencias Sociales*, 1(1), pp. 34-40.
- Jiménez, A. & Robles, F. (2016). Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista EDUCATECONCIENCIA*, 9(10), pp. 106-113.
- Jiménez, L. (2013). El museo virtual como estrategia para la enseñanza de la historia. *Revista Electrónica Perspectivas*, ISSN: 1409-3669, 6 (1), pp. 83-104.
- Johnson, P. (2015). *El Renacimiento. Una breve historia*. México: Debolsillo México.
- León Ortiz, C. del R; (2017). El museo como espacio de generación de aprendizaje e Investigación. Caso museo de la concepción de la Ciudad de Riobamba. Editorial Redipe, Capítulo Estados Unidos. Coedición: Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador. Noviembre de 2017
- León Ortiz, C. del R. ., León Ortiz, C. H., & Troya León, H. A. (2023). El desarrollo de competencias profesionales: una aproximación de la universidad a los museos y sitios arqueo-arquitectónicos. *Cuaderno De Pedagogía Universitaria*, 20(40), 129–144. <https://doi.org/10.29197/cpu.v21i40.520>
- León-Ortiz, C. del R. ., León Ortiz, C. H. ., & Troya León, H. A. . (2023). Los procesos de enseñanza de Historia y otras Ciencias Sociales, una aproximación a la innovación en tiempos de pandemia del COVID-19. *Cuaderno De Pedagogía Universitaria*, 20(39), 84–96. <https://doi.org/10.29197/cpu.v20i39.484>
- Llorente, M. (2019). El museo como recurso didáctico en el proceso de enseñanza – aprendizaje. *Publicaciones Didácticas*, (104), pp. 475-711.



- López, E., Cobos, D., Molina, L., Jaén, A. (2020). Claves para la innovación pedagógica ante los nuevos retos Respuestas en la vanguardia de la práctica educativa. Barcelona: Ediciones OCTAEDRO, S.L.
- López, M. (2019). Las narrativas de la inteligencia artificial. *Revista de Bioética y Derecho Perspectivas Bioéticas*, (45), pp. 5-28. ISSN 1886-5887. Sevilla: Universidad Pablo de Olavide.
- Maceira, L. (2009). El museo: espacio educativo potente en el mundo contemporáneo. *Sinéctica*, 32 (1). pp. 1-17.
- Margareto, R. (2013). *Los recursos educativos a través de los museos virtuales* (Tesis de maestría). Universidad de Valladolid. Valladolid, pp. 1-55
- Melgar, M., & Chiecher, A. (2016). De paseo por un museo virtual. Aprendizajes y valoraciones de estudiantes Universitarios. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*. 11. (79-98). Córdoba: Editorial. Universidad Nacional de Río Cuarto, Argentina.
- Melgar, M., Elisondo, & Díaz, R. (2022). Jóvenes y museos. Estudio de percepciones sobre experiencias educativas. *Praxis*. 3. (1-18). Argentina: Universidad Nacional de La Pampa
- Monjarás Ávila, A. J., Bazán Suarez, A. K., Pacheco Martínez, Z. K., Rivera Gonzaga, J. A., Zamarripa Calderón, J. E. & Cuevas Suárez, C. E. (2019). Diseños de Investigación. *Educación y Salud Boletín Científico Instituto de Ciencias de la Salud Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo*, vol. 8, núm. 15.
- Ochoa, M., Erráez, J., Ordoñez, B., Espinoza, E. (2021). Los museos en la enseñanza de historia. *Revista Universidad y Sociedad*. 3. (439-444). Machala.
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, 19, pp. 93-110, Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca, Ecuador
- Osorio, L. & Finol, M. (2021). Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *QUALITAS Revista Científica*, 3, pp. 1-11. Quito: Dirección de Investigación UNIBL.
- Pérez, S. (2010). Los recursos didácticos. Temas para la educación, revista digital para profesionales de la enseñanza. 1. (1-6).
- Poveda, A. (2018). La institución del museo: origen y desarrollo histórico. *Publicaciones didácticas*, 1(1), pp. 80-112.
- Quijano, M. (2012). Revolución de los museos. *TELOS, Cuadernos de Comunicación e Innovación*, (1), pp. 55-60.

- Radicelli, C; & Pomboza, M; (2022) Museos digitales interactivos, una nueva forma de generar y transmitir conocimiento, *Revista DYNA*, 89(222), ISSN 0012-7353 pp. 83-90.
- Ramírez, E. (2021). *Museo de tecnologías alternativas: fundamentos museísticos para una transición tecnológica hacia la sustentabilidad* (tesis de licenciatura). Universidad Jesuita de Guadalajara. p. 220.
- Reyes, L. & Carmona, A. (2020). La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar.
- Rivero, P. (2011). La arqueología virtual como fuente de materiales para el aula. *Iconografía didáctica*, (68), pp. 17-24.
- Robles, A. (2017). La importancia del museo en la educación. Un binomio en continua evolución. *Educación y Futuro*, 36, pp. 127-150.
- Ruiz, D. (2011). Realidad Aumentada, Educación y Museos. *ICONO Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías*, 2, pp. 212-226. ISSN 1697-8293. España.
- Santibáñez, L. (2006). Los museos virtuales como recurso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Científica de Comunicación y Educación*, 27, pp. 155-162. ISSN: 1134-3478.
- Vélez, J. (2019). Museos Virtuales-Presente y Futuro. *Primera conferencia venezolana sobre aplicación de computadoras en arquitectura-FAU-UCV-Caracas*, 1(1), pp. 145-152.
- Venegas, R. (2003). El Renacimiento: Un contexto para el surgimiento del concepto pedagógico formación. *Educación*, 28(1), pp. 27-37, Universidad de Costa Rica, San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica.

## ANEXOS



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**  
**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES**  
**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**El museo virtual como recurso didáctico para la enseñanza del Renacimiento**  
**ENTREVISTA A DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA 12 DE MAYO, EN LA**  
**CIUDAD DE PUYO**

**Objetivo:** Recopilar información sobre la implementación de un museo virtual como recurso didáctico para la enseñanza del Renacimiento

**Investigadora:** Mercy Salinas

1. ¿Utiliza usted museos virtuales como recurso didáctico en su enseñanza?  
(Sí/No) ¿Por qué?
2. ¿Considera que la integración de museos virtuales en las clases debe estar respaldada por una base pedagógica sólida? (Sí/No) ¿Por qué?
3. ¿Ha recibido capacitación formal sobre la incorporación efectiva de museos virtuales en su práctica pedagógica? (Sí/No) ¿Por qué?
4. ¿Cree que la fundamentación pedagógica influye en la selección de museos virtuales para apoyar sus objetivos de enseñanza? (Sí/No) ¿Por qué?
5. ¿Considera que se podría experimentar mejoras en la participación de los estudiantes al utilizar museos virtuales para enseñar sobre el Renacimiento? (Sí/No) ¿Por qué?
6. ¿Considera que el uso de museos virtuales puede facilitar la comprensión de conceptos relacionados con el Renacimiento por parte de los estudiantes? (Sí/No) ¿Por qué?
7. ¿Se podría encontrar desafíos significativos al integrar museos virtuales en la enseñanza del Renacimiento? (Sí/No) ¿Por qué?
8. ¿Utilizaría una guía didáctica basada en un museo virtual para enseñar sobre el Renacimiento en sus clases? (Sí/No) ¿Por qué?
9. ¿Cree que una guía didáctica basada en un museo virtual podría adaptarse efectivamente a las necesidades específicas de sus estudiantes? (Sí/No) ¿Por qué?
10. ¿Considera que una guía didáctica basada en un museo virtual sería más efectiva que otros enfoques tradicionales de enseñanza sobre el Renacimiento? (Sí/No) ¿Por qué?

## Itinerario de la ruta de Jaén

1. Centro Cultural Baños Árabes [Visita virtual 360°](#) [i Más info](#)
2. Palacio del Condestable Iranzo [Visita virtual 360°](#) [i Más info](#)
3. Catedral de la Asunción de la Virgen [Visita virtual 360°](#) [i Más info](#)
4. Palacio de la Diputación Provincia [Visita virtual 360°](#) [i Más info](#)
5. Iglesia de San Ildefonso [Visita virtual 360°](#) [i Más info](#)
6. Museo Provincial [Visita virtual 360°](#) [i Más info](#)
7. Antiguo Banco de España [Visita virtual 360°](#) [i Más info](#)

## Itinerario de la ruta de Úbeda

1. Hospital de Santiago [Visita virtual 360°](#) [i Más info](#)
2. Iglesia de San Isidoro [Visita virtual 360°](#) [i Más info](#)
3. Antiguas Carnicerías. [Visita virtual 360°](#) [i Más info](#)
4. Palacio Vela de los Cobos [Visita virtual 360°](#) [i Más info](#)
5. Palacio Juan Vázquez de Molina. [Visita virtual 360°](#) [i Más info](#)
6. Basílica de Santa María de los Reales Alcázares [Visita virtual 360°](#) [i Más info](#)
7. Sacra Capilla de El Salvador [Visita virtual 360°](#) [i Más info](#)
8. Palacio del Deán Ortega. [Visita virtual 360°](#) [i Más info](#)
9. Iglesia de San Pablo [Visita virtual 360°](#) [i Más info](#)

[Descargar PDF Itinerario](#)

[Visita virtual 360° Completa Úbeda](#)

## Itinerario de la ruta de Baeza

1. Iglesia de San Pablo	<a href="#">📺 Visita virtual 360°</a>	<a href="#">📄 Más info</a>
2. Palacio fortaleza de los Sánchez Valenzuela	<a href="#">📺 Visita virtual 360°</a>	<a href="#">📄 Más info</a>
3. Hotel Palacio de los Salcedo	<a href="#">📺 Visita virtual 360°</a>	<a href="#">📄 Más info</a>
4. Hotel TRH Ciudad de Baeza	<a href="#">📺 Visita virtual 360°</a>	<a href="#">📄 Más info</a>
5. Iglesia de la Purísima Concepción	<a href="#">📺 Visita virtual 360°</a>	<a href="#">📄 Más info</a>
6. Cárcel y casa del Corregidor (Ayuntamiento)	<a href="#">📺 Visita virtual 360°</a>	<a href="#">📄 Más info</a>
7. Antigua Audiencia Civil y Escribanías	<a href="#">📺 Visita virtual 360°</a>	<a href="#">📄 Más info</a>
8. Antiguo cuartel de Sementales	<a href="#">📺 Visita virtual 360°</a>	<a href="#">📄 Más info</a>
9. Iglesia de la Santa Cruz	<a href="#">📺 Visita virtual 360°</a>	<a href="#">📄 Más info</a>
10. Catedral de la Natividad de Nuestra Señora	<a href="#">📺 Visita virtual 360°</a>	<a href="#">📄 Más info</a>
11. Seminario San Felipe Neri	<a href="#">📺 Visita virtual 360°</a>	<a href="#">📄 Más info</a>
12. Palacio de Jabalquinto	<a href="#">📺 Visita virtual 360°</a>	<a href="#">📄 Más info</a>
13. Antigua Universidad	<a href="#">📺 Visita virtual 360°</a>	<a href="#">📄 Más info</a>

Distancia aproximada de la ruta: 2 km

Duración aproximada: 1 hora y 30 minutos

[Descargar PDF Itinerario](#)

[Visita virtual 360° Completa Baeza](#)