



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO**

TEMA:

**LOS MUSEOS VIRTUALES COMO ESPACIOS DE ENSEÑANZA–
APRENDIZAJE PARA EL NIVEL INICIAL**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Innovación y Liderazgo Educativo

Autora

Mónica Paulina Mendoza Proaño

Tutor

Ing. Janio Jadán Guerrero, PhD

QUITO – ECUADOR
2022

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA
DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Mónica Paulina Mendoza Proaño, declaro ser autora del Trabajo de Investigación con el nombre “LOS MUSEOS VIRTUALES COMO ESPACIOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA EL NIVEL INICIAL.”, como requisito para optar al Grado de Magister en Educación con mención en Innovación y Liderazgo Educativo, autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional(RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito a los 18 días del mes de enero del 2022, firmo conforme:

Autor: Mónica Mendoza Proaño

Firma:



Número de Cédula: 1713739017

Dirección: Pichincha, Quito, Cotacollao, 23 de junio Correo Electrónico:

monica76mendoza@gmail.com

Teléfono: 0998353021

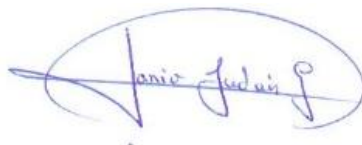
APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “LOS MUSEOS VIRTUALES COMO ESPACIOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA EL NIVEL INICIAL” presentado por MÓNICA PAULINA MENDOZA PROAÑO, para optar por el Título de Magíster en Educación mención Innovación y Liderazgo Educativo.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Quito, 18 de enero de 2022



Ing. Janio Jadán Guerrero, PhD

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quién suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magíster en Educación mención Innovación y Liderazgo Educativo, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Quito, 18 de enero de 2022

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Mónica Paulina Mendoza Proaño', written over a horizontal line.

Mónica Paulina Mendoza Proaño


1713739017

APROBACIÓN TRIBUNAL

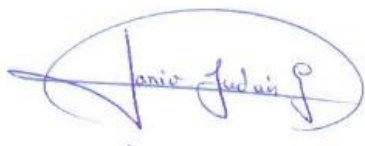
El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: LOS MUSEOS VIRTUALES COMO ESPACIOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA EL NIVEL INICIAL, previo a la obtención del Título de Magíster en Educación mención Innovación y Liderazgo Educativo, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 18 de enero de 2022.

Dr. Artieda Cajilema Segundo Thomas
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



MSc. Silva Villalobos Mauricio
VOCAL



Ing. Janio Jadán Guerrero, PhD
TUTOR

DEDICATORIA



A mi abuelo Félix
Ricardo Proaño
Flores, ilustre
quiteño y
apasionado poeta, a

pesar de que no estás físicamente ya
hace algunos años, siento tu
presencia y compañía en mis
momentos de flaqueza, para ti mis
letras y pensamientos de este
proyecto.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Tecnológica Indoamérica, que me abrió sus puertas para seguir en el camino del conocimiento, a mis compañeros, al cuerpo docente y personal administrativo que fueron parte de este proceso. A mi tutor, el Dr. Janio Jadán Guerrero quién con su mirada apreciativa iluminó mi camino e inspiró mi interés por la investigación.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	1
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	2
RESUMEN EJECUTIVO	18
ABSTRACT	19
INTRODUCCIÓN	20
Importancia y Actualidad	20
Justificación	23
Planteamiento del problema	26
Hipótesis	27
Destinatarios del Proyecto	27
Objetivos	28
General:	28
Específicos:	28
CAPÍTULO I	31
MARCO TEÓRICO	31
Antecedentes de la investigación	31

Desarrollo teórico del objeto y campo	36
Variable Independiente Museos Virtuales.	37
Museos Virtuales	37
Definiciones	37
Historia	38
Recursos educativos digitales	39
Plataformas virtuales	40
Roblox	43
Minecraft Education	44
Google tour Creator	45
Google Arts & Culture	46
Smithsonian learning Lab	47
Europeana	48
Artsteps	48
Didáctica Virtual	52
Definición	52
Importancia	52
Tecnología Educativa	54
Definición	54

Importancia	54
Enseñanza-Aprendizaje	55
Aprendizaje Social	55
El conectivismo en la era digital	56
Proceso Pedagógico	56
Nociones	56
Secuencia didáctica	57
Orientaciones metodológicas	58
Currículo de Educación Inicial	59
Introducción	59
Referentes curriculares	59
Enfoque	60
Estructura curricular	60
Características del diseño curricular	61
Elementos organizadores del diseño curricular	62
Organización curricular de los aprendizajes	62
Caracterización de los ejes de desarrollo y aprendizaje	64
CAPÍTULO II	66
DISEÑO METODOLÓGICO	66

Diseño Metodológico	66
Paradigma	66
Modalidad	66
Tipo	67
Técnicas e instrumentos de recolección de datos	67
Población	68
Operacionalización de variables	68
Variable Independiente. Museos Virtuales	68
Variable dependiente Enseñanza-Aprendizaje	73
Proceso de recolección de datos	74
Aspectos metodológicos en la recolección de la información	75
Validez y confiabilidad de los instrumentos empleados.	76
Análisis de los resultados	78
Cuestionario dirigido a docentes	78
Valoración con la técnica de la entrevista dirigida a expertos	93
Experto Internacional: 1	93
Experto Internacional: 2	94
Variable dependiente: Espacios de enseñanza-aprendizaje	100
CAPÍTULO III	106

PRODUCTO	106
Nombre de la propuesta	106
Definición del tipo de producto	106
Contribución de la propuesta a las insuficiencias identificadas	108
Presentación	108
Objetivos	109
Estrategias	111
Evaluación de la Propuesta	124
Participantes y Actividades	125
CONCLUSIONES	127
RECOMENDACIONES:	129
BIBLIOGRAFIA	130
ANEXOS	135

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	67
Tabla 2 Población.....	68
Tabla 3 Matriz de operacionalización de la variable Independiente: Los museos virtuales.....	69
Tabla 4 Matriz de operacionalización de la variable dependiente: Enseñanza-aprendizaje	73
Tabla 5 Organización de la investigación	75
Tabla 6 Género del docente del centro educativo El Arca del Saber	78
Tabla 7 Nivel de formación profesional del docente del centro educativo El Arca del Saber.....	79
Tabla 8 ¿Utiliza tecnología en su práctica docente?	80
Tabla 9 ¿Integra estrategias educativas interactivas en sus clases?.....	81
Tabla 10 ¿Usa espacios virtuales interactivos en su práctica docente?.....	82
Tabla 11 ¿Con qué frecuencia usa estos espacios interactivos para impartir su clase?.....	84
Tabla 12 ¿Ha visitado algún museo de la ciudad con sus estudiantes?.....	85
Tabla 13 ¿Ha usado los recorrdios virtuales a museos con sus estudiantes?	86
Tabla 14 ¿Considera a la interacción parte importante en la sesion virutale de aprendizaje?	87
Tabla 15 ¿Considera que se puede crear experiencias significaivas utilizando los museos virtuales?	88

Tabla 16 ¿Conoce los ejes de aprendizasje y ámbitos de desarrollo y aprendizasje que se pueden articular con las actividades en museos?	89
Tabla 17 ¿Conoce cómo se pueden articular los ámbitos de desarrollo y aprendizaje con los museos virtuales?.....	91
Tabla 18 ¿Qué ejes de desarrollo y aprendizaje del currículo nacional de educación inicial, considera que se puedan articular con las actividades de un museo virtual?	92
Tabla 19 Análisis e interpretación de las entrevistas a expertos internacionales	95
Tabla 20 Análisis de la entrevista a experta en educación inicial.....	101
Tabla 21 Proyecto: Vianjando sin salir del aula	109
Tabla 22 Evaluación de la propuesta a través del grupo focal	125

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 El aprendizaje de los niños en los tipos de museos	24
Figura 2 Árbol de Problemas	29
Figura 3 Árbol de Problemas	30
Figura 4 ¿Qué necesitan los niños para potenciar su desarrollo y aprendizaje? 35	
Figura 5 Objeto y Campo de Investigación	36
Figura 6 Variable Independiente Museos Virtuales	37
Figura 7 Recursos digitales	40
Figura 8 Tendencias para la enseñanza-aprendizaje.....	41
Figura 9 Categorías en los mundos virtuales para niños	42
Figura 10 Imagen de la plataforma roblox	43
Figura 11 Imagen de la plataforma minecraft	44
Figura 12 Imagen de google tour creator.....	45
Figura 13 Imagen de la plataforma google arts & culture	46
Figura 14 Imagen de la plataforma smithsonian learning lab.....	47
Figura 15 Imagen de la plataforma europea	48
Figura 16 Imagen de la plataforma artsteps	49
Figura 17 Pirámide de comportamiento humano en un museo.....	51
Figura 18 Fases del Plan Covid-19 del MED	53
Figura 19 Variable Dependiente Enseñanza- Aprendizaje	55
Figura 20 Sesiones de aprendizaje.....	57
Figura 21 Características del diseño curricular	61
Figura 22 Elementos organizadores del diseño curricular.....	62

Figura 23 Ejes y ámbitos del subnivel 1	63
Figura 24 Ejes y ámbitos del subnivel 2	64
Figura 25 Resultado del Alfa de Cronbach	77
Figura 26 Género del docente del centro educativo El Arca del.....	78
Figura 27 Nivel de formación profesional del docente del centro educativo	79
Figura 28 Uso de la tecnología en la práctica docente	80
Figura 29 Uso de estrategias educativas interactivas.....	81
Figura 30 Uso de espacios virtuales interactivos	83
Figura 31 Frecuencia del uso de espacios interactivos	84
Figura 32 Porentajes de visitas a museos de la ciudad	85
Figura 33 Uso de recorridos virtuales a museos.....	86
Figura 34 La importnacia de la interacción en las sesiones virtuales	87
Figura 35 Creación de experiencias significativas usando los museos virtuales .	88
Figura 36 Conocimiento de ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje usando museos virutales	90
Figura 37 Articulación de ámbitos con los museos virtuales	91
Figura 38 Ejes de desarrollo y aprendizaje para articular con los msueos virtuales	92
Figura 39 Entrada principal del museo virtual.....	112
Figura 40 Estructura del Museo Virtual con el proyecto Vianjando sin salir del aula	112
Figura 41 Obra de Fernando Botero.....	113
Figura 42 Los museos y la paleontología	115

Figura 43 El amorfino tradición de la costa ecuatoriana	117
Figura 44 El arte geométrico de Joan Miró.....	118
Figura 45 El club estrafalario	120
Figura 46 Puppy	121
Figura 47 Vang Gogh Alive.....	123
Figura 48 Invitación para el grupo focal	124

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO
TEMA: EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE DIGITAL EN MUSEOS
VIRTUALES

AUTOR: Mónica Paulina Mendoza Proaño
TUTOR: Dr. Janio Jadán Guerrero

RESUMEN EJECUTIVO

Con la pandemia por el Covid-19 la virtualidad tomó relevancia en la práctica docente, fue necesario buscar nuevas ideas para impartir la cátedra, es en este escenario donde el museo virtual se visibiliza como un espacio para enseñar y aprender, en el actual ecosistema digital existen una infinidad de recursos, y es la aplicación didáctica de estos recursos lo que los vuelve interesantes, emocionantes y pertinentes, el objetivo de esta investigación es crear un museo virtual articulado con los ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje del currículo nacional del Ecuador para niños de nivel inicial y analizar los efectos en el proceso de enseñanza aprendizaje, con la apertura y democratización del conocimiento de estos centros culturales se pueden crear experiencias de aprendizaje sincrónicas y asincrónicas, recorrer el mundo de las bellas artes seleccionando obras, figuras y objetos que permitan un aprendizaje significativo, el diseño metodológico de este estudio se basa en el paradigma cuali-cuantitativo, con la participación de docentes y niños de edad preescolar, se incorpora la recolección, análisis e interpretación de datos, así como también el criterio de expertos en la temática, lo que permitió obtener información sobre el uso de los museos virtuales y la aplicabilidad de recursos interactivos pertinentes, con la técnica del grupo focal para 30 niños de 4 a 5 años, 12 docentes y 30 padres de familia, permitió visibilizar opiniones, sentimientos y vivencias en el museo virtual, generando un debate enriquecedor sobre la experiencia de los usuarios, el diseño del museo se desarrolló en una plataforma que permitió la creación de un circuito de visita guiada similar a la de un museo físico, donde el docente se convierte en mediador e intérprete de esta nueva museología virtual basada en el usuario, los resultados son alentadores, con un diseño pertinente y acorde a la lógica curricular nacional. Fomentar el uso de otros espacios no formales, resaltar la importancia del uso de centros culturales como museos y rutas físicas o virtuales, así como rincones de la ciudad o del mundo para desarrollar sesiones de aprendizaje, ampliar el alcance de las visitas a los museos físicos y virtuales en un tipo de didáctica híbrida serán los temas de esta investigación.

Descriptores: Museos digitales – Experiencias digitales – Museos virtuales – Exposición virtual 3D – Museos infantiles.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO
THEME: DIGITAL LEARNING EXPERIENCES IN VIRTUAL MUSEUMS

AUTHOR: Mónica Paulina Mendoza Proaño
TUTOR: Dr. Janio Jadán Guerrero

ABSTRACT

Due to the Covid-19 pandemic, virtuality became relevant in teaching practice. It has been necessary to find new ideas to teach, being this the perfect setting where the virtual museum is seen as a space for teaching and learning. In to-day's digital ecosystem, there are many resources, so it is the educational application of these resources that makes them interesting, exciting and relevant. The research's objective is to create a virtual museum articulated with the axes and areas of development and learning of the national curriculum of Ecuador for pre-school children and to analyze the effects on the teaching-learning process. With the opening and democratization of the knowledge of these cultural centers, it is possible to create synchronous and asynchronous learning experiences and explore fine arts world by selecting artworks, figures and objects that allow meaningful learning. The methodological design of this study is based on the qualitative-quantitative paradigm, with the participation of teachers and preschool children, integrating collection, analysis and interpretation of quantitative and qualitative data, as well as experts' criteria about the subject, which allowed obtaining data concerning the use of virtual museums and the applicability of relevant interactive resources. With the focus group technique 30 children from 4 to 5 years old made visible their opinions, feelings and experiences generating an enriching debate about users' experience in the virtual museum. The design of the museum was developed on a platform that allowed the creation of a guided visit circuit similar to that of a physical museum, where the teacher becomes a mediator and interpreter of this new virtual museology focused on the user. The results are encouraging with a pertinent design and according to the national curricular logic. Promoting the use of other non-formal spaces, highlight the importance of cultural centers use such as physical or virtual museums and routes as well as city or world's corners to develop learning sessions, expand the scope of visits to the physical and virtual museums in a kind of hybrid didactics will be the subjects of this research.

Keywords: Digital Museums · Digital Experiences · Virtual Museums · 3D Virtual Exhibition · Children's Museums

INTRODUCCIÓN

Importancia y Actualidad

La línea de investigación del presente trabajo se enmarca en la innovación educativa a fin de presentar una nueva forma de abordar a los museos virtuales como espacios interactivos y facilitadores del aprendizaje a través de la creación de actividades innovadoras para caracterizar la didáctica de los museos virtuales en los niños de nivel inicial. Según Barbieri y Muzzapa (2017), “Los sistemas de museos virtuales (MV) son una solución muy eficaz para la comunicación de contenidos culturales, gracias a su enfoque lúdico y educativo” (p. 101). De igual manera el desarrollo de un espacio interactivo como los museos virtuales pueden nutrir el accionar del docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El desarrollo integral del ser humano, es un proceso, que inicia en los primeros años de vida, el ambiente, los espacios y los estímulos adecuados que se proporcionen durante esta etapa permitirán adquirir destrezas necesarias que brindarán una continuidad armónica e integral, lo que le llevará a convertirse en un adulto con características aptas para desarrollarse en una sociedad que se transforma día a día.

La presente investigación se realizará dentro del marco de la Constitución de la República del Ecuador (2008):

Art. 21. -Las personas tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural, a decidir sobre su pertenencia a una o varias comunidades culturales y a expresar dichas elecciones; a la libertad estética; a conocer la memoria histórica de sus culturas y a acceder a su patrimonio cultural; a difundir sus propias expresiones culturales y tener acceso a expresiones culturales diversas. (p. 14)

El Código de la Niñez y Adolescencia (2003):

Art. 37. -Derecho a la educación. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que: 1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente; 2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar; 3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender; 4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y, 5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes. La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia. El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas. (p. 12)

Con la llegada de la pandemia por el Covid-19 los procesos de enseñanza–aprendizaje evolucionaron y se transformaron, como sostiene Gangopadhyay (2012) es tiempo de una tormenta perfecta, el encuentro con la tecnología tanto para docentes como para los niños fue abrumador; sin embargo, los museos también formaron parte de esta nueva normalidad y saltaron a la virtualidad democratizando el conocimiento, la accesibilidad y las nuevas formas de atraer al público en especial a los niños pequeños a través de la creación de cápsulas digitales interactivas, foros de discusión,

actividades imprimibles, talleres virtuales, recorridos mediados, etc. Herramientas que sirvieron de insumos para crear mediaciones e interpretaciones en un espacio virtual interactivo y lograr que se convierta en una estrategia que logre influir en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Esta investigación pretende motivar el uso de estas visitas virtuales acercando el conocimiento de estos espacios a través de un museo virtual amigable que junto a una planificación faciliten la actividad docente en este entorno de enseñanza para el nivel inicial, permita también observar al museo desde otra mirada, como elemento integrador y vinculador en el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de metodologías activas como lo sostiene Cano (2021) se convierta en una estrategia de enseñanza-aprendizaje innovadora, pertinente y accesible, por tal motivo esta investigación permitió desarrollar a través del uso de los museos virtuales, espacios y estrategias útiles de enseñanza para fortalecer el desarrollo integral infantil.

El tema es de trascendencia, los museos físicos y virtuales se han convertido en espacios que invitan y motivan la enseñanza en diversas áreas del conocimiento, utilizando un escenario diferente al aula escolar. Estos espacios, rutas o esquinas que cuentan historias se van convirtiendo en aliados del docente para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de nivel inicial, el concepto de museo virtual nace en los años 90, países de Europa y Estados Unidos fueron los pioneros en esta transformación digital, según Mendoza (2020) la virtualidad empezó como un medio de información sobre ubicación, como llegar, recorridos, agendamiento de citas, etc. Sin embargo; no se ha encontrado investigación o casos de mediaciones e interpretaciones para los niños de nivel inicial en museos virtuales.

Como docentes en formación debemos fortalecer nuestras habilidades de acuerdo al contexto, innovar a través de la creación de estrategias interactivas que guíen y motiven nuestra labor, los museos virtuales y la didáctica que se desarrolla en estos espacios pretenden provocar nuevas formas de enseñar y aprender, ofrecer experiencias divertidas, amenas, informativas y educativas, caracterizar manejando una didáctica activa y participativa en la visita virtual a los museos, rutas o esquinas de nuestra ciudad y del mundo se convertirán en el eje central de esta temática.

Justificación

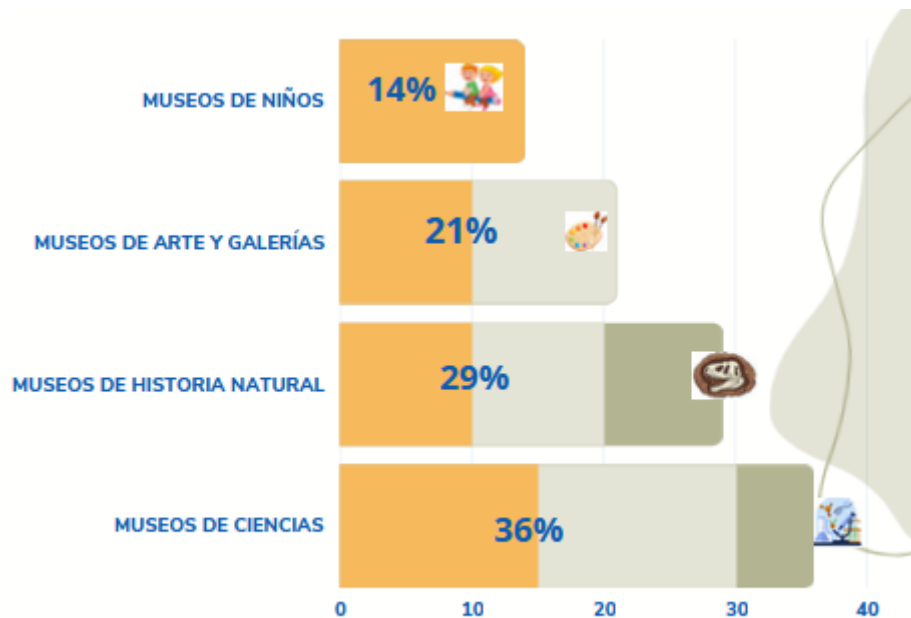
El uso de los museos como espacios de educación no es algo habitual para el docente de educación inicial en nuestro país, sin embargo, en contextos internacionales se evidencia su uso como, por ejemplo, la investigación realizada por los autores Romero et al. (2015) que describen en su libro unos ejercicios interesantes con el uso de computadoras en el aula. Dentro de las actividades que presentan están las visitas virtuales a museos a través de enlaces, pero no se observa la didáctica que se puede realizar con estas visitas. Justamente este vacío es el que se pretendió llenar con la propuesta de un espacio para el uso de los museos virtuales a través de recorridos y actividades interactivas.

La investigación realizada por Andre et al. (2017) revela la importancia del aprendizaje de los niños de preescolar y primaria en el ambiente de un museo. Los resultados de esta investigación se pueden observar en la figura 1, en donde se muestran los porcentajes de aprendizaje en museos, así: el 36% del aprendizaje se centra en los museos de ciencias, le siguen los museos de historia con el 29%, luego están los museos de arte y galerías con el 21% y con el 14% están los museos para niños.

Como conclusión se destaca la significación de que el museo sea para quienes lo visiten y no por el simple hecho de exhibir objetos y obras, dando relevancia a que no se aprende del museo como tal, sino se va aprender y enseñar con las experiencias vivenciales. En relación a lo antes mencionado la presente investigación servirá de guía para el diseño y creación de un espacio virtual, donde el protagonista sea el niño que pasa de ser la fuente de investigación a ser parte activa. Todo ello a través de experiencias de aprendizaje tanto en espacios de historia, arte y ciencias; identificando obras, rutas, museos del país y del mundo articulados con el currículo de educación inicial para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Figura 1

El aprendizaje de los niños en los tipos de museos.



Nota. La figura 1 muestra el porcentaje total de 44 fuentes revisadas y presentadas por tipo de museo.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Learning Environ (2017).

La fundación Bancaja de Valencia España (2021) es una de las pioneras en crear un recorrido virtual dentro de un entorno inmersivo para niños de primaria, esta experiencia permite a los niños visitar en tiempo real el museo con la creación de un avatar para interactuar con las obras y el entorno creado en la plataforma Roblox, la experiencia es pionera e interesante al usar una de las plataformas de video juegos con una alta popularidad entre los niños; sin embargo no cuenta con una guía para el docente que permita adaptar estos recorridos para niños del nivel inicial donde se pueda usar los recursos expuestos en este video juego.

En nuestro país las actividades en los recorridos virtuales a museos se centran en las narrativas y tours virtuales. Los cuales presentan poca interacción y escasa

mediación e interpretación para los niños, como sostiene Cano (2021) es importante el nivel de participación dentro de una mediación, presentar espacios habilitadores para conectar el conocimiento con experiencia vivenciales. Experiencias que faciliten a los niños para que desarrollen sus destrezas en el ámbito de aprendizaje y de esta manera provocar la indagación, el desafío y el desarrollo de su agudeza sensorial propia de su edad. Por lo tanto, esta investigación provee al docente una estrategia pedagógica que integre actividades y recursos educativos digitales, novedosos e interactivos, gratuitos y fáciles de usar.

Una propuesta interesante e innovadora que nace desde nuestro país al mundo es el “Museo Interactivo de Ciencias Naturales” presentado en el libro *Los Museos Interactivos como Mediadores Pedagógicos*, según Palacios y Jadán (2021) este museo invita a recorrer el fantástico mundo de las ciencias naturales con actividades interactivas y pertinentes ofreciendo al docente una guía de actividades que pueden variar de acuerdo a la imaginación y experticia del usuario. Este tipo de iniciativas se convirtió en un referente para el desarrollo de esta temática enfocada en los niños de nivel inicial.

Existe la factibilidad de la investigación ya que la investigadora está vinculada al sector educativo de la primera infancia, tiene el apoyo de una red de docentes, directivos de otras instituciones, gestores culturales, directores de museos de la ciudad de Quito y expertos nacionales e internacionales en la temática que han contribuido en esta investigación para facilitar el uso del museo virtual dentro del proyecto educativo de la institución.

Finalmente, la tecnología llegó para quedarse, debe servir como canal positivo, responsable y es el uso de los museos virtuales que llegan a protagonizar la transformación de la educación en el aula a través de un andamiaje, donde el docente se convierte en mediador del proceso de enseñanza-aprendizaje en estos espacios. Este andamiaje del que se ha venido hablando desde los años 70 debe ser replanteado para provocar experiencias que contribuyan al proyecto de vida de los niños.

Planteamiento del problema

En la propuesta pedagógica del Centro Educativo el Arca del Saber cómo lo describe Insuasti (2020):

Las metodologías que se desarrollan sirven para producir una enseñanza a través del disfrute con otros, la construcción del conocimiento en la primera infancia en el Arca del Saber, surgen de experiencias motoras y afectivas que van conformando estructuras cognitivas para percibir, recordar, comprender, sentir, emocionarse e interpretar la realidad y constituir las bases de la personalidad del individuo. (p. 5)

Con este antecedente el Arca del Saber enfatiza el valor de escuela, familia y comunidad, esta triada es necesaria para cumplir con el perfil de salida de los niños. Las bellas artes forman el eje transversal en el desarrollo cognitivo, tomando en cuenta el mundo afectivo y el contexto social y cultural, por lo tanto, el uso y visitas a museos forman parte integral en las actividades planificadas. Sin embargo, con la llegada de la pandemia por el Covid-19 las visitas físicas a museos no se pudieron seguir realizando, es por esta necesidad que se plantea la creación de un espacio que permita recorridos virtuales a museos en beneficio del desarrollo integral de los niños de edad preescolar.

Dentro de las causas y efectos que se investigaron para determinar por qué no se usa el museo en las actividades escolares se pudo determinar el siguiente análisis:

- La ausencia de una metodología didáctica sobre los museos virtuales como espacios de enseñanza para potenciar el aprendizaje en los niños de nivel inicial 2 del centro educativo El Arca del Saber, se deriva de un escaso número de museos virtuales para los niños de este nivel, limitando el uso de estos espacios para fortalecer el desarrollo integral infantil.
- La ausencia de mediadores capacitados en público infantil ocasiona que no se desarrolle la didáctica de los museos para los niños de nivel inicial. La falta de conocimiento de los directivos y coordinadores de los centros educativos sobre el uso de estos espacios hace que se limite el alto potencial de un museo con capacidad de comunicar una amplia gama de contenidos.

- El desconocimiento y poca motivación de los docentes sobre el uso de los museos virtuales ocasiona que la visita a museos no pueda ser considerada como una alternativa didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El poco interés de los museos y centros culturales para recibir en sus salas y organizar recorridos a niños de nivel inicial contribuye a que el proceso de enseñanza-aprendizaje siga concentrado en las aulas de clases físicas o virtuales.
- El desinterés y dificultad para usar otros espacios de educación no formal provoca una falta de coordinación para crear mediaciones educativas entre los centros culturales y las escuelas. No existe una política desde el Estado que articule el uso de estos espacios como potenciadores del proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial. Esto ocasiona que se trabaje de forma aislada y que no permita acercar el conocimiento de los museos a los niños de nivel inicial.

Con este antecedente se encontró el siguiente problema que se desarrolla en la figura 2 y 3, el árbol de problemas:

Ausencia de una metodología didáctica sobre los museos virtuales como espacios de enseñanza para potenciar el aprendizaje en los niños de nivel inicial 2 del Centro Educativo El Arca del Saber.

Hipótesis

Los Museos virtuales fortalecen el proceso de enseñanza-aprendizaje en los tres ejes de desarrollo y aprendizaje de los niños de nivel inicial 2 del Centro Educativo El Arca del Saber.

Destinatarios del Proyecto

Este proyecto está coordinado por la autora Mónica Paulina Mendoza Proaño para 12 docentes y 30 niños de nivel inicial 2 del Centro Educativo el Arca del Saber.

Objetivos

General:

Analizar el efecto que tienen los museos virtuales en los tres ejes de desarrollo y aprendizaje planteados en el currículo nacional para educación inicial, a través de mediaciones y estrategias interactivas en la modalidad virtual para los niños del nivel inicial 2.

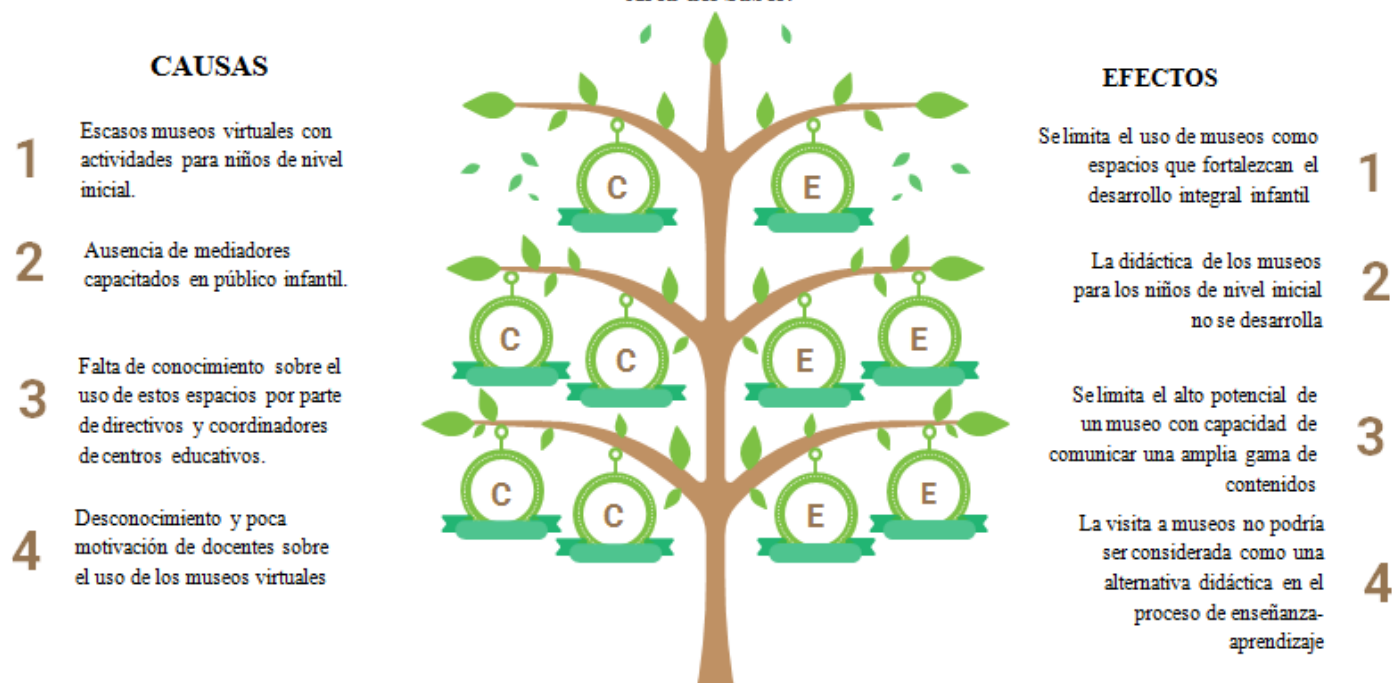
Específicos:

- Identificar los ejes de desarrollo y aprendizaje del currículo nacional de educación inicial, que se puedan articular con las actividades de un museo virtual.
- Caracterizar los recursos educativos digitales para el diseño de un espacio interactivo basado en recorridos virtuales a museos.
- Integrar estrategias educativas interactivas en un prototipo de un museo virtual para el nivel inicial 2.
- Evaluar el uso y aplicación del prototipo en el periodo lectivo 2021-2022.

Figura 2

Árbol de Problemas

Problema: Ausencia de una metodología didáctica sobre los museos virtuales como espacios de enseñanza para potenciar el aprendizaje en los niños de nivel inicial 2 del Centro Educativo El Arca del Saber.



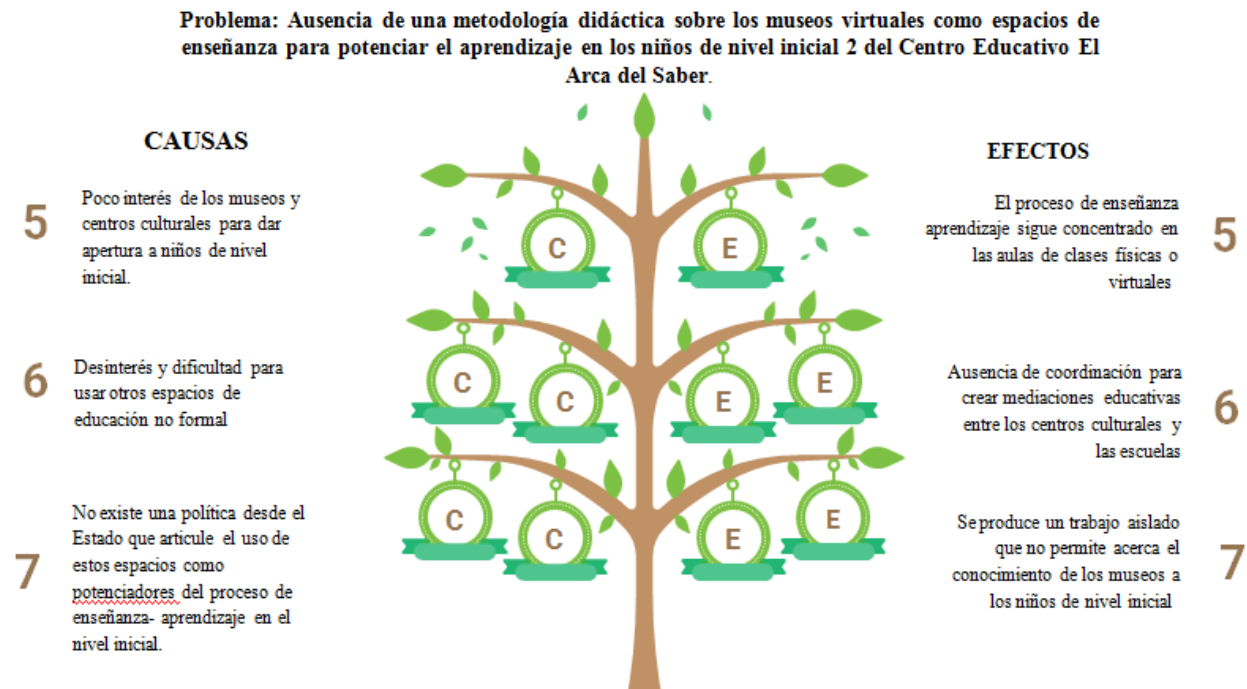
Nota. La figura muestra las causas y efectos para el planteamiento del problema.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Investigación.

Figura 3

Árbol de Problemas.



Nota. La figura muestra las causas y efectos para el planteamiento del problema.

Elaborado por: La autora.

Fuente: investigación.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

Para sustentar la presente investigación se encontraron autores y artículos de libros y revistas científicas relevantes que permitieron conocer la historia de los museos virtuales. Así como el uso de los museos como espacios de aprendizaje para los niños y los patrones de enseñanza-aprendizaje infantil en museos. De la misma manera cómo se crea y desarrolla una mediación e interpretación cultural para niños. Sin olvidar la competencia tecnológica que representa para los docentes, especialmente en estos momentos que se usan entornos virtuales. Todos estos estudios contribuyeron al desarrollo con el tema propuesto en esta investigación, enmarcado dentro del currículo nacional de nivel inicial para proponer un espacio virtual interactivo que guíe al docente en el uso de nuevas estrategias pedagógicas y tecnológicas.

En la agenda 2030 para el desarrollo sostenible se identifica la importancia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el progreso y desarrollo de las naciones y es la Unesco (2019) que desarrolla este tema en su libro Marco de competencias de los docentes en materia de TIC, se destaca la importancia de la tecnología como fuente de soluciones vanguardistas, habla también de la accesibilidad a la información digital para contribuir dinámicamente en el desarrollo de la ciudadanía digital haciendo a los niños y jóvenes parte activa y co creadora de esta sociedad en línea basada en valores éticos.

Esta investigación pretende contribuir con estos objetivos, provocando el uso de espacios interactivos como los museos virtuales en los que el docente se convierte

en el mediador para usar el museo virtual con los niños de nivel inicial. La acepción de museos virtuales posiblemente en países de Europa y Estados Unidos sea un término muy conocido. En nuestro país el museo virtual se lo empezó a usar y desarrollar con la llegada de la pandemia por el Covid-19, este desarrollo depende de las habilidades en TIC y recursos financieros disponibles de los responsables y el equipo de trabajo de estos centros culturales.

En el contexto actual el acceso al conocimiento se democratizó ampliando la gama de herramientas, espacios digitales y virtuales que permiten que esta investigación desarrolle un espacio interactivo en una plataforma gratuita y de acceso libre en beneficio del proceso de enseñanza-aprendizaje para los niños de nivel inicial. La idea de Malraux (1965) de un “Museo imaginario” sin paredes donde las obras y cuadros puedan ser apreciadas desde otro arte, por ejemplo, la fotografía, es sin duda una motivación para la creación de un museo virtual accesible que permita y provoque a los docentes y niños el encuentro con el conocimiento de la historia no solo de nuestro país sino del mundo desde la interacción con un espacio virtual.

Las teorías del aprendizaje activo nos permiten articular recursos y actividades a través de las plataformas e-learning creando contenidos digitales que permitan introducir al niño y al docente a un mundo parecido al real. Bandura y Walters (1974) sostienen que el niño aprende dentro de un ámbito social a través de la exploración y reproducción de vivencias significativas, esto permitirá determinar los recursos digitales que provoquen estas vivencias en el museo virtual.

El conectivismo de Siemes (2004) nos dice que el aprendizaje se transforma cada día, la huella tecnológica ha reajustado la forma en la que habitamos, nos relacionarnos y aprendemos, dentro de los principios del conectivismo, se destaca dos de ellos:

- El aprendizaje puede habitar en canales digitales.
- La destreza de identificar conexiones entre áreas, ideas y conceptos es fundamental.

Esta identificación de la que habla Siemes permite crear y desarrollar actividades interactivas que sean disparadores para provocar el descubrimiento, la indagación, la creación de significados y conexiones desde la propia experiencia y la emoción.

Renovar los procesos de enseñanza-aprendizaje para que como docentes innovadores nos permitamos explorar otras formas de educar y aprender, conocer y usar otros espacios de enseñanza como dice Robinson (2012) convertirnos en buscadores de talentos y aficiones desde edades tempranas acercando a los niños de nivel inicial con otros espacios donde el eje transversal sean las bellas artes tan importantes como las materias duras, regresar a los básico, al encuentro con el otro, a conocer de historia, de pinturas, de oleos y paisajes para lograr la tan anhelada secuencia de este magnífico educador que la describe así: “Lo entiendo, me encanta, lo quiero, ¿dónde está?”

El currículo de educación inicial (2014) es un documento que guía el proceso de enseñanza-aprendizaje se sustenta en el derecho a la educación considerando la multiplicidad personal, social y cultural, proporcionando un intercambio de experiencias para lograr el desarrollo integral infantil. La figura 4 muestra los cinco enfoques y los requerimientos que necesita un niño para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las cuales se destaca dos de ellos que se identifican directamente con el tema investigado:

- Descubrir su medio natural y cultural a través de la familia y comunidad participando activamente.
- Participar e interactuar con los otros en una convivencia armónica a través de explorar, experimentar, jugar y crear, experiencias de aprendizaje significativas.

Esta investigación busca contribuir con estos enfoques y requerimientos a través de un museo virtual que invite a participar e interactuar en las actividades propuestas vinculando visitas a museos del Ecuador y del mundo articuladas con los ejes de desarrollo y aprendizaje.

La museología tradicional entendida como un espacio estático y poco accesible para el común de los ciudadanos en especial para los niños y niñas de edad preescolar

va quedando en el pasado, aun faltan categorías por desarrollar como nos explicó uno de nuestros expertos, el conocimiento del público es una asignatura pendiente para la mayoría de museos del mundo, la pandemia amplió la mirada de estos centros culturales y esta investigación pretender contribuir a esas categorías que faltan incluir en las visitas y el uso innovador que se puede ofrecer en beneficio no solo del centro cultural, como la ampliación de públicos para sus salas sino también que a través de mediaciones e interpretaciones pertinentes, los niños y niñas de nivel inicial pueden beneficiarse del conocimiento que albergan estos espacios.

Una de las características del currículo de educación para el nivel inicial del Ecuador es la flexibilidad, que son las diferentes formas de ejecución y esta flexibilidad permite que la didáctica caracterizada en esta investigación pueda ser desarrollada no solamente a través de la metodología de experiencias de aprendizaje, sino también a través de otras metodologías: como la colaborativa que busca mejorar el aprendizaje a través del trabajo en conjunto y está centrada en el estudiante, la cooperativa que se fundamenta en valores como la solidaridad la empatía, el respeto a las diferencias y el aprendizaje basado en problemas que desarrolla el pensamiento crítico a través de la resolución de preguntas, dudas o curiosidades, en estas metodologías planteadas el común denominador es el estudiante como lo es el usuario para la nueva museología que emerge y se visibiliza a través de interesantes ejercicios innovadores desarrollados por docentes.

Figura 4

¿Qué necesitan los niños para potenciar su desarrollo y aprendizaje?



Nota. La figura muestra categorías para potenciar su aprendizaje.

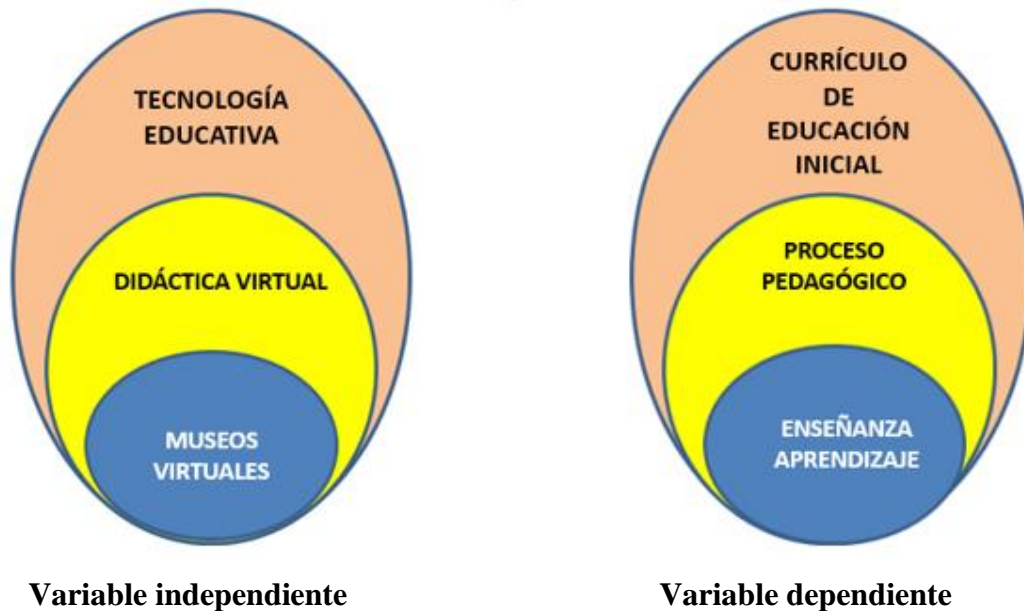
Elaborado por: La autora.

Fuente: Currículo de Educación Inicial (2014).

Desarrollo teórico del objeto y campo

Figura 5

Objeto y Campo de Investigación.



Nota. La figura muestra el objeto y campo de investigación.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Investigación.

Para el desarrollo del objeto y campo de estudio se parte de la constelación de las variables donde se muestra la fundamentación teórica en la Figura 6 se caracteriza la variable independiente.

Figura 6

Variable Independiente Museos Virtuales.



Nota. La figura muestra la constelación de la variable independiente.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Investigación.

Museos Virtuales

Definiciones

El museo virtual según Taranova (2020) es una técnica innovadora, en este sentido los museos virtuales permiten interpretar, desarrollar y preservar la historia de un país, fortalecen valores que profundicen y permitan el encuentro del niño con su pasado y presente para que sea la base de su desarrollo cultural y social, propician el encuentro con las bellas artes y la escuela sembrando raíces para que este desarrollo se active desde el nivel inicial ocasionando un efecto positivo y amigable a través de la tecnología.

El museo virtual en la red acerca de forma gratuita y ágil al niño con la cultura de su país y del mundo haciéndolo partícipe de este espacio para desarrollar destrezas, según el Currículo de Educación Inicial (2014) debemos precisar costumbres socioculturales de su entorno para propiciar el interés por las tradiciones. Por

consiguiente un museo virtual es un espacio de enseñanza-aprendizaje que permite interactuar al niño con el uso de recursos educativos digitales a través de la mediación del docente quien guía, dirige e interpreta el conocimiento. Analizando estos conceptos podemos definir entonces al museo, como:

“Un espacio que invita a conocer, reflexionar, compartir, crear e imaginar, esos son los museos, las rutas, esquinas y espacios culturales cuyo reto será siempre transformarse para estar al alcance de la mirada de un niño”

Mónica Mendoza P.

Historia

Según los datos investigados podemos identificar que desde la década de los años 90 los museos empiezan a usar la tecnología para dar a conocer datos e información de sus recorridos y mediaciones, Malraux podría ser considerado como el pionero de los museos virtuales al introducir la acepción de museo imaginario como se describió anteriormente, Manovich (2006) habla en su libro sobre el lenguaje de los nuevos medios de comunicación, como usuarios de la internet podemos acceder a almacenar, crear y distribuir datos, dentro de estos medios están los museos y la información on line que presentan en sus medios digitales, nos habla también de la interfaz cultural que en esta investigación fue niño-ordenador-cultura que permitió acercar el conocimiento de estos centros culturales a través del museo virtual y la interacción que se puede conseguir para potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Con la apertura de la word wide web como lo describe Castro (2012) hubo la facultad de publicar contenidos para una audiencia más amplia y mundial, esto ocasionó nuevos retos para los museos de arte y la analogía museo-internet, donde la visita física podría ser reemplazada por la visita virtual. La solemnidad de las obras, los cuadros y exposiciones en los pasillos de los museos físicos se pierde y emerge una nueva mediación donde el límite es la imaginación del creador de estos espacios virtuales. Contar con audiencias mundiales, que lo visiten a cualquier hora del día, el número de veces que lo requieran, interactuar con los contenidos que se presentan es

sin duda algunas de las ventajas que se van desarrollando a medida que la red se expande.

Es así como la mayor parte de museos crean sus páginas web, para dar información a los usuarios, sobre los recorridos y exposiciones, pasando del museo físico al museo virtual, creando material digital que permita interactuar con el conocimiento que ahí habita, como nos describen Andrade y Colorado (2013) los museos se van convirtiendo en una especie de laboratorios que permiten esa interacción para que los usuarios se sientan motivados a participar en visitas virtuales, descargar y manipular contenido como fotografías, videos, infografías, que decida cómo y en que utilizarlas para transformarse en cocreadores de nuevas propuestas. Esta situación ha permitido que el museo virtual sea accesible e inclusivo al poder el usuario compartir información y dar seguimiento a través de comentarios que de forma física no lo podrían realizar.

Recursos educativos digitales

Según Zapata (2012) es todo tipo de material cuya finalidad es educativa, tienen un objetivo, su creación y desarrollo enfoca una didáctica adecuada para el aprendizaje. Se convierten en mediadores para potenciar el conocimiento, las ventajas de estos recursos son la interactividad, la motivación por el autoaprendizaje, la gratuidad y la accesibilidad que puedan generar al ser utilizados por los docentes y estudiantes. Con base en esta definición se seleccionaron los recursos digitales que pueden ser utilizados para crear un museo virtual acorde con los ejes de desarrollo y aprendizaje que constan el currículo de educación inicial, se sintetizan en la figura 7.

Figura 7

Recursos digitales.



Nota. La figura muestra algunos de los recursos digitales utilizados en esta investigación.

Elaborado por la autora.

Fuente: Aprende en Línea (2012).

Plataformas virtuales

Son espacios de comunicación e interacción que complementan el aprendizaje presencial, desarrollados y orientados a la internet, dentro de la temática encontramos la categoría Net art que es un concepto en el que podemos incluir a las nuevas propuestas que vinculan a la tecnología con las bellas artes, Tribe (2007) lo denomina el arte de la NewMedia que son proyectos que vinculan la tecnología, el arte y los recursos digitales en sus distintas expresiones como el video, el cine, los video juegos, la electrónica, la robótica y están en permanente evolución y desarrollo.

En la figura 8 se muestran las tecnologías y prácticas que serán tendencias para la enseñanza y el aprendizaje en la educación superior en la categoría de tecnología según el informe Horizon (Pelletier et al, 2021). No podemos dejar de vincular estas tendencias ya que el Ministerio de Educación del Ecuador desarrolló un manual para

los departamentos de consejería estudiantil el Manual de Orientación Vocacional y Profesional (2015), “La orientación vocacional y profesional (OVP) es un proceso dinámico, continuo y progresivo, que se lleva a cabo durante todas las etapas de formación del estudiantado” (p. 7). La matriz para el desarrollo del OVP está determinada por ejes y niveles de progresión, Los subniveles de educación inicial 1 y 2 constan dentro del primer nivel.

Figura 8

Tendencias para la enseñanza-aprendizaje.



Nota. La figura muestra las tecnologías y prácticas claves en educación superior.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Informe Horizon (2021).

Podemos hablar entonces de conceptos como los que describe Parry (2021) estos son: la meta modernidad y el meta museo, categorías que nos invitan a reflexionar sobre la próxima iteración que será la emoción llevada al contexto de una mediación e interpretación basada en la empatía, en una mirada apreciativa que permita la inclusión y diversidad de públicos y se pueda tener este tipo de hibridad de lo físico y virtual,

habitamos dentro de un ecosistema digital en el que es necesario que el docente como el niño desarrollen esta agilidad digital a través del uso de recursos interactivos, creando escenarios pedagógicos pertinentes que logren nuevas experiencias y generen nuevos espacios de reflexión, composiciones de objetos y piezas que desarrollen esta sensibilidad para acercar el arte y la cultura de su comunidad y del mundo que lo rodea.

Beals y Bers (2009) en base a su trabajo de investigación hablan de seis categorías importantes en los espacios virtuales para niños que las tomaremos en cuenta en el desarrollo del prototipo de esta investigación, en la figura 9 se detallan estas categorías.

Figura 9

Categorías en los mundos virtuales para niños.



Nota. La figura muestra las seis categorías en los mundos virtuales para niños. Elaborado por: La autora.

Fuente: Revista internacional de aprendizaje y medios (2009).

Tomando en cuenta estos conceptos hemos encontrado plataformas virtuales que formaron parte de esta investigación y que sirvieron para seleccionar la herramienta para la elaboración del prototipo del museo virtual que se propone en esta investigación. De cada una se tomó en cuenta la característica pertinente con el tema y

población investigada, la utilización de un lenguaje idóneo, que invite a experimentar, que contengan actividades sincrónicas y asincrónicas; y articuladas con el currículo de educación inicial, pero sobre todo desarrollar un espacio bajo una licencia sin derechos reservados como la Creative Commons que permitió copiar, crear, cocrear, exhibir y modificar obras y piezas sin fines comerciales, reconociendo el trabajo del autor original con fines netamente educativos y desde la mirada didáctica de una docente de educación inicial, a continuación se detallan y describen estas plataformas.

Roblox

Esta plataforma de videojuegos inmersiva es sin duda una de las más visitadas y usadas por niños desde los 6 años de edad, según su página web fomenta la creatividad y la diversión mientras exploran otros juegos, pueden crear su propio avatar y participar de retos a cambio de una recompensa lo que le hace más atractiva, la figura 10 muestra una de las imágenes de la plataforma.

Figura 10

Imagen de la plataforma roblox.



Nota. La figura muestra una de las imágenes de la plataforma roblox.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Página web roblox.com.

Cuenta con más de 5.7 millones de usuarios concurrentes, según Roblox (2020) favorece la diversidad y están en un mejoramiento continuo para detectar y bloquear actitudes y contenidos no deseados. Sin embargo; su uso requiere de destrezas para el

manejo de escenarios y la creación de avatares que los niños de nivel inicial 2 no las han desarrollado todavía. En el análisis de factibilidad para la construcción de un museo virtual se pudo identificar un limitante para el docente, que está en la construcción de los escenarios y recorridos virtuales interactivos, ya que no permite incluir piezas y objetos de museo de forma gratuita y de otras plataformas.

Minecraft Education

Es una plataforma de aprendizaje basada en juegos, permite la creación de experiencias basadas en el juego de colaboración y la resolución de retos en un entorno inmersivo, la figura 11 muestra la imagen de la plataforma.

Figura 11

Imagen de la plataforma minecraft.



Nota. La figura muestra una de las imágenes de la plataforma minecraft education.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Página web juegojuguetesycoleccionables.com.

La versión Education fue lanzada en el año 2016, una de las atracciones de este video juego son los mundos que se van creando en este espacio inmersivo con cubos o pixeles por lo tanto no habrán espacio iguales, se pueden crear mundos tranquilos o de supervivencia, es importante destacar que el docente debe plasmar las directrices del juego y es quién coordina las actividades. Dentro de los beneficios que se pueden conseguir de este video juego están: promover las habilidades de diseño entre los estudiantes, promover el trabajo colaborativo, fomentar la creatividad y la imaginación,

provocar la indagación e investigación, desarrollar la gamificación en el aula, desarrollar el pensamiento lógico-matemático, desarrollar el pensamiento computacional, aprender nociones básicas de programación entre otras. En el análisis de factibilidad para la construcción de un museo virtual se pudo identificar un limitante que es el costo pues la versión completa está disponible en 5 dólares por usuario por lo que no fue considerada para el desarrollo del prototipo.

Google tour Creator

Con esta plataforma se podía crear visitas y recorridos virtuales, añadiendo imágenes, utilizando la herramienta street view, la figura 12 muestra una imagen de la plataforma.

Figura 12

Imagen de google tour creator.



Nota. La figura muestra una de las imágenes de la plataforma.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Página web universoabierto.org.

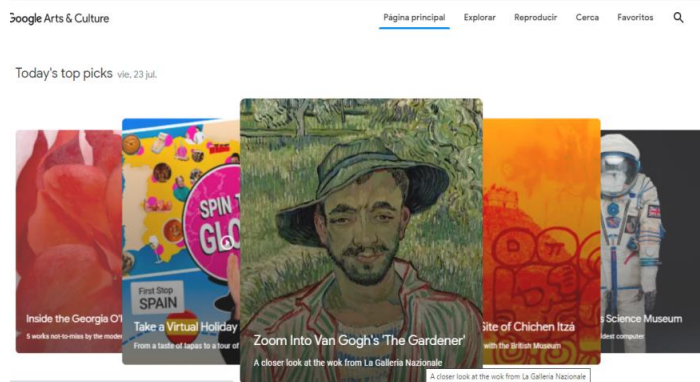
Se pueden incluir también comentarios y enlaces para lograr una experiencia inmersiva dentro de un espacio virtual. Sin embargo desde el 30 de junio de 2021 se desactivó esta aplicación por lo que no fue tomada en cuenta para el diseño del prototipo del museo virtual.

Google Arts & Culture

Dentro de la investigación se encontró este sitio web del Instituto Cultural de Google. La figura 13 muestra una imagen de la plataforma.

Figura 13

Imagen de la plataforma google arts & culture.



Nota. La figura muestra una de las imágenes de la plataforma.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Página de web trecebits.com.

Esta plataforma presenta una amplia recopilación de imágenes de obras de arte, recorridos virtuales por galerías, actividades interactivas y recursos lúdicos. Algunos de estos recursos fueron tomados como parte de esta investigación para diseñar el recorrido virtual en el prototipo propuesto.

Smithsonian learning Lab

Figura 14

Imagen de la plataforma smithsonian learning lab.



Nota. La figura muestra una de las imágenes de la plataforma.

Elaborado por: La autora.

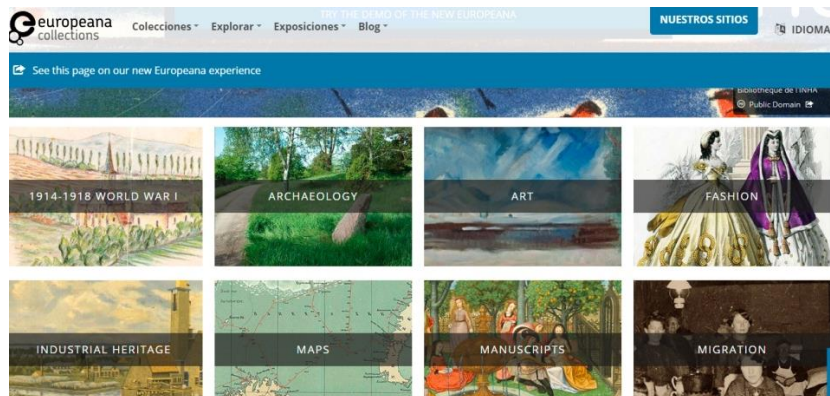
Fuente: Página de web learninglab.si.edu.

Es una plataforma de aprendizaje a distancia, es un aliado estratégico para el docente, contiene millones de recursos digitales para ser usados y replanteados al nivel que se necesiten. También permite a los docentes ser creadores y desarrolladores de nuevos contenidos digitales dentro de su plataforma y sean utilizadas por la comunidad de este espacios de descubrimiento, creación e intercambio.

Europeana

Figura 15

Imagen de la plataforma europeana.



Nota. La figura muestra una de las imágenes de la plataforma.

Elaborado por:

La autora. Fuente: Página de web classic.europeana.eu.

Es una plataforma que se parece a una biblioteca cultural, contiene desde colecciones, piezas, libros, música y demás contenido cultural europeo, también permite crear y desarrollar contenido fortaleciendo la transformación digital del conocimiento, para ser compartido con los usuarios de este espacio.

Todas estas plataformas permitieron recuperar conceptos para mejorar las experiencias de enseñanza-aprendizaje a través del juego que fueron tomadas en cuenta en el desarrollo y creación del prototipo. También permiten al docente con habilidades en TICs ser creadores de espacios innovadores, incorporando y articulando actividades de acuerdo al contexto educativo, usando material digital y virtual de acceso gratuito para innovar el aula de clase.

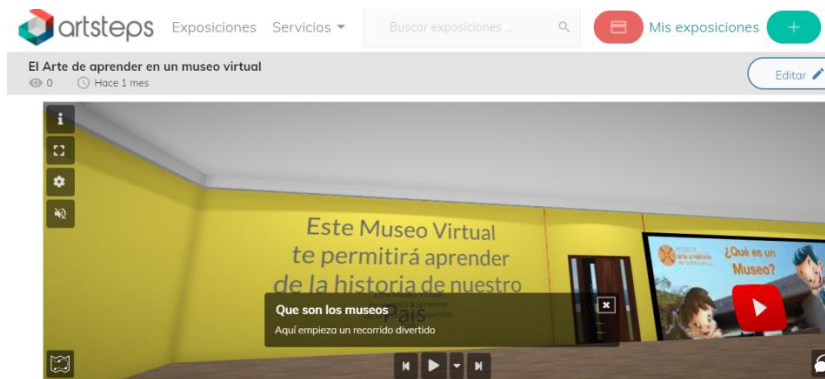
Artsteps

La aplicación Artsteps es una herramienta que permite crear recorridos virtuales en un espacio en 3D, la figura 16 muestra una imagen de la aplicación, esta plataforma

fue seleccionada por su acceso gratuito y la posibilidad de crear un espacio de aprendizaje innovador para los niños de nivel inicial 2.

Figura 16

Imagen de la plataforma artsteps.



Nota. La figura muestra una de las imágenes de la plataforma en la que se va a desarrollar el prototipo de esta investigación.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Página web artsteps.com.

Como se mencionó esta aplicación permite crear, implementar e integrar recursos educativos en espacios atractivos y pertinentes para ir construyendo espacios inmersivos. Los mismos que pueden permitir recrear un museo virtual a través de experiencias de aprendizaje que permita aplicar y desarrollar competencias de forma vivencial. Se pueden incluir enlaces, comentarios, guiones para leer, audios y videos, permitiendo que sea un espacio innovador, lúdico, visualmente atractivo e interesante, para inspirar y provocar su uso y disfrute en el aula de clases.

Al crear y desarrollar estos espacios es importante tomar en cuenta la reflexión de Frankle (2017) que relaciona la pirámide de necesidades del doctor Maslow con las experiencias en un museo, el potencial del museo de transferir el conocimiento es importante, sin embargo este conocimiento debe trascender para mejorar la vida de quién lo visita, esta nueva pirámide que presenta Frankle se basa en cubrir esas

necesidades de los visitantes y reubicarlos en el centro de esta didáctica cuando visitan un museo, para muchos estos sitios son indiferentes a su cotidianidad más aun para los docentes de nivel inicial quienes no los han usado como escenarios para enseñar.

Esta herramienta tiene un gran potencial para el objetivo de esta investigación ya que se pueden diseñar actividades y recursos digitales para simular un museo virtual, que articule los ámbitos de desarrollo y aprendizaje del currículo de nivel inicial de nuestro país, permitiendo entonces que sea el aprendizaje del niño el eje central en la creación del prototipo. El mismo que debe responder a las siguientes preguntas: ¿Este espacio es seguro? ¿El adulto acompaña mi aprendizaje? ¿Cómo se activa este concepto con lo que he vivido antes? o ¿Cómo cambia mi criterio de vida?, como se indica en la figura 17 que muestra la pirámide basada en las necesidades del visitante que propone Frankle.

Figura 17

Pirámide de comportamiento humano en un museo.



Nota. La figura muestra las jerarquías del comportamiento humano cuando visitan un museo.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Página de web frankleolinsky.com.

Didáctica Virtual

La pandemia por el Covid-19 cambió la manera de educar y enseñar, la educación virtual en el preescolar transformó a los padres y cuidadores de los niños de nivel inicial en protagonistas activos del proceso de enseñanza-aprendizaje. El docente no dejó de ser el que acompaña el proceso pedagógico, sin embargo, se incorporaron otras habilidades como la de monitor, creador y desarrollador de contenidos y guías, en la que es imprescindible el acompañamiento del adulto en casa. Según Aguilar (2015) esta didáctica sucede en un entorno virtual de aprendizaje que es un espacio alojado en la web que incluyen un conjunto de herramientas digitales e interactivas sincrónicas y asincrónicas para lograr la interacción entre docente-niño-entorno, permitiendo potenciar las habilidades y desarrollarse como autodidacta rompiendo las barreras físicas del espacio y del tiempo en un entorno ágil y veloz.

Definición

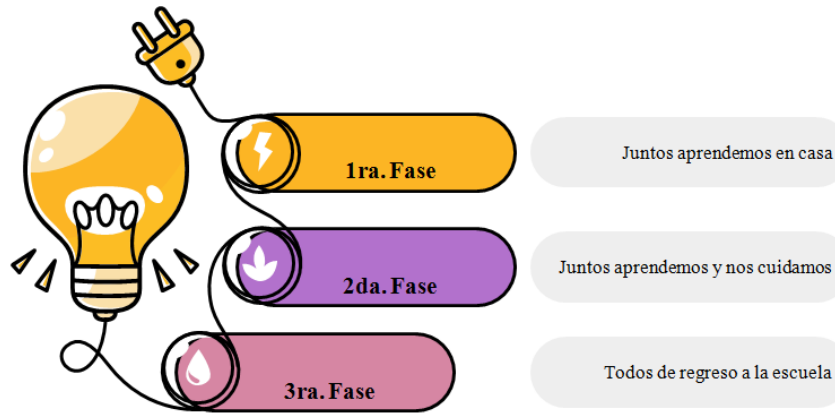
la didáctica es la habilidad de enseñar, según Comenio (1998) la escuela debe ser un espacio placentero, que ofrezca armonía y deleite tanto en su interior como en su exterior. Podemos decir entonces que la didáctica virtual es el conjunto de herramientas sincrónicas y asincrónicas donde se desarrolla el arte de enseñar.

Importancia

En la actualidad dentro del contexto de la pandemia ocasionada por el Covid-19 se evidenció el crecimiento exponencial de las tecnologías y con ello la transformación de los espacios pedagógicos, con la emisión del acuerdo ministerial Nro. MINEDUC-MINEDUC-2020-00014-A (ver anexo 1), emitido por el Ministerio de Educación del Ecuador. En el cual se dispone la suspensión de clases en todo el territorio nacional en todos los niveles de educación. Entonces frente a esta disposición los centros de desarrollo integral para la primera infancia tanto públicos como privados tuvieron que acogerse al plan Covid-19, en la figura 18 se detallan las fases de este plan.

Figura 18

Fases del Plan Covid-19 del MED.



Nota. La figura muestra las fases del Plan Covid-19.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Página web del Ministerio de Educación.

En virtud de este escenario la didáctica virtual toma relevancia para transformar la manera de enseñar y aprender, para seguir y patrocinar la continuidad de la educación, la Unesco creó la Coalición Mundial para la Educación que trabaja en tres categorías principales que son:

- Género.
- Conectividad; y,
- Profesorado.

Según la Unesco (2021) habla sobre la conectividad y su importancia para seguir con el aprendizaje bajo el modelo online, en este sentido es importante e indispensable crear espacios de aprendizaje que permitan la continuidad educativa de los niños de nivel inicial, provocando el uso de recursos interactivos desarrollados con calidad y pertinencia.

Tecnología Educativa

Definición

Al hablar de tecnología educativa es necesario resaltar la participación del docente dentro de esta categoría, estos espacios, herramientas y programas son infinitos, pero por sí solos no pueden producir un cambio significativo en la educación. El maestro es quién va a impulsar la aplicación y desarrollo en la práctica cotidiana permitiendo acercar el mundo digital y virtual a través de la didáctica a los niños de nivel inicial. De acuerdo con De Pablos (2003) los beneficios de la tecnología educativa son alentadores, la tecnología permite al niño de nivel inicial acceder a una clase agradable con la creación de espacios virtuales, recursos digitales y actividades interactivas que contribuyan a su desarrollo integral. Podemos entonces definir a la tecnología educativa como un conjunto de herramientas digitales dentro de un espacio virtual que permiten crear y desarrollar recursos para solucionar problemas a través de la didáctica.

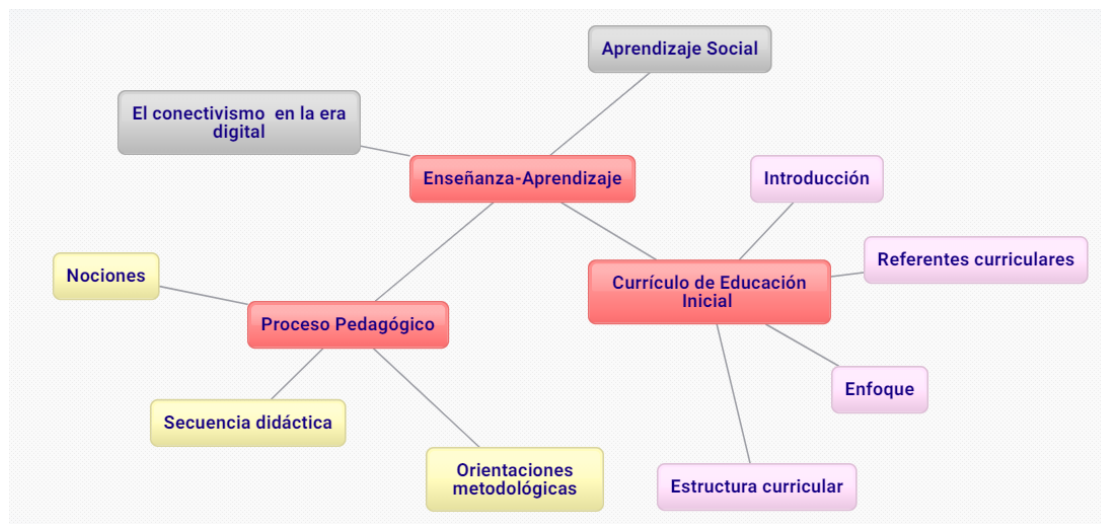
Importancia

La tecnología ha democratizado el conocimiento, el acceso gratuito y libre es fundamental en el desarrollo de innovaciones educativas en todos los niveles. Según Villarroel (2020) los nuevos recursos digitales creados son funcionales, innovadores y de utilidad que permiten lograr su desarrollo físico, motor, psicológico y emocional basado en la calidad, calidez y pertinencia para los niños de nivel inicial. A nivel de educación inicial en nuestro país y a raíz de la pandemia por el Covid-19 el uso de la tecnología se convirtió en un tema central y de alta importancia para dar continuidad al servicio de educación, esto ha permitido que se desarrolle una gran cantidad de recursos digitales de acceso gratuito, esta investigación pretende articular esta variedad de recursos disponibles con los ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje del currículo de nivel inicial para motivar su uso dentro de la práctica educativa.

Continuando con el desarrollo del objeto y campo de estudio se presenta la constelación de la variable dependiente, en la figura 19 se muestra la fundamentación teórica.

Figura 19

Variable Dependiente Enseñanza- Aprendizaje.



Nota. La figura muestra la constelación de la variable dependiente.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Investigación.

Enseñanza-Aprendizaje

Aprendizaje Social

Al hablar de enseñanza-aprendizaje, la teoría del aprendizaje social de Bandura involucra dos términos que en edad preescolar son sinónimos de creación de conocimiento y son “interacción social” entre el niño y su entorno, donde la observación y la imitación son el eje central de esta teoría. Suárez y Vélez (2018) sostienen que la familia es el primer entorno social quien brinda cariño, compañía, soporte emocional, protección, etc. Este ambiente se va ampliando a medida que va creciendo y dependerá de factores económicos y culturales. En el actual contexto por la pandemia ocasionada por el Covid-19 el ambiente virtual se incluye dentro de este

entorno que llegó significativamente a transformar las prácticas educativas, llevar estas prácticas a un espacio virtual e interactivo donde cada actor necesita uno del otro para provocar experiencias de enseñanza-aprendizaje.

El conectivismo en la era digital

Hemos pasado de una didáctica presencial a una didáctica virtual o híbrida en algunos contextos, la información y los datos viajan cada vez más rápido y están al alcance de todos y de todo, hoy en día parecería ser que los niños están más dispuestos que los adultos para ir tras la información y sus diferentes recursos a los que tienen acceso en tal virtud es necesario y urgente educar y acercar a la tecnología de manera responsable, correcta y positiva, según la UNICEF (2017) tenemos que actuar tan rápido como viaja la información, conceptos como la inclusión, interculturalidad, diversidad, ciudadanía, etc. se elevan cuando un niño con una necesidad educativa especial (NEE) se visibiliza a través de esta interacción que sucede en la virtualidad pues su competencia puede ser más visible que su discapacidad.

Existen un sinnúmero de experiencias que nos invitan a pensar en lo positivo y los beneficios de la tecnología sin embargo la internet es el reflejo de lo bueno y lo malo que puede hacer el ser humano, es tarea entonces como docentes en continua formación buscar los mejores recursos digitales y virtuales, desarrollar la pertinencia de la conectividad.

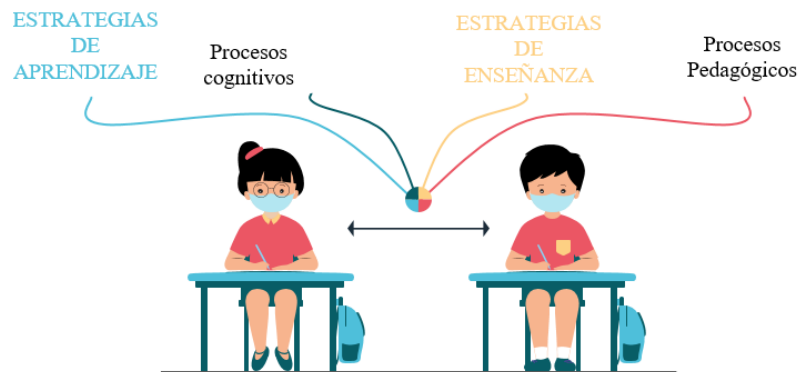
Proceso Pedagógico

Nociones

Al igual que en los museos existe la mediación e interpretación del conocimiento, en las sesiones de aprendizaje están los procesos pedagógicos y los procesos cognitivos que son mediaciones a través de prácticas que pueden suceder dentro o fuera del salón de clase para construir conocimientos que actúen en beneficio del desarrollo integral de los niños, la figura 20 muestra las estrategias de una sesión de aprendizaje.

Figura 20

Sesiones de aprendizaje.



Nota. La figura 20 muestra los tipos de estrategias en las sesiones de aprendizaje.

Elaborado por: la autora.

Fuente: Investigación.

Según Bueno (2018) los sentimientos, como la alegría, la sorpresa y el placer que puede producir una sesión de aprendizaje, permiten una buena enseñanza que debe ser transversal y contextualizada, es a través de las bellas artes que se puede conseguir esta dualidad importante donde se pueda aprender no solamente a escribir y hablar sino también a saber escuchar, a pensar creativamente para resolver problemas, a compartir, a reflexionar y expresar un pensamiento, a mirar el mundo que nos rodea, gestionar el tiempo, en el nivel inicial nos sumergimos en un mundo de emociones, de colores, trazos dispares, garabateos descontrolados y controlados, etc. Ubicar estos procesos cognitivos y pedagógicos es tarea del docente y es aquí donde inicia una nueva didáctica utilizando otros espacios físicos o virtuales.

Secuencia didáctica

La secuencia didáctica se refiere a un conjunto de actividades que se planifican y desarrollan para transferir conocimiento, en el nivel inicial esta secuencia didáctica se articula con los ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje a través de las metodologías como: Juego- trabajo o experiencias de aprendizaje. Dentro de esta

secuencia didáctica es importante brindar oportunidades a los niños para que amplíen su conocimiento a través del uso de espacios en museos donde encontramos objetos, piezas, cuadros y rincones listos para una mediación física o virtual. Como lo sostiene Tabaquean y Augustowsky (2011) donde se preguntan ¿Los niños pueden disfrutar de las obras, es posible enseñar a disfrutar del arte? Esta investigación pretende orientar en que secuencia didáctica se puede desarrollar esta pregunta con los niños de nivel inicial, a través de esta alfabetización visual y digital para aprender ciertas habilidades como leer y escribir, hablar de y hablar sobre imágenes, piezas y rincones que forman parte de este sistema de comunicación a través del arte, pero sobre todo subir este conocimiento formal al nivel del juego interactivo que permita el disfrute y la diversión.

Orientaciones metodológicas

El Ministerio de Educación del Ecuador orienta la práctica del docente de educación inicial a través del currículo, donde se detallan las orientaciones metodológicas, estas son:

Metodología Juego Trabajo. -Como lo sostiene Fritzsche (2006), “El juego es la viva expresión de salud infantil” (p. 3). En este sentido el juego trabajo basa su metodología en rincones de aprendizaje dentro o fuera del aula que son los escenarios creados y organizados con distintos tipos de materiales y conceptos para el disfrute y aprendizaje del niño de nivel inicial, podemos citar rincones tradicionales como el del hogar, lectura, construcción, ciencia, arena, y rincones innovadores como el sushi roll, la pescadería, el spa, el de adopción de mascotas, el duty free, etc. que son diversos modos de cercanía y que ofrecen distintos métodos de abordaje. En la virtualidad podemos innovar con una tienda mágica, un tablero de juegos, etc. incorporando actividades interactivas con ayuda del adulto y el docente como mediador a través de la observación, la escenificación y la acción.

Experiencias de aprendizaje. –Son vivencias y actividades desafiantes que el docente planifica y conducen al niño a enfrentar una situación que permita desarrollar destrezas y habilidades planteadas en los ámbitos de desarrollo y aprendizaje del currículo de educación inicial. Les permita también indagar, hacer hipótesis, descubrir, conocer,

crear e imaginar con el fin de desarrollar el pensamiento lógico en la construcción del conocimiento desde las vivencias. Según Díaz Barriga y Hernández (2010) el docente provoca aprendizajes significativos e invitan a involucrarse en el sentido del aprendizaje escolar a través de la experiencia que cuenta con conocimientos previos e integran los nuevos, para construir su propio conocimiento y llevarlo a su entorno, el uso de técnicas y estrategias innovadoras para como docentes ser creadores de experiencias significativas es fundamental.

Currículo de Educación Inicial

Introducción

Según Grundy (1998) el currículo no es un pensamiento, es una obra activa, es entonces el currículo un conjunto de experiencias organizadas, fundamentadas en la teoría y el marco legal como la Constitución de la República del Ecuador del 2008, la Ley Orgánica de Educación Intercultural y su reglamento general, el Código de la Niñez y Adolescencia del 2003, entre otras. Su enfoque permite reconocer que el desarrollo infantil es integral y abarca todas las categorías que lo componen como los aspectos cognitivos, sociales, psicomotrices, físicos y afectivos que se desarrollan dentro de un entorno natural y cultural.

Referentes curriculares

Existen tres referentes curriculares que sirvieron de base para la construcción del currículo de educación inicial del 2014 vigente hasta la fecha, en el 2002 se publicó “Volemos Alto: Claves para cambiar el Mundo”, este referente fomentaba la autonomía curricular para que cada institución elabore su propio currículo en base a unos objetivos generales. En el 2007 existieron diferentes propuestas de implementación que provocaron una serie de aprendizajes variados que afectaban a la equidad e igualdad de oportunidades de los niños, el modelo y diseño curricular de la Educación Infantil Familiar Comunitaria, resalta la participación de la familia y la comunidad a través de experiencias vivenciales desarrollando y robusteciendo la identidad cultural, la valoración positiva y la libertad que son categorías del actual currículo de educación inicial y de la interculturalidad que promueve la formación integral a través de un

proceso sistemático e intencionado dentro de un ambiente que de acuerdo con Páramo y Burbano (2021) favorezca el proceso de enseñanza–aprendizaje, al currículo algunos lo describen como un tercer maestro, términos que los visibilizó Loris Malaguzzi maestro y pedagogo italiano, donde lo tangible puede conjugarse con lo intangible y podemos elevar sensaciones del entorno como la alegría, la sorpresa, y las del propio cuerpo como hambre, frío, etc. Al construir y desarrollar estos ambientes o experiencias con sentido pedagógico y estético para el disfrute de los niños de nivel inicial.

Enfoque

En el currículo de educación inicial 2014 la figura central es el niño dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, cada niño es único con sus capacidades y habilidades naturales para descubrir el mundo que los rodea y descubrirse a sí mismo creando relaciones con los demás. Hace hincapié en el buen trato donde los actores educativos en este nivel generan un impacto directo y positivo en el desarrollo integral, resalta la importancia del enfoque intercultural, en la primera infancia de acuerdo con Muñoz (2013) la categoría de intercultural en ambientes urbanos constituyen un desafío en el que la escuela toma relevancia y se convierte en un espacio de afianzamiento del intercambio del diálogo entre los grupos sociales que den significación a la diversidad en el salón de clases.

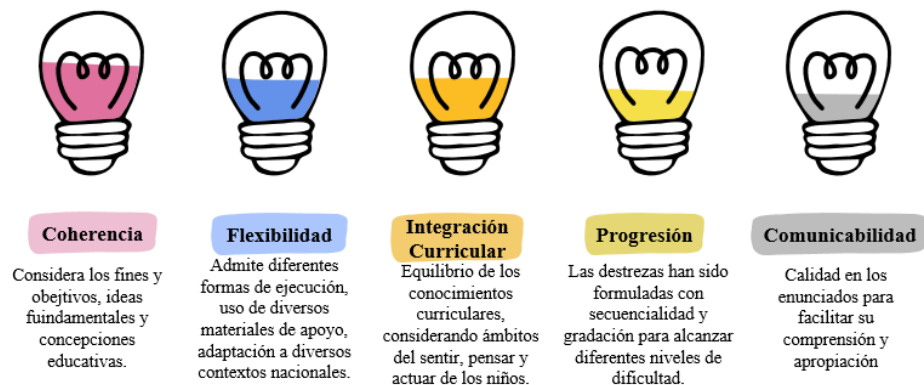
Estructura curricular

Dentro de esta categoría haremos un recorrido puntual relacionado con la temática de esta investigación que sirvió de base para articular la propuesta de un museo virtual con los ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje del currículo ecuatoriano del nivel inicial 2. La estructura curricular del modelo ecuatoriano está conformada por: las características del diseño curricular que se detallan en la figura 21, los elementos organizadores del diseño curricular que se detallan en la figura 22, la organización curricular de los aprendizajes y finalmente la caracterización de los ejes de desarrollo y aprendizaje.

Características del diseño curricular

Figura 21

Características del diseño curricular.



Nota. La figura 21 muestra las características del diseño curricular ecuatoriano.

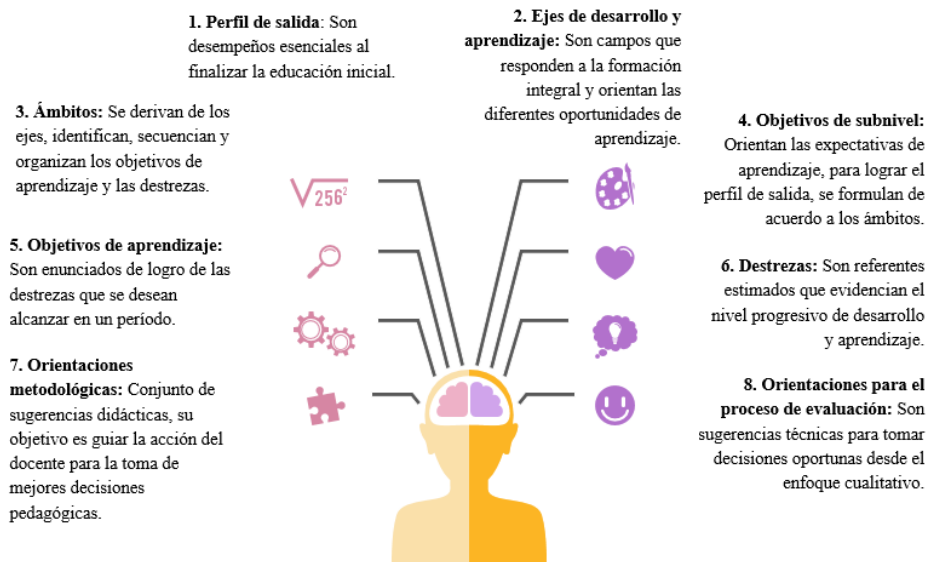
Elaborado por: La autora.

Fuente: Currículo de Educación Inicial 2014.

Elementos organizadores del diseño curricular

Figura 22

Elementos organizadores del diseño curricular.



Nota. La figura 22 muestra los elementos organizadores del diseño curricular ecuatoriano.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Currículo de Educación Inicial 2014.

Organización curricular de los aprendizajes

El currículo de educación inicial 2014 propone tres ejes de desarrollo y aprendizaje para todo el nivel inicial de educación que está conformada por los subniveles de inicial 1 (niños y niñas de 0 a 3 años) y subnivel de inicial 2 (niños y niñas de 3 a 5 años de edad), cada uno de los ejes contiene diferentes ámbitos que cumplen con total relación y correspondencia para cada sub nivel de educación inicial para garantizar que la práctica en aula sea organizada y pertinente, las figuras 23 y 24 describen los ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje por subniveles.

Figura 23

Ejes y ámbitos del subnivel 1.



Nota. La figura 23 muestra los ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje del subnivel de inicial 1.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Currículo de Educación Inicial 2014.

Figura 24

Ejes y ámbitos del subnivel 2.



Nota. La figura 24 muestra los ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje del subnivel de inicial 2.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Currículo de Educación Inicial 2014.

Caracterización de los ejes de desarrollo y aprendizaje

Eje de desarrollo personal y social

Este eje incorpora conceptos que se relacionan con el desarrollo de la identidad del niño, inicia con la detección de las características propias y las de los demás, sus diferencias e interacciones con los demás, este proceso de creación de la identidad evoluciona y el niño va distinguiendo su cuerpo de otros del entorno inmediato, según Tellez (2012) la familia es el primer entorno social donde empieza este desarrollo que será todo un reto para lograr integrarse en un espacio diverso que le permita construir su identidad personal.

Eje de descubrimiento del medio natural y cultural

Este eje permite descubrir al niño el entorno que le rodea y crear su conocimiento a través de la exploración e interacción con su entorno natural y cultural, conocer los saberes ancestrales que componen este entorno para favorecer su desarrollo integral

Eje de expresión y comunicación

Este eje permite desarrollar habilidades de comunicación y expresión de manera activa y favorable con el entorno que rodea al niño, le permitirá exteriorizar y comprender sus sentimientos y pensamientos de forma positiva con los demás.

El marco teórico desarrollado en esta investigación está basado en referentes pedagógicos clásicos, así como postulados y reflexiones contemporáneas que permitieron encontrar un equilibrio necesario y suficiente para obtener los resultados acordes al contexto actual y que se verán reflejados en el prototipo desarrollado en el capítulo 3.

A continuación, se presenta el diseño metodológico, un encuentro con la investigación cuantitativa y cualitativa que permitieron obtener datos y resultados para enriquecer la construcción del museo virtual.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Diseño Metodológico

Paradigma

El paradigma de este estudio fue cuali-cuantitativo, según Hernández-Sampieri et al. (2014), "La meta de la investigación mixta no es reemplazar a la investigación cuantitativa ni a la investigación cualitativa, sino utilizar las fortalezas de ambos tipos de indagación, combinándolas y tratando de minimizar sus debilidades potenciales" (p. 532).

En este sentido este estudio involucró la recolección, análisis e interpretación de datos cuantitativos y cualitativos para obtener porcentajes que permitieron conocer el nivel de uso de los museos virtuales en el nivel inicial por parte de los docentes de este nivel de educación; así como también indagar la visión de expertos nacionales e internacionales sobre la objetividad en el uso de los museos virtuales como espacios de enseñanza-aprendizaje, y su aplicabilidad a un grupo de niños y niñas del centro educativo El Arca del Saber.

Modalidad

Las prácticas de esta investigación son entendidas como investigación aplicada, como lo sostiene Vargas (2009), "Son experiencias de investigación con propósitos de resolver o mejorar una situación específica o particular, para comprobar un método o modelo mediante la aplicación innovadora y creativa de una propuesta de intervención" (p. 162). En esta investigación los resultados obtenidos del análisis de los datos fueron

usados para la elaboración del prototipo articulado con los ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje para promover el uso de los museos virtuales en el nivel inicial.

Tipo

Descriptiva

Este tipo de investigación permite caracterizar el objeto de estudio y dar respuestas a las interrogantes: ¿Cómo se puede usar los museos virtuales como espacios de enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial?, ¿Cómo podemos articular el museo virtual con los ejes y ámbitos de aprendizaje?, según Tamayo y Tamayo (2006), “Comprende la descripción, registro, análisis de la naturaleza actual, y la composición o procesos de los fenómenos” (p. 46).

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Tabla 1

Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Técnica	Instrumento	Sujeto	Objetivo
Encuesta	Cuestionario de encuesta	Docentes	Identificar los ejes de desarrollo y aprendizaje del currículo nacional de educación inicial, que se puedan articular con las actividades de un museo virtual.
Entrevista	Guía de entrevista	Expertos nacionales e internacionales	Caracterizar los recursos educativos digitales para el diseño de un espacio interactivo basado en recorridos virtuales a museos. Integrar estrategias educativas interactivas en un prototipo de un museo virtual para el nivel inicial
Grupo focal	Guía de entrevista grupal	Docentes y Estudiantes	Evaluar el uso y aplicación del prototipo en el periodo lectivo 2021-2022.

Nota. La tabla 1 muestra las técnicas e instrumentos. Fuente: Investigación. Elaborado por: La autora.

Población

En esta investigación la población está compuesta por los niños y niñas de Inicial 2 del centro educativo El Arca del Saber ubicado en la provincia de Pichincha, cantón Quito, sector Cotocollao, se incluyó también a docentes y practicantes, así:

Tabla 2

Población.

Sujetos	Número de sujetos
Docentes	12
Estudiantes	30
Total	42

Nota. La tabla 2 muestra la población que se investigó. Fuente: Investigación.

Elaborado por: La autora.

Operacionalización de variables

Variable Independiente. Museos Virtuales

Conceptualización. - Los museos virtuales son espacios en la internet que permiten interactuar con recursos educativos interactivos digitales y virtuales de forma sincrónica, asincrónica e inmersiva. En este proyecto de investigación los recursos digitales seleccionados se articulan con los ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje del nivel inicial para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 3*Matriz de operacionalización de la variable Independiente: Los museos virtuales.*

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e Instrumentos
Características	Facilita el acceso al conocimiento.	<p>1. ¿Conoce qué es y para qué sirven los museos?</p> <p>2. ¿Conoce qué se puede enseñar y aprender en un museo?</p>	Entrevista a docente, guía de entrevista
		<p>1. ¿Cuál es la misión del museo?</p> <p>2. ¿Cuáles son los públicos en los que se enfocan los museos?</p> <p>3. ¿Qué opinión tiene acerca de los museos para niños?</p> <p>4. ¿Cómo han evolucionado los museos para convertirse en vinculadores y potenciadores entre el conocimiento y los niños de edad preescolar?</p> <p>5. Algunos museos como el Field Museum se definen como institución educativa entre otras categorías, en este sentido, dentro de las misiones de las exposiciones ¿Considera que los museos nacionales, de historia, de ciencias, etc., deben desarrollar mediaciones para niños con las exposiciones, colecciones u objetos exhibidos?</p> <p>¿Qué se debe considerar al desarrollar estas mediaciones?</p>	Entrevista a expertos, guía de entrevista.

Utiliza la tecnología para acercar sus piezas y colecciones.	3. ¿Utiliza tecnología en su práctica docente?	Encuesta, cuestionario en escala de Likert
	3. ¿Por qué es importante la tecnología en la educación preescolar?	Entrevista a docente, guía de entrevista
	6. ¿Considera que el uso de la tecnología facilita la explicación de lo que se expone de manera tradicional o verbal?	Entrevista a expertos, guía de entrevista.
	10. ¿Cómo visualiza usted un museo virtual para niños dónde permita desarrollar la curiosidad e interés por aprender de su ciudad y del mundo que lo rodea?	
	11. ¿Qué estrategias considera necesarias a tomar en cuenta al visitar un museo virtual con niños en edad preescolar?	
Crea espacios interactivos gratuitos	4. ¿Qué tipo de espacios virtuales de aprendizaje conoce?	Entrevista a docente, guía de entrevista
	5. ¿Usa espacios virtuales interactivos en su práctica docente?	Encuesta, cuestionario en escala de Likert
	6. ¿Con qué frecuencia usa estos espacios virtuales interactivos para impartir su clase?	
	12. ¿Qué tipo de herramientas TIC considera importantes para crear actividades en un museo virtual?	Entrevista a expertos, guía de entrevista.

Categorías	Museos físicos	7. ¿Ha visitado algún museo de la ciudad con sus estudiantes?	Encuesta, cuestionario en escala de Likert
	Museos virtuales	8. ¿Ha usado los recorridos virtuales a museos con sus estudiantes?	
		5. ¿Qué museos virtuales ha visitado con sus estudiantes?	Entrevista a docente, guía de entrevista
		6. ¿Por qué considera importante visitar museos virtuales con niños?	
		7. ¿Cuál es la importancia de un museo virtual?	Entrevista a expertos, guía de entrevista.
		8. ¿Qué ventajas poseen los museos virtuales sobre los museos cotidianos?	
		9. ¿Cómo un museo virtual puede potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de preescolar?	
		13. ¿Qué se debe tomar en cuenta al momento de usar las herramientas virtuales para transformar la forma de presentar los objetos y colecciones?	
Interactividad	Niño-adulto-pares	9. ¿Considera a la interacción parte importante en las sesiones virtuales de aprendizaje?	Encuesta, cuestionario en escala de Likert
	Niño-tecnología		
	Niño-ambiente		
	Niño-ambiente-adulto-pares	4. ¿Integra estrategias educativas interactivas en sus clases?	
	Niño-tecnología-adulto-pares	7. ¿Qué tipo de interactividad considera al desarrollar una sesión de aprendizaje?	Entrevista a docente, guía de entrevista
	Niño-tecnología-entorno		

Interacción total	8. ¿Qué actividades le gustaría realizar en un museo virtual?	
	14. ¿Cuáles son las mejores estrategias de diseño interactivo que se pueden desarrollar en un museo virtual para niños de preescolar?	Entrevista a expertos, guía de entrevista.
	15. ¿Cuáles son los límites de la interactividad en los museos virtuales?	

Nota. La tabla 3 muestra la operacionalización de la variable independiente. Fuente: Investigación. Elaborado por: La autora.

Variable dependiente Enseñanza-Aprendizaje

Conceptualización. – Es un proceso en el cual intervienen cuatro elementos que son: el profesor, el alumno, los contenidos y el espacio, a través de la didáctica estos elementos se conjugan y transforman el entorno y transforman vidas.

Tabla 4

Matriz de operacionalización de la variable dependiente: Enseñanza-aprendizaje.

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e Instrumentos
Mediación	Ejes de aprendizaje	10. ¿Considera que puede crear experiencias significativas utilizando los museos virtuales?	Encuesta, cuestionario en escala de Likert
		11. ¿Conoce los ejes de aprendizaje y los ámbitos de desarrollo y aprendizaje que se pueden articular con las actividades en museos?	
		13.¿Qué ejes de desarrollo y aprendizaje del currículo nacional de educación inicial, considera que se puedan articular con las actividades de un museo virtual?	
	Ámbitos de desarrollo y aprendizaje	16. ¿Por qué los museos virtuales pueden ser espacios de enseñanza-aprendizaje?	Entrevista a expertos, guía de entrevista.
		12. ¿Conoce cómo se puede articular los ámbitos de desarrollo y aprendizaje con los museos virtuales?	Encuesta, cuestionario en escala de Likert

9. ¿Qué tipo de herramientas interactivas usa en sus clases virtuales?	Entrevista a docente, guía de entrevista
10. ¿Usted toma en cuenta la neuro diversidad para escoger sus herramientas digitales en su planificación?	
11 ¿Según su experiencia que ejes y ámbitos se podrían articular con las actividades en los museos virtuales?	
17. ¿Cómo el museo virtual puede tomar en cuenta la neuro diversidad para crear las actividades basadas en los objetos y colecciones?	Entrevista a expertos, guía de entrevista.

Nota. La tabla 4 muestra la operacionalización de la variable dependiente. Fuente: Investigación. Elaborado por: La autora.

Proceso de recolección de datos

En esta investigación se usó la técnica de encuesta a través del cuestionario como instrumento de recolección de información, según Aigner (2005), “La técnica de la encuesta social descansa en unos principios de la teoría de la comunicación, en el interrogatorio o conversación entre dos interlocutores, el encuestador y el encuestado” (p. 1). En este sentido se obtuvo información, se recolectó datos a las docentes del centro educativo el Arca del Saber sobre el uso de museos virtuales, el uso de la tecnología y estrategias interactivas en las sesiones de aprendizaje, las preguntas de la 3 a la 9 corresponden a la variable independiente, las preguntas de la 10 a la 13 corresponden a la variable dependiente.

Se diseñó 3 entrevistas a expertos nacionales e internacionales articuladas con los objetivos específicos de esta investigación, Díaz et al. (2013) sostiene que la

entrevista tiene un fin específico que es mirar más allá de una conversación, este diálogo interpersonal fue diseñado en una guía de preguntas que permitió obtener información actualizada de las variables investigadas, este instrumento se aplicó vía correo electrónico y a través de una video conferencia por la plataforma Teams, se realizaron 10 preguntas a la MSc. Ana Insuasti, especialista en primera infancia las preguntas 1 a 8 corresponden a la variable independiente y las preguntas de la 9 a la 11 a la variable dependiente.

Se entrevistó a los expertos internacionales Diana González directora de formación en EVE Espacios Visual Europa y Ricardo Cano CEO en innovación aplicada a museos de Espacio Visual Europa, quienes aportaron información relevante para las variables investigadas, las preguntas de la 1 a la 15 corresponden a la variable independiente y las preguntas 16 y 17 corresponden a la variable dependiente.

Aspectos metodológicos en la recolección de la información

Esta investigación sigue un procedimiento organizado de acuerdo a las preguntas que se presentan en la Tabla 5.

Tabla 5

Organización de la investigación.

Preguntas	Descripción
1. ¿Para qué?	Recolectar información sobre los museos virtuales y su uso como espacios de enseñanza-aprendizaje.
2. ¿A quién está dirigido?	Docentes, estudiantes, expertos en la temática.
3. ¿Sobre qué aspectos?	El uso de los museos virtuales como espacios de enseñanza-aprendizaje, respuesta de los estudiantes y docentes sobre el uso de los museos virtuales.
4. ¿Quién es el investigador?	Mónica Paulina Mendoza Proaño.
5. ¿Cuándo?	En el año lectivo 2021-2022.
6. Lugar de recolección de la información	Centro de desarrollo integral para la primera infancia el Arca del Saber.
7. ¿Cuántas veces?	Una.

8. ¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta, entrevistas y grupo focal.
9. ¿Con qué instrumentos?	Cuestionario, guía de entrevista a expertos y guía de entrevista grupal.
10. ¿En qué situación?	Docentes con solicitud a la Directora de la institución para la autorización y consentimiento de la investigación. Para los expertos a través de una solicitud y la programación de la fecha para la entrevista.

Nota. La tabla 5 muestra la organización de la recolección de datos. Fuente: Investigación. Elaborado por: La autora.

Validez y confiabilidad de los instrumentos empleados.

Según Hernández-Sampieri et al. (2014) plantean que la validez son los niveles que alcanza un instrumento en lo que se debe medir, y la confiabilidad es el nivel en el que el instrumento produce resultados congruentes, en este sentido los instrumentos de esta investigación fueron validados por los expertos en la temática, el cuestionario aplicado a docentes fue validado por la directora de la Institución Educativa, se tomó en cuenta la observación que hizo al cuestionario en la ficha de cotejo en la que validó las preguntas, escala usada y redacción. Se procedió a la aplicación a través de la herramienta Google Forms, el link se compartió a los correos de cada docente, se obtuvo las respuestas para tabular, realizar los gráficos, tablas y el análisis e interpretación de resultados. Para el análisis de confiabilidad de los resultados obtenidos se utilizó la herramienta estadística SPSS Statistics versión 22, se aplicó el alfa de Cronbach, que es un método de cálculo para el coeficiente de confiabilidad del

instrumento con las 10 preguntas cerradas y una población de 12 docentes, los resultados de este procedimiento se presentan en la figura 25.

Figura 25

Resultado del Alfa de Cronbach.

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	12	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	12	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,903	10

Nota. La figura 25 muestra el resultado obtenido de Alfa de Cronbach aplicado al cuestionario de docentes.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Investigación.

Análisis de los resultados

A continuación se detalla y analiza los resultados obtenidos en esta investigación.

Cuestionario dirigido a docentes

Tabla 6

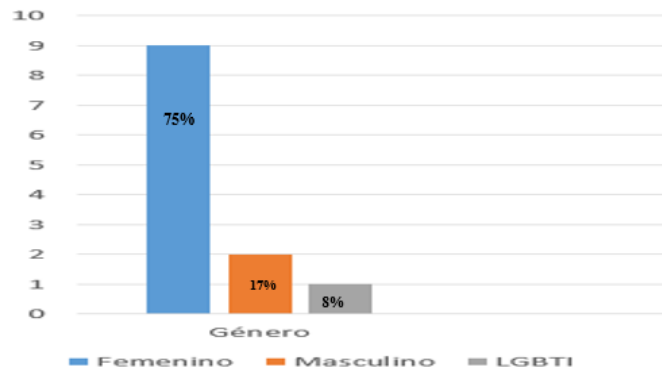
Género del docente del centro educativo El Arca del Saber.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Masculino	2	16,67	17,0	17,0
Femenino	9	75,00	75,0	92,0
LGTBI	1	8,33	8,0	100,0
Total	12	100,0	100,0	

Nota. La tabla 6 identifica el género del encuestado. Fuente: Investigación. Elaborado por: La autora.

Figura 26

Género del docente del centro educativo El Arca del Saber.



Nota. La figura 26 muestra el porcentaje del género de los docentes del centro educativo El Arca del Saber.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes.

Análisis e interpretación de resultados

Dentro de los datos obtenidos se evidencia que el 75% de docentes se identifica con el género femenino, el 17% se identifica con el género masculino y el 8% se identifica con el género LGTBI, podemos observar la predominancia del género femenino dentro de una planta docente diversa.

Tabla 7

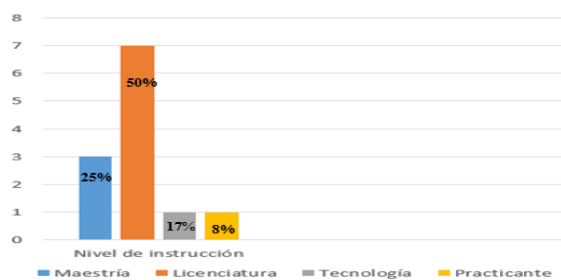
Nivel de formación profesional del docente del centro educativo El Arca del Saber.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Maestría	3	25,00	25.0	25
Licenciatura	6	50,00	50.0	75
Tecnología	2	16,67	17.0	92
Practicantes	1	8,33	8.0	100
Total	12	100,0	100,0	

Nota. La tabla 7 identifica el nivel de formación del docente encuestado. Fuente: Investigación. Elaborado por: La autora.

Figura 27

Nivel de formación profesional del docente del centro educativo El Arca del Saber.



Nota. La figura 27 muestra el porcentaje del nivel de formación de los docentes del centro educativo El Arca del Saber.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes.

Análisis e interpretación de resultados

De los datos obtenidos se puede observar que el 50% de docentes encuestados tiene una formación profesional en licenciatura, el 25% de maestría, el 17% de tecnología y el 8% es practicante. Se evidencia que la institución en el nivel inicial cuenta con docentes preparados para brindar una educación de calidad, calidez y pertinencia, también existe la apertura a convenios con universidades de la ciudad para incorporar señoritas practicantes en el área de desarrollo infantil.

Tabla 8

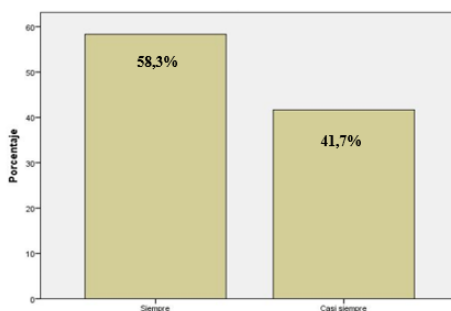
¿Utiliza tecnología en su práctica docente?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	7	58,3	58.3	58,3
Casi siempre	5	41,7	41.7	100
Total	12	100,0	100,0	

Nota. La tabla 8 identifica el porcentaje de docentes que usan tecnología. Fuente: Investigación. Elaborado por: La autora.

Figura 28

Uso de la tecnología en la práctica docente.



Nota. La figura 28 muestra el porcentaje de docentes del centro educativo El Arca del Saber que usa tecnología.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes.

Análisis e interpretación de resultados

De los resultados obtenidos se puede observar que el 58,3% siempre utiliza tecnología en su práctica docente y el 41,7% casi siempre utiliza tecnología, según Cob y Xacur (2019) el mundo evoluciona y la tecnología también va tomando un lugar relevante dentro de la vida de los niños en edad preescolar por lo tanto es importante contar con docentes con habilidades y competencias en TIC para ir incorporando actividades interactivas y lúdicas que permitan innovar y potenciar el desarrollo infantil integral, integrando este tipo de actividades al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 9

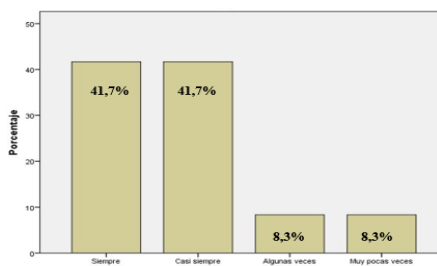
¿Integra estrategias educativas interactivas en sus clases?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	5	41,7	41,7	41,7
Casi siempre	5	41,7	41,7	83,3
Algunas veces	1	8,3	8,3	91,7
Muy pocas veces	1	8,3	8,3	100
Total	12	100,0	100,0	

Nota. La tabla 9 identifica el porcentaje de docentes que integran estrategias educativas interactivas. Fuente: Investigación. Elaborado por: La autora.

Figura 29

Uso de estrategias educativas interactivas.



Nota. La figura 29 muestra el porcentaje de docentes del centro educativo El Arca del Saber que integra estrategias educativas interactivas.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes.

Análisis e interpretación de resultados

De los resultados obtenidos se observa que el 41,7% de docentes integra siempre y casi siempre estrategias educativas interactivas en sus clases, y el 8,3% algunas veces y muy pocas veces las integran, Rojas (2012) sostiene que es el docente el que planifica y diseña las sesión de aprendizaje para conseguir interiorizar el conocimiento en todos los niños lo que implica un trabajo serio, es importante integrar recursos interactivos que permitan jugar con el conocimiento, esto potenciará el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de nivel inicial.

Tabla 10

¿Usa espacios virtuales interactivos en su práctica docente?

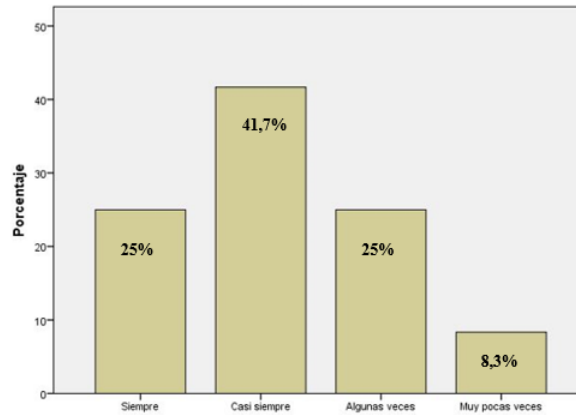
Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	3	25,00	25,00	25,00
Casi siempre	5	41,7	41,7	66,7
Algunas veces	3	25,00	25,00	91,7
Muy pocas veces	1	8,3	8,3	100
Total	12	100,0	100,0	

Nota. La tabla 10 identifica el porcentaje de docentes que usan espacios virtuales.

Fuente: Investigación. Elaborado por: La autora.

Figura 30

Uso de espacios virtuales interactivos.



Nota. La figura 30 muestra el porcentaje de docentes del centro educativo El Arca del Saber que usa espacios virtuales interactivos.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes.

Análisis e interpretación de resultados

De los resultados obtenidos se puede observar que el 25% de docentes usa siempre espacios virtuales interactivos en su práctica docente, el 41,7% usa casi siempre, el 25% usa algunas veces y el 8,3% usa muy pocas veces, la creación de espacios virtuales interactivos para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje deben estar articulados con el currículo de educación, el análisis de Bustos y Coll (2010) permite evidenciar que en educación las tecnologías y las TIC no son relevantes, sino su uso e interacción que se consiga de los elementos que intervienen en una sesión de aprendizaje, la interacción permite plantear contenidos y realizar actividades.

Tabla 11

¿Con qué frecuencia usa estos espacios interactivos para impartir su clase?

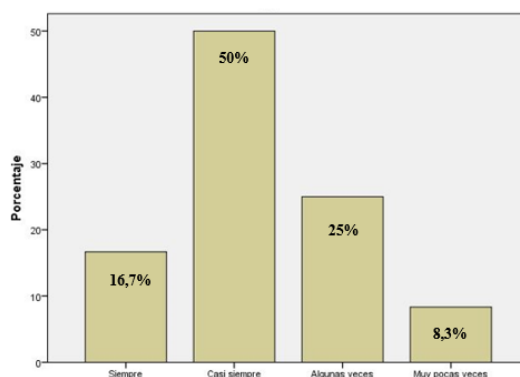
Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	2	16,7	16,7	16,7
Casi siempre	6	50,00	50,0	66,7
Algunas veces	3	25,00	25,00	91,7
Muy pocas veces	1	8,3	8,3	100
Total	12	100,0	100,0	

Nota. La tabla 11 identifica el porcentaje de frecuencia del uso de espacios interactivos.

Fuente: Investigación. Elaborado por: La autora.

Figura 31

Frecuencia del uso de espacios interactivos.



Nota. La figura 31 muestra el porcentaje de frecuencia de uso de espacios interactivos.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes.

Análisis e interpretación de resultados

De los datos obtenidos se puede analizar que el 16,7% de docentes usa siempre espacios interactivos para impartir su clase, el 50% usa casi siempre, el 25% algunas veces y el 8,33% muy pocas veces. Podemos concluir que la mayoría de docentes están incluyendo espacios interactivos para planificar sus contenidos, La emergencia sanitaria por el Covid-19 trajo con sígo una suerte de aceleración en el uso y frecuencia de los espacios virtuales, digitales e interactivos, según Expósito y Marsollier (2020)

los docentes pasaron a ser desarrolladores de contenidos digitales usando plataformas interactivas, articulando lúdica y contenido para motivar la asistencia a clases y transmitir contenidos.

Tabla 12

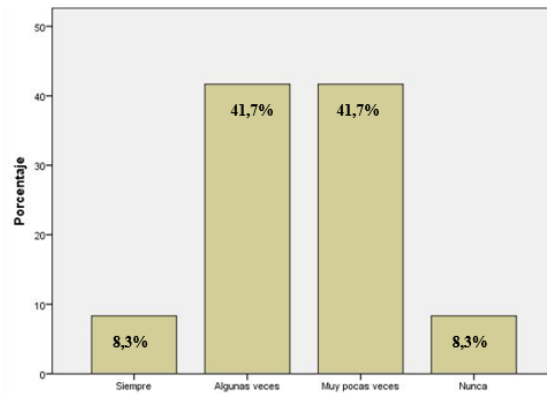
¿Ha visitado algún museo de la ciudad con sus estudiantes?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	1	8,3	8,3	8,3
Algunas veces	5	41,7	41,7	50,0
Muy pocas veces	5	41,7	41,7	91,7
Nunca	1	8,3	8,3	100
Total	12	100,0	100,0	

Nota. La tabla 12 identifica el porcentaje de visita a museos de la ciudad con estudiantes. Fuente: Investigación. Elaborado por: La autora.

Figura 32

Porcentajes de visitas a museos de la ciudad.



Nota. La figura 32 muestra el porcentaje de visitas a museos de la ciudad con estudiantes.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes.

Análisis e interpretación de resultados

De los resultados obtenidos podemos analizar que tan solo el 8,3% siempre visitan museo virtuales, el 41,7 algunas veces, el 41,7 muy pocas veces y 8,3% nunca,

según Elisondo y Melgar (2015) los museos virtuales son espacios atrayentes que permiten que quién lo visita pueda conocer culturas de otros países desde cualquier lugar del mundo y en muchos de los casos de forma gratuita.

Tabla 13

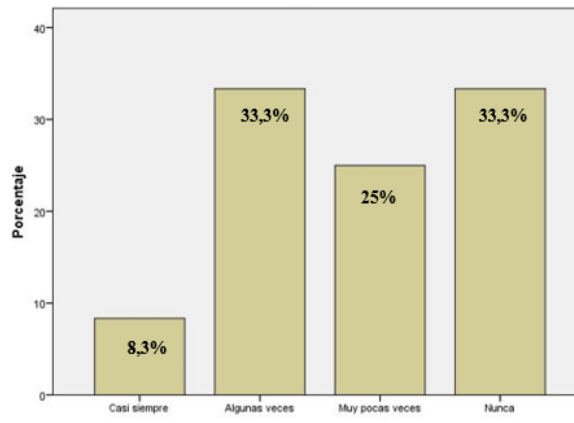
¿Ha usado los recorridos virtuales a museos con sus estudiantes?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	1	8,3	8,3	8,3
Algunas veces	4	33,3	33,3	41,7
Muy pocas veces	3	25,0	25,0	66,7
Nunca	4	33,3	33,3	100
Total	12	100,0	100,0	

Nota. La tabla 13 identifica el porcentaje de uso de los recorridos virtuales a museos con estudiantes. Fuente: Investigación. Elaborado por: La autora.

Figura 33

Uso de recorridos virtuales a museos.



Nota. La figura 33 muestra el porcentaje de uso de recorridos virtuales a museos con estudiantes.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes.

Análisis e interpretación de resultados

De los datos obtenidos podemos analizar que el 8,3% casi siempre han usado los recorridos virtuales a museos, el 33,3% lo ha usado algunas veces, el 25% lo ha usado muy pocas veces y el 33,3% nunca lo ha usado. Estos porcentajes motiva a crear el prototipo planteado y articularlo con el currículo de educación inicial, como lo sostiene Marín (2019) la forma de mirar la cultura ha evolucionado, habla de educar la mirada y los recorridos virtuales ofrecen infinidad de posibilidades para la creación de contenido que permiten transformar la manera de enseñar y aprender.

Tabla 14

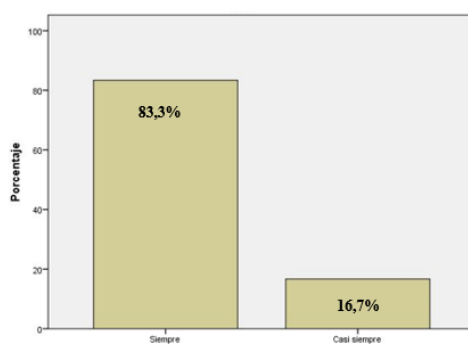
¿Considera a la interacción parte importante en la sesiones virtuales de aprendizaje?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	10	83,3	83,3	83,3
Casi siempre	2	16,7	16,7	100,0
Total	12	100,0	100,0	

Nota. La tabla 14 identifica el porcentaje de importancia de las interacciones en las sesiones de aprendizaje. Fuente: Investigación. Elaborado por: La autora.

Figura 34

La importancia de la interacción en las sesiones virtuales.



Nota. La figura 34 muestra el porcentaje de importancia que dan los docentes a la interacción en las sesiones de aprendizaje.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes.

Análisis e interpretación de resultados

De los resultados obtenidos se puede analizar que el 83,3% considera que siempre es importante la interacción en las sesiones de aprendizaje y el 16,7% casi siempre considera importante, Razo y Cabrero (2016) sostienen que la interacción radica en los lazos y acciones que se presenten y provoquen en el salón de clases y que trascienden para completar el desarrollo integral de un ser humano.

Tabla 15

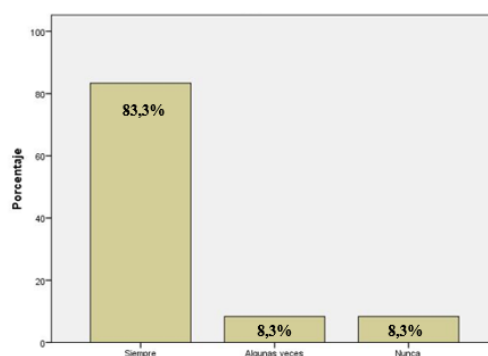
¿Considera que se puede crear experiencias significativas utilizando los museos virtuales?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	10	83,3	83,3	83,3
Algunas veces	1	8,3	8,3	91,7
Nunca	1	8,3	8,3	100
Total	12	100,0	100,0	

Nota. La tabla 15 identifica el porcentaje que los docentes consideran en la creación de experiencias utilizando los museos virtuales. Fuente: Investigación. Elaborado por: La autora.

Figura 35

Creación de experiencias significativas usando los museos virtuales.



Nota. La figura 35 muestra el porcentaje en la creación de experiencias significativas utilizando los museos virtuales.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes.

Análisis e interpretación de resultados

De los datos obtenidos podemos analizar que el 83,3% de docentes considera que siempre se pueden crear experiencias significativas con los museos virtuales, el 8,3% algunas veces y el 8,3% nunca. La creación de experiencias significativas usando otros espacios como los museos virtuales permiten innovar en el salón de clases provocando situaciones que enriquecen la practica docente, según Avila (2017) la experiencia significativa debe ser innovadora y procurar un impacto positivo en la comunidad.

Tabla 16

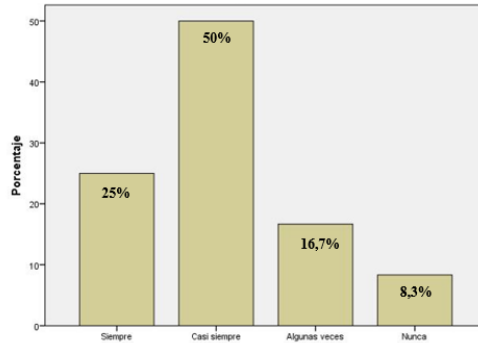
¿Conoce los ejes de aprendizaje y ámbitos de desarrollo y aprendizaje que se pueden articular con las actividades en museos?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	3	25,0	25,0	25,0
Casi siempre	6	50,0	50,0	75,0
Algunas veces	2	16,7	16,7	91,7
Nunca	1	8,3	8,3	100
Total	12	100,0	100,0	

Nota. La tabla 16 identifica el porcentaje de conocimiento de las docentes de los ejes y ámbitos para articular actividades usando los museos virtuales. Fuente: Investigación. Elaborado por: La autora.

Figura 36

Conocimiento de ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje usando museos virtuales.



Nota. La figura 36 muestra el porcentaje de conocimiento de las docentes en los ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje usando los museos virtuales.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes.

Análisis e interpretación de resultados

De los datos obtenidos se puede analizar que el 25% de docentes siempre conoce los ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje que se pueden articular con actividades con museos, el 50% casi siempre, el 16,7% algunas veces y el 8,3% nunca. Los ejes y ámbitos permiten encaminar las oportunidades de aprendizaje y organizar los objetivos y destrezas de cada subnivel.

Tabla 17

¿Conoce cómo se pueden articular los ámbitos de desarrollo y aprendizaje con los museos virtuales?

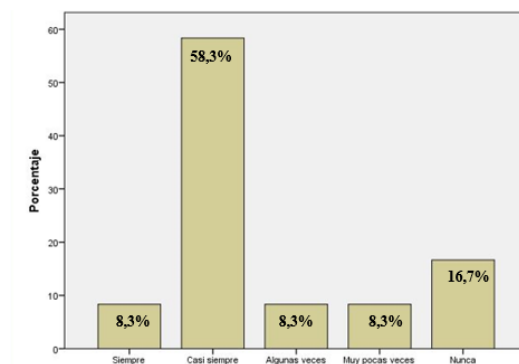
Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	1	8,3	8,3	8,3
Casi siempre	7	58,3	58,0	66,7
Algunas veces	1	8,3	8,3	75,0
Muy pocas veces	1	8,3	8,3	83,3
Nunca	2	16,7	16,7	100
Total	12	100,0	100,0	

Nota. La tabla 17 identifica el porcentaje de conocimiento del cómo articular actividades usando los museos virtuales con los ámbitos de desarrollo y aprendizaje.

Fuente: Investigación. Elaborado por: La autora.

Figura 37

Articulación de ámbitos con los museos virtuales.



Nota. La figura 37 muestra el porcentaje de conocimiento de las docentes para articular los ámbitos de desarrollo y aprendizaje con museos virtuales.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes.

Análisis e interpretación de resultados

De los datos obtenidos podemos analizar que el 8,3% de docentes siempre conoce como articular los ámbitos con los museos virtuales, 58,3% casi siempre, el

8,3% algunas veces, el 8,3% muy pocas veces y 16,7% nunca. La planificación y guía de actividades que se construirá junto con el prototipo de museo virtual de esta investigación presentará la forma de cómo se pueden articular las actividades con museos virtuales para los niños de nivel inicial 2.

Tabla 18

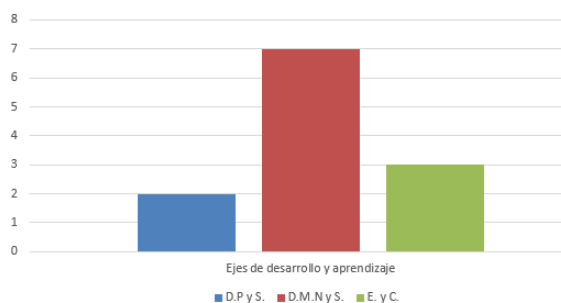
¿Qué ejes de desarrollo y aprendizaje del currículo nacional de educación inicial, considera que se puedan articular con las actividades de un museo virtual?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Desarrollo personal y social	2	16,7	16,7	16,6
Descubrimiento del medio natural y cultural	7	58,3	58,3	75,0
Expresión y comunicación	3	25,0	25,0	100
Total	12	100,0	100,0	

Nota. La tabla 18 identifica los ejes de desarrollo y aprendizaje que las docentes consideran para articular actividades con los museos. Fuente: Investigación. Elaborado por: La autora.

Figura 38

Ejes de desarrollo y aprendizaje para articular con los msueos virtuales.



Nota. La figura 38 muestra los ejes de desarrollo y aprendizaje que las docentes consideran para articular con los museos virtuales.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes.

Análisis e interpretación de resultados

De los datos obtenidos podemos analizar que siete docentes consideran que se puede articular actividades con los museos virtuales con el eje descubrimiento del medio natural y cultural, tres docentes con el eje de expresión y comunicación y dos docentes con el eje desarrollo personal y social.

Valoración con la técnica de la entrevista dirigida a expertos

Para conocer los diferentes puntos de vista de los expertos de acuerdo a su experiencia en temas relaciondos con las variables de esta investigación y que contribuyan a cunplir con los obeitivos planteados se procedió a programar las entrevistas en áreas de la primera infancia y la innovación aplicada a museos, las preguntas fueron transcritas textualmente para luego hacer un análisis e interpretación de los datos obtenidos.

Análisis de las entrevistas con relación a las variables independiente y dependiente

Experto Internacional: 1

Fecha:	lunes 20 de septiembre de 2021
Nombre de la entrevistada:	MSc. Diana María González.
Información General del entrevistado:	Directora de formación de EVE Museos e Innovación, Espacio Visual Europa.
Teléfono:	+52 844 348 2222
Nacionalidad:	mexicana
Correo electrónico:	formación@evemuseos.com
Lugar de la entrevista:	Vía plataforma Teams
Link de la entrevista:	https://bit.ly/3F5Mpz2

Objetivo: Conocer la visión y opinión sobre el tema de esta investigación: Los museos virtuales como espacios de enseñanza-aprendizaje para el nivel inicial, conseguir caracterizar los recursos educativos digitales para el diseño de un espacio interactivo basado en recorridos virtuales a museos e integrar estrategias educativas interactivas en un prototipo de un museo virtual para el nivel inicial 2.

Experto Internacional: 2

Fecha: jueves 29 de septiembre de 2021

Nombre del entrevistado: MSc. Ricardo Cano Berrade.

Nacionalidad: española

Información General del entrevistado: Museólogo, museógrafo y consultor.
CEO de EVE Museos e Innovación desde 2001, Espacio Visual Europa, es Consultor especialista en Innovación aplicada a Museos.

Teléfono: +52 331 893 9356

Correo electrónico: dirección@evemuseos.com

Lugar de la entrevista: Vía telefónica.

Link de la entrevista: <https://bit.ly/3kpBUik>

Objetivo: Conocer la visión y opinión sobre el tema de esta investigación: Los museos virtuales como espacios de enseñanza-aprendizaje para el nivel inicial, conseguir caracterizar los recursos educativos digitales para el diseño de un espacio interactivo basado en recorridos virtuales a museos e integrar estrategias educativas interactivas en un prototipo de un museo virtual para el nivel inicial 2.

Variable Independiente: Los museos virtuales

Tabla 19

Análisis e interpretación de las entrevistas a expertos internacionales.

No.	Pregunta	Experto 1	Experto 2	Análisis e interpretación
1	¿Cuál es la misión de un museo?	La misión del museo es la de transmitir el conocimiento, la cultura y los valores a través de sus exposiciones y colecciones.	La misión del museo es ser un facilitador, habilitador y mediador del aprendizaje.	Los conceptos presentados nos llevan a reflexionar sobre la misión del museo como espacio integrador entre los actores educativos y las colecciones u objetos para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
2	¿Cuáles son los públicos en los que se enfocan los museos?	Los públicos en los que se enfocan los museos son a los adultos y niños que sepan leer.	Al día de hoy el conocimiento del público es una asignatura pendiente, los museos por lo que he podido observar intuye a un perfil de público pero no tienen un conocimiento real del público.	Podemos analizar que como nos comenta Ricardo Cano concordamos que los museos no conocen las necesidades de su público haciéndolos distantes para la visita con niños de edad preescolar.
3	¿Qué opinión tiene acerca de los museos para niños?	Se quedan muy atrás en lo que tiene que ver a contenidos, los museos para niños son por lo general de ciencia no existe un museo de	Todos son museos, no se deberían etiquetar como museos para niños, los museos de arte también deberían ser para niños es un error	En este sentido podemos reflexionar sobre la intención del prototipo que se va a presentar es un museo virtual donde niños, jóvenes y adultos lo pueden visitar y el eje principal será el arte.

No.	Pregunta	Experto 1	Experto 2	Análisis e interpretación
		arte para niños.	etiquetar como museo para niños.	
4	¿Cómo han evolucionado los museos para convertirse en vinculadores y potenciadores entre el conocimiento y los niños de edad preescolar?	Actualmente se observan ciertas ideas para vincular a los niños con el arte, como por ejemplo la interactividad, los niveles de altura de las colecciones u objetos, sin embargo falta desarrollar .	Se observa una evolución importante en los grandes museos que han creado un departamento didáctico potente, lo que hacen es crear estrategias de conexión con todas las edades y consiguen desarrollar una visibilidad muy potente en las redes sociales.	Es importante reflexionar que a nivel nacional no se observan estos departamentos didácticos o son escasos, sin embargo creo que es importante tomar en cuenta la vinculación que se puede crear, desarrollar y fortalecer entre los centros culturales y los actores educativos a través de mediaciones enmarcadas dentro del currículo nacional de educación.
5	Algunos museos se definen como institución educativa entre otras categorías, en este sentido, dentro de las misiones de las exposiciones ¿Considera que los museos nacionales, de historia, de ciencias, etc., deben desarrollar mediaciones para niños con las exposiciones, colecciones u objetos exhibidos?	Si, deben desarrollar actividades para niños; sin embargo falta desarrollar la pertinencia de las mediaciones para fortalecer la identidad de los pueblos.	Si, las familias siguen reconociendo a los museos como entidades creíbles, que tienen el poder de la verdad, que son guardianes de la historia pero que no ofrecen experiencias didácticas estimulantes.	Como reflexión podemos decir que todos los museos deberían contar con actividades didácticas, disminuir esa barrera que existe en los centros culturales en las mediaciones con los niños.

No.	Pregunta	Experto 1	Experto 2	Análisis e interpretación
	¿Qué se debe considerar al desarrollar estas mediaciones?			
6	¿Considera que el uso de la tecnología facilita la explicación de lo que se expone de manera tradicional o verbal?	Si puede facilitar pero bien utilizada, medida y canalizada tomando en cuenta las edades de los públicos y los objetivos de las mediaciones.	La mejor mediación es la humana la tecnología democratiza la falta de recursos, debe justificarse el uso de la tecnología dentro de las mediaciones.	Esta reflexión permite resaltar la importancia de los medidores en el proceso de enseñanza-aprendizaje con los niños de edad preescolar, sin el mediador que puede ser el adulto que acompaña en casa, la docente, etc., no se podría desarrollar las actividades en los museos virtuales.
7	¿Cuál es la importancia de un museo virtual?	El museo virtual acerca a los que están lejos, permite conocer otras culturas y museos del mundo.	Es una extensión del museo físico, en esta pandemia los museos físicos han podido darse cuenta que deben desarrollar la parte digital como una extensión que complemente sus actividades.	El museo virtual sin duda es una gran oportunidad para recorrer el mundo del arte con los niños, elimina barreras para que el conocimiento llegue desde cualquier parte del mundo.
8	¿Qué ventajas poseen los museos virtuales sobre los museos cotidianos?	Se pueden genera intereses muy distintos que provoque curiosidad para los niños.	Tienen el potencial de llegar a más públicos	El museo virtual permite democratizar el conocimiento y lo hace accesible para la mayoría de niños y niñas.
9	¿Cómo un museo virtual puede potenciar el proceso	Creando actividades que generen	Generando un contexto amable que permita	La emoción es parte fundamental para potenciar el proceso de

No.	Pregunta	Experto 1	Experto 2	Análisis e interpretación
	de enseñanza-aprendizaje en los niños de preescolar?	emociones al ser visitadas.	desarrollar y fortalecer la interacción entre pares.	enseñanza-aprendizaje.
10	¿Cómo visualiza usted un museo virtual para niños donde permita desarrollar la curiosidad y el interés por aprender de su ciudad y del mundo que lo rodea?	Deben contener pocos elementos muy bien escogidos, no saturar con información, que puedan construir a partir de un conocimiento previo que les despierte emoción.	Debe permitir que el niño entre en contacto con el mundo de una manera amable para ir introduciendo píldoras de conocimiento breve y concreto.	En esta pregunta coinciden los expertos que las actividades deben ser concretas y que despierten emoción.
11	¿Qué estrategias considera necesarias a tomar en cuenta al visitar un museo virtual con niños en edad preescolar?	Creo que la mediación debe ser preparada y desarrollada tomando en cuenta las edades	Se deben considerar desarrollar estrategias en las mediaciones dirigidas no solo a los niños sino para los adultos también.	La mediación sin duda es una parte fundamental a la hora de planificar una actividad en el museo físico y virtual.
12	¿Qué tipo de herramientas TIC considera importantes para crear actividades en un museo virtual?	Se puede usar genially, crear figuras en 360, para que el niño pueda manipular los objetos.	Herramientas que permitan la lectura, que generen un reto a medida de sus capacidades y que generen un cuestionamiento, curiosidad siempre dentro del contexto del juego.	Los comentarios a estas preguntas, servirán para tomar en cuenta los recursos digitales que se van a utilizar al desarrollar y construir el museo virtual planteado en esta investigación.

No.	Pregunta	Experto 1	Experto 2	Análisis e interpretación
13	¿Qué se debe tomar en cuenta al momento de usar las herramientas virtuales para transformar la forma de presentar los objetos o colecciones?	Se debe tomar en cuenta al público y las facilidades que se den para poder abrir las colecciones u objetos.	Las colecciones en los museos por lo general adolecen de una contextualización.	Es importante tomar en cuenta el público al que va dirigido el museo y la contextualización del entorno que se desee recrear en el prototipo de esta investigación.
14	¿Cuáles son las mejores estrategias de diseño interactivo que se pueden desarrollar en un museo virtual para niños de preescolar?	Tomar en cuenta los contenidos, los contenedores y los contextos orientados a la experiencia del usuarios.	Todas las herramientas que se puedan llevar a la creación de algo material	En un museo virtual se deben tomar en cuenta las tres categorías de las que habla nuestra experta en esta investigación, los contenidos estarán articulados con los ámbitos de aprendizaje y desarrollo contemplados en el currículo de educación inicial vigente, los contenedores será una plataforma virtual que permita desarrollar la didáctica y el contexto planteado será sobre una temática pertinente que permita conocer nuestra historia y la historia de otros pueblos en un entorno virtual
15	¿Cuáles son los límites de la interactividad en los museos virtuales?	Las limitaciones están en la accesibilidad a los recursos digitales	Que la mediación no conecte con el público y que se desarrolle de acuerdo a los perfiles de ese público	Sin duda hay que tomar en cuenta los comentarios de los expertos para que las actividades planteadas sean pertinentes.

No.	Pregunta	Experto 1	Experto 2	Análisis e interpretación
16	¿Por qué los museos virtuales pueden ser espacios de enseñanza-aprendizaje?	Por el acceso, y existen varias opciones	Todo aquello que funcione cómo un canal de comunicación es potencialmente una herramienta del conocimiento.	El museo virtual puede potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de actividades sincrónicas y asincrónicas.
17	¿Cómo el museo virtual puede tomar en cuenta la neurodiversidad para crear las actividades basadas en los objetos y colecciones?	Menos es más una cosa bien hecha es mucho mejor.	La mayor parte de museos no toman en cuenta la neurodiversidad, falta conocer al público y en la medida de lo posible hay que intentar adaptar la información a todo tipo de público	Es relevante este tema, va ligado a los presupuestos y acceso a plataformas para desarrollar un espacios accesible e inclusivo.

Nota. La tabla 19 detalla las preguntas, respuestas y análisis e interpretación de los resultados obtenidos. Fuente: Investigación. Elaborado por: La autora.

Variable dependiente: Espacios de enseñanza-aprendizaje

Entrevistada: Ana Insuasti
Título: Magister en Educación, Innovación y Liderazgo Educativo.
Nacionalidad: Ecuatoriana
Cargo: Directora del Centro Educativo El Arca del Saber
Fecha: lunes 20 de septiembre de 2021
Teléfono: 0984489387
Correo electrónico : ana.insuasti@hotmail.com
Lugar de la entrevista: Arca del Saber

Objetivo: Conocer la visión y opinión sobre el tema de esta investigación: Los museos virtuales como espacios de enseñanza-aprendizaje para el nivel inicial, conseguir Identificar los ejes de desarrollo y aprendizaje del currículo nacional de educación inicial, que se puedan articular con las actividades de un museo virtual.

Tabla 20

Análisis de la entrevista a experta en educación inicial.

No.	Preguntas a experta	Respuestas de la experta	Análisis e interpretación
1	¿Conoce qué es y para qué sirven los museos virtuales?	Dentro de mi experiencia como directora y docente los museos virtuales son espacios de encuentro virtual donde los usuarios pueden visitar de otra forma los espacios del museo. Dentro del marco pedagógico los museos virtuales permiten una interacción significativa y un aporte en esta época de pandemia convirtiendo esta en una nueva estrategia de difusión cultural y la creación de nuevos proyectos de aprendizaje en torno a la tecnología.	La experta destaca a los museos virtuales como espacios de encuentro y que en época de pandemia se han convertido en una nueva estrategia educativa para la creación de proyectos escolares.
2	¿Conoce qué se puede enseñar y aprender en un museo virtual?	En primera instancia se puede enseñar habilidades tecnológicas y fomentar en los estudiantes la capacidad de resolver problemas digitales, de comunicación entre otros. Además, sería una excelente herramienta para articular los ámbitos y ejes de aprendizaje	En esta pregunta la experta resalta la importancia de articular los ejes y ámbitos de aprendizaje para alcanzar los objetivos plantados.

No.	Preguntas a experta	Respuestas de la experta	Análisis e interpretación
		para alcanzar objetivos de aprendizaje que promueva la educadora.	
3	¿Por qué es importante la tecnología en la educación preescolar?	Es importante la tecnología en el espacio educativo en la primera infancia pues permite el uso de herramientas más interactivas y que mantienen la atención de los estudiantes con mayor facilidad. Por otro lado, los profesores pueden beneficiarse mucho de los avances tecnológicos para hacer su trabajo más atractivo y para ser más eficientes.	En esta pregunta la experta resalta la importancia de la tecnología tanto para los estudiantes y docentes en los primeros es fomentar la atención y en los segundos para el desarrollo de prácticas atractivas y eficientes en aula.
4	¿Qué tipo de espacios virtuales de aprendizaje conoce?	Los EVA actualmente son importantes espacios de seguimiento y evaluación de todas aquellas actividades involucradas en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, se han convertido en las aulas sin paredes, hemos usado algunas de ellas como la plataforma Moodle, classroom, pizarras digitales, plataformas de videoconferencias, entre otros.	En esta pregunta podemos analizar que la experta conoce algunos EVA como: Moodle, Classroom, entre otras.
5	¿Qué museos virtuales ha visitado con sus estudiantes?	En el año lectivo anterior junto con el equipo docente se trabajó un proyecto y visitaron el Museo Smithsonian de	En esta pregunta podemos analizar que la experta si ha visitado un museo virtual con sus estudiantes, aspecto que motiva el desarrollo del

No.	Preguntas a experta	Respuestas de la experta	Análisis e interpretación
		Arte Americano de manera remota.	prototipo planteado en esta investigación.
6	¿Por qué considera importante visitar museos virtuales con niños?	En los museos tanto la visita presencial como virtual son un excelente y poderoso recurso de enseñanza-aprendizaje que complementan la educación formal. Brindar a los niños y niñas este tipo de experiencias significativas y provocaciones dispuestas con la intención de estimular, desafiar o causar algún efecto en los estudiantes es lo verdaderamente importante de estos museos virtuales.	En esta pregunta destacamos la reflexión que hace sobre el efecto que puede causar el uso de los museos virtuales como: la provocación, el desafío, entre otros para la construcción del conocimiento.
7	¿Qué tipo de interactividad considera al desarrollar una sesión de aprendizaje?	Todas y cada una de aquellas son importantes, dependerán de la planificación de cada docente y la pertinencia para aplicar la interactividad en cada una de ellas.	Según la experta el tipo de interacción dependerá de la planificación de cada docente una reflexión muy importante para tomar en cuenta al diseñar y desarrollar el prototipo de esta investigación.
8	¿Qué actividades le gustaría realizar en un museo virtual?	Como docentes de educación inicial es primordial que todas las actividades sean 100% interactivas, cortas pues el periodo de atención en los niños/a es muy breve, que el diseño sea llamativo e innovador.	En esta pregunta según la experta las actividades de un museo virtual deben ser cortas, interactivas e innovadoras.

No.	Preguntas a experta	Respuestas de la experta	Análisis e interpretación
9	¿Qué tipo de herramientas interactivas usa en sus clases virtuales?	A lo largo de la educación online las docentes han aplicado algunas herramientas interesantes como Celebriti, Vizia, Educaplay, Proprofs, wordwall, Genially, Kahoot, liveworksheets, entre otras.	En esta pregunta se pudo obtener datos importantes sobre las herramientas utilizadas para analizar la aplicación de alguna de ellas en el museo virtual.
10	¿Usted toma en cuenta la neuro diversidad para escoger sus herramientas digitales en su planificación?	Totalmente, pues el funcionamiento humano es diferente entre unas personas y otras porque sus cerebros funcionan también de manera distinta, sin que necesariamente haya que reducir la diversidad a los trastornos o alteraciones del desarrollo, y atendiendo a esta neuro diversidad se debe planificar herramientas, recursos, tiempo, entre otros factores.	Esta pregunta nos permite conocer y reflexionar como podemos hacer un museo virtual accesible.
11	¿Según su experiencia que ejes y ámbitos se podrían articular con las actividades en los museos virtuales?	En el nivel inicial de educación se debe trabajar con los 3 ejes y todos los ámbitos por subniveles que se detallan en el currículo de educación inicial de nuestro país pues solo así se puede conseguir el desarrollo integral con los niños y niñas.	Finalmente esta pregunta permite identificar los ejes y ámbitos de aprendizaje plantados en el primer objetivo específico de esta investigación.

Nota. La tabla 20 detalla las preguntas, respuestas y análisis e interpretación de los resultados obtenidos. Fuente: Investigación. Elaborado por: La autora.

La aplicación de los instrumentos planteados ha permitido dar respuestas al problema y los objetivos planteados en esta investigación. Observamos que el 58,3% de los docentes encuestados utilizan la tecnología en la práctica docente lo que permite que se incluyan de forma positiva el uso de los museos virtuales. El 33,3% de docentes muy pocas veces usan espacios virtuales interactivos, el 91,67% visita algunas veces o muy pocas veces los museos de la ciudad, también el 91,67% muy pocas veces e incluso nunca han usado los museos virtuales con los estudiantes, el 83,3% de docentes consideran que se pueden crear experiencias significativas utilizando los museos virtuales. Algo relevante que destacar es que el 91,7% casi siempre, algunas veces e incluso nunca conocen como se articulan los ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje con las actividades de museos, como nos comentó la experta en primera infancia se deben trabajar “todos” los ejes y ámbitos. Esto se debe a la ausencia de una metodología didáctica sobre los museos virtuales como espacios de enseñanza para potenciar el aprendizaje en los niños de nivel inicial.

Se logró identificar los ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje del currículo nacional de educación inicial, que se puedan articular con las actividades de un museo virtual, en base a las entrevistas a los expertos nacionales e internacionales y profundizando en la investigación se logró caracterizar los recursos educativos digitales para el diseño de un espacio interactivo basado en recorridos virtuales a museos e integrar estrategias educativas interactivas.

A continuación, se da paso a la presentación del prototipo donde se desarrollan las actividades y estrategias educativas interactivas alojadas en un museo virtual para los niños de nivel inicial.

CAPÍTULO III

PRODUCTO

Nombre de la propuesta

Museo virtual “Viajando sin salir del aula”

Definición del tipo de producto

El producto consiste en un espacio alojado en la plataforma ArtStep que permite crear, diseñar y compartir exposiciones e historias de realidad virtual articuladas con los ejes y ámbitos de desarrollo para el nivel Inicial 2 en base a la metodología de experiencias de aprendizaje para el desarrollo de las destrezas planteadas. El museo virtual presenta actividades interactivas que pueden ser trabajadas de forma sincrónica y asincrónica por docentes de educación inicial. Los docentes se convierten en mediadores de esta didáctica planteada donde el eje central es el niño, las actividades propuestas están desarrolladas para el cumplimiento de los objetivos del subnivel inicial 2, detallados en el Currículo de Educación Inicial (2014):

Eje de aprendizaje: Desarrollo Personal y Social

Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Identidad y Autonomía

Objetivo. -Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo.

Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Convivencia

Objetivo. -Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.

Eje de aprendizaje: Descubrimiento del medio natural y cultural

Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Relaciones con el medio natural y cultural

Objetivo. -Explorar y descubrir las características de los elementos y fenómenos mediante procesos indagatorios que estimulen su curiosidad fomentando el respeto a la diversidad natural y cultural.

Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Relaciones lógico matemáticas

Objetivo. -Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitan establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.

Eje de aprendizaje: Expresión y Comunicación

Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Comprensión y expresión del lenguaje.

Objetivo. -Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística.

Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Expresión artística.

Objetivo. -Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.

Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Expresión corporal y motricidad.

Objetivo. -Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorperceptivos que permitan una adecuada estructuración de su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos. (p. 31)

Contribución de la propuesta a las insuficiencias identificadas

De los datos obtenidos en esta investigación en el capítulo del Marco Metodológico podemos resaltar que hay una apertura positiva de los docentes frente al uso de recursos tecnológicos e interactivos en las aulas. También se pudo observar que hay un alto porcentaje de docentes que no conocen como se puede articular las actividades con el museo y los ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje al plantear proyectos, propuestas, etc. Esto nos motiva a que esta investigación sirva de referencia para fortalecer y resaltar que el desarrollo de innovaciones educativas deben articularse con el currículo nacional para potenciar el desarrollo integral de los niños de nivel inicial.

Presentación

La pandemia por el Covid-19 ocasionó el aislamiento de niños, niñas, adolescentes y jóvenes del sistema educativo ecuatoriano, tanto del sector público y privado, provocando que las visitas físicas a los museos de nuestra ciudad ya no se realicen, es por este motivo que se presenta un prototipo de museo virtual en el que se incluyen actividades interactivas articuladas con los ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje, motivando el uso de espacios alternativos que permitan viajar sin salir del aula y acercar el conocimiento del mundo que nos rodea a través de estos espacios virtuales, recordando siempre que en educación inicial debe trabajarse toda actividad virtual con el mediador que puede ser el docente o cuidador del niño. El diseño del recorrido junto con las actividades propuestas se desarrollaron como un proyecto de acuerdo a la organización curricular que plantea el currículo nacional de educación inicial, la orientación metodológica fue por experiencias de aprendizaje que permitió incluir actividades diseñadas por la autora para provocar el disfrute y asombro.

Se presenta una propuesta innovadora con la creación de una microplanificación con actividades que se seleccionaron de acuerdo a la destreza que se desea alcanzar, para que cualquier docente de educación inicial pueda usar en su práctica de aula, pueda mejorarla de acuerdo a su entorno y necesidad, se presenta también una guía de usuario como apoyo para aplicar este proyecto.

Objetivos

Objetivo General: Diseñar un prototipo de museo virtual que integre estrategias interactivas y articuladas con el currículo de educación nacional para los niños del nivel inicial 2.

Objetivos Específicos: Los objetivos específicos se detallan a continuación en la tabla 21. En educación inicial hablamos de ejes, ámbitos y destrezas que vienen a ser los objetivos de este prototipo de museo virtual.

Tabla 21

Proyecto: Vianjando sin salir del aula.

Eje	Ámbito	Destreza	Estrategias
Desarrollo personal y social	Identidad y Autonomía	Identificar sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás	1. Viajaremos hasta Colombia y conoceremos a Fernando Botero, a través del retrato de “La familia presidencial” Armar el rompecabezas interactivo e identificar las características físicas de los personajes observados. https://bit.ly/3pv3wpu
	Convivencia	Identificar instituciones y profesiones que brindan servicios a la	2. Viajaremos hasta la era Mesozoica, aprenderemos qué es un paleontólogo. https://bit.ly/3B995Ms Desde un celular a través de la

		comunidad y los roles que ellos cumplen	herramienta google 3D visualizar dinosaurios en algún rincón de la casa. https://bit.ly/3jwq2ud
Descubrimiento del medio natural y cultural	Relaciones con el medio natural y cultural	Participar en algunas prácticas tradicionales de su entorno disfrutando y respetando las diferentes manifestaciones culturales.	3. A través de la herramienta interactiva Flipgrid viajaremos hacia la costa ecuatoriana y participaremos de una linda tradición de esta región, cantar o recitar tu amorfino favorito. https://bit.ly/3Ec87AW Código de ingreso a Flipgrid: 0c690a6f
	Relaciones lógico matemáticas	Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.	4. Con el arte geométrico de Joan Miró viajaremos hasta España, a través de la herramienta interactiva wordwall, observar las obras e identificar las figuras geométricas: círculo, cuadrado y triángulo. https://bit.ly/3ngr92c
Expresión y comunicación	Comprensión y expresión del lenguaje	Describir oralmente imágenes gráficas y digitales, estructurando oraciones más elaboradas que describan a los objetos que observa.	5. A través del Club Estrafalario obra del artista Juan Agustín Guerrero nos quedamos en nuestro país para describir este diorama inmersivo que se encuentra en el Museo Nacional, MUNA. 1. Observar la obra. 2. Escuchar a tu maestra; y, 3. Describir oralmente a esta magnífica banda de músicos.

<p>Expresión artística</p>	<p>Expresar su opinión al observar una obra artística relacionada a la plástica o a la escultura.</p>	<p>6. Con Puppy, escultura del artista norteamericano Jeff Koons (1955) viajaremos hasta Bilbao.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Observar la escultura de Puppy. 2. Expresar tu opinión sobre Puppy.
<p>Expresión corporal y motricidad</p>	<p>Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie)</p>	<p>7. A través de la exposición Van Gogh Alive desde España, nos divertiremos con la rítmica y el movimiento de nuestro cuerpo, haciendo movimientos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Circulares de tu cuello. 2. Arriba y debajo de tus hombros. 3. Dentro, fuera y circulares de codo y muñecas. 4. Abro y cierra tus dedos. 5. Circulares de cadera. 6. Arriba, abajo y circulares de rodilla, tobillo y pie.

<https://bit.ly/3jv2ITo>

Nota. La tabla 21 contiene las estrategias que van a ser articuladas con el currículo nacional. Fuente: Investigación. Elaborado por: La autora.

Estrategias

Se diseñó un museo virtual como elemento integrador de las actividades articuladas con el currículo nacional para ser mediadas e interpretadas por los docentes, el espacio desarrollado está alojado en la plataforma Arsteps. La planificación y el diseño empezó seleccionando colores, texturas, objetos, imágenes, incorporando enlaces de video y voz, agregando texto y música, se incorporó material creative commons, para completar la experiencia virtual, a continuación en la figura 39 se presenta la portada principal del acceso al museo virtual y en la figura 40 se presenta la estructura del museo virtual.

Link de acceso al museo virtual, <https://bit.ly/3wzLyDH>

Figura 39

Entrada principal del museo virtual.



Nota. La figura 39 muestra el acceso al museo virtual.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Investigación.

Estructura de la propuesta

Figura 40

Estructura del Museo Virtual con el proyecto Vianjando sin salir del aula.



Nota. La figura 40 muestra la estructura del museo virtual.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Investigación.

Estrategia 1

Eje: Desarrollo Personal y Social

Ámbito: Identidad y Autonomía

Destreza: Identificar sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.

Descripción general de la experiencia: La experiencia consiste en visitar el museo virtual, realizar las actividades planteadas en la planificación diaria y usar el museo para complementar la propuesta pedagógica.

Elemento integrador: El museo virtual “Viajando sin salir del Aula” link de acceso: <https://bit.ly/3wzLyDH>. En la figura 41 se muestra la foto de la obra del pintor colombiano Fernando Botero.

Figura 41

Obra de Fernando Botero “La Familia Presidencial”



Nota. La figura 41 muestra La obra de Fernando Botero.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Investigación.

Nombre de la experiencia:

Cómo soy yo y cómo son los demás

Experiencia concreta

¿Te has preguntado qué es el arte? Mira el siguiente video y juntos aprendamos.

<https://bit.ly/3w3nZTx>

¿Conoces a Fernando Botero?, ingresa al siguiente link para saber quién es este magnífico artista colombiano, <https://bit.ly/3bptken>. ¿Te has preguntado cómo eres físicamente? ¿A qué miembro de tu familia te pareces?

Reflexión

Observa y dibuja la obra maestra “La familia Presidencial” de Fernando Botero, imprime la hoja de trabajo en el siguiente enlace: <https://bit.ly/3BIhYgn>. Diálogo con la docente, preguntas motivadoras: ¿Qué observas en la obra? ¿A quiénes observas en la obra? ¿Cuáles son las características físicas de los personajes de la obra? Como: altura, textura, color de pelo, ojos y piel.

Conceptualización

Con ayuda de un espejo mírate, identifica y nombra tus características físicas, preguntas motivadoras: ¿Cuáles son tus características físicas? ¿Cómo es tú cabello? ¿De qué color son tus ojos? ¿Tienes lunares? ¿Qué color es tu piel? ¿Cómo es tú nariz? visita el museo virtual “Viajando sin salir del aula”, mediante el rompecabezas interactivo arma, identifica y nombra las características físicas de los personajes observados, link de acceso <https://bit.ly/3pv3wpu>

Aplicación

Nombra tus características físicas y de las personas de tú entorno.

Estrategia 2

Eje: Desarrollo Personal y Social

Ámbito: Convivencia

Destreza: Identifica instituciones y profesiones que brindan servicios a la comunidad y los roles que ellos cumplen.

Descripción general de la experiencia: La experiencia consiste en visitar el museo virtual, realizar las actividades planteadas en la planificación diaria y usar el museo para complementar la propuesta pedagógica.

Elemento integrador: El museo virtual “Viajando sin salir del Aula” link de acceso: <https://bit.ly/3wzLyDH>. En la figura 42 se muestra foto de la imagen presentada en el museo virtual sobre la Paleontología.

Figura 42

Los museos y la paleontología.



Nota. La figura 42 muestra la imagen presentada en el museo virtual “Viajando sin salir del aula” para esta experiencia de aprendizaje.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Investigación.

Nombre de la experiencia: Los museos y la paleontología

Experiencia concreta

¿Qué es un museo?, ¿Has visitado museos?, mira el siguiente video y juntos aprendamos: <https://bit.ly/3CpWENP>. ¿Conoces sobre la Paleontología?, ¿Qué hace un

paleontólogo? Visita el museo virtual “Viajando sin salir del aula”, observa el video, <https://bit.ly/3mtJ9Hh>. Viajaremos hasta la era mesozoica, aprenderemos qué es un paleontólogo.

Reflexión

Arma tu kit de paleontólogo, (sombrero, chaleco, lupa y binoculares) en el siguiente enlace diviértete creando binoculares <https://bit.ly/2ZKq76T>. Ayuda al trice raptos, estegosaurio y T-Rex a encontrar su comida, imprime la hoja de trabajo que la encuentras en el link de acceso <https://bit.ly/3EJzxOZ>, colorea y une con una línea el camino correcto.

Conceptualización

Los paleontólogos estudian los fósiles, diviértete creando fósiles caseros de colores, mira el siguiente enlace <https://bit.ly/3w1Hvjx>, ¿Los dinosaurios existen actualmente? ¿Dónde podemos mirar dinosaurios?

Aplicación

Explica: ¿Qué es lo que más te gustó de ser paleontólogo? Visita el museo virtual “Viajando sin salir del aula”, a través de la aplicación Google 3D y con ayuda de un adulto busca dinosaurios en tu casa y tomate una foto con el que más te guste, link de acceso <https://bit.ly/3jwq2ud>

Estrategia 3

Eje: Descubrimiento del medio natural y cultural

Ámbito: Relaciones con el medio natural y cultural

Destreza: Participar en algunas prácticas tradicionales de su entorno disfrutando y respetando las diferentes manifestaciones culturales.

Descripción general de la experiencia: La experiencia consiste en visitar el museo virtual, realizar las actividades planteadas en la planificación diaria y usar el museo para complementar la propuesta pedagógica.

Elemento integrador: El museo virtual “Viajando sin salir del Aula” link de acceso: <https://bit.ly/3wzLyDH>. En la figura 43 se presenta la foto del museo virtual sobre los amorfinos.

Figura 43

El amorfino tradición de la costa ecuatoriana.



Nota. La figura 43 muestra la imagen presentada en el museo virtual “Viajando sin salir del aula” para esta experiencia de aprendizaje.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Investigación.

Nombre de la experiencia: El amorfino tradición de la costa ecuatoriana

Experiencia concreta

¿Sabés que son los amorfinos?, ¿Has escuchado amorfinos?, mira el siguiente video y aprendamos: <https://bit.ly/2ZBwQ2G>

Reflexión

En la siguiente actividad interactiva, escucha el amorfino y une con la figura que representa: <https://bit.ly/3GCNaRF>

Conceptualización

Observa y escucha lindos amorfinos en el siguiente enlace: <https://bit.ly/3COpmIo>, memoriza con ayuda del adulto un amorfino corto.

Aplicación

¿Qué es lo que más te gusta de esta linda tradición ecuatoriana? Con ayuda de un adulto, visita el museo virtual “Viajando sin salir del aula” y el apoyo de un celular ingresa a la aplicación con el código de acceso: Flipgrid 0c690a6f, graba tu comentario y tu amorfino favorito, utiliza un accesorio tradicional como un sombrero y pañuelo en el cuello para los niños, un vestido colorido para las niñas y se parte de esta linda

tradición de la costa ecuatoriana.

Estrategia 4

Eje: Descubrimiento del medio natural y cultural

Ámbito: Relaciones lógico matemáticas

Destreza: Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.

Descripción general de la experiencia: La experiencia consiste en visitar el museo virtual, realizar las actividades planteadas en la planificación diaria y usar el museo para complementar la propuesta pedagógica.

Elemento integrador: El museo virtual “Viajando sin salir del Aula” link de acceso: <https://bit.ly/3wzLyDH>. En la figura 44 se presenta la imagen presentada en el museo virtual sobre el arte geométrico de Joan Miró.

Figura 44

El arte geométrico de Joan Miró.



Nota. La figura 44 muestra la imagen presentada en el museo virtual “Viajando sin salir del aula” para esta experiencia de aprendizaje.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Investigación.

Título de la experiencia: El arte geométrico de Joan Miró

Experiencia concreta

¿Qué figuras geométricas te gustan? ¿Conoces a Joan Miró?, observa y escucha el siguiente enlace para saber sobre este magnífico artista español <https://bit.ly/3GFNDmu>

Reflexión

Observa y escucha la canción de las figuras geométricas, link de apoyo <https://bit.ly/3man2pp>. Busca elementos de tu entorno que se parezcan a las figuras geométricas observadas en la canción, comenta que forma tienen esos elementos. En una hoja de papel bond dibuja los elementos encontrados y crea como Joan Miró tu propia obra de arte.

Conceptualización

Visita el museo virtual “Viajando sin salir del aula”, con el arte geométrico de Joan Miró y a través de la herramienta interactiva wordwall, observar las obras de este artista español, identifica las figuras geométricas: círculo, cuadrado y triángulo. Link de ingreso: <https://bit.ly/3ngr92c>

Aplicación

Comenta que figuras geométricas te gustaron de los cuadros observados de Joan Miró.

Estrategia 5

Eje: Expresión y comunicación

Ámbito: Comprensión y expresión del lenguaje

Destreza: Describir oralmente imágenes gráficas y digitales, estructurando oraciones más elaboradas que describan a los objetos que observa.

Descripción general de la experiencia: La experiencia consiste en visitar el museo virtual, realizar las actividades planteadas en la planificación diaria y usar el museo para complementar la propuesta pedagógica.

Elemento integrador: El museo virtual “Viajando sin salir del Aula” link de acceso: <https://bit.ly/3wzLyDH>. En la figura 45 se presenta la imagen del museo virtual para la actividad con la obra El Club Estrafalario.

Figura 45

El club estrafalario.



Nota. La figura 45 muestra la imagen presentada en el museo virtual “Viajando sin salir del aula” para esta experiencia de aprendizaje.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Investigación.

Nombre de la experiencia: **Comprendo y describo con el club estrafalario**

Experiencia concreta

¿Qué instrumentos musicales conoces? ¿Qué instrumentos te gustan?, ¿Has escuchado sobre el club estrafalario?, observa y escucha el siguiente video <https://bit.ly/2Y5Em5G>. Visita el museo virtual “Viajando sin salir del aula”, observa la obra y escucha la narración de tu maestra: El Club Estrafalario obra del artista Juan Agustín Guerrero fue creada en la época del presidente García Moreno, una sátira, una crítica de cómo el director (el burro) dirige a sus músicos, una analogía de la política de esa época. Los animales que conforman el club son: La ardilla que toca la flauta, el gato que toca el arpa, el perro que toca el violín, el caballo toca el bombo, el mono toca el tambor, el toro la trompeta y el jabalí el chelo.

Reflexión

Imprime la hoja de trabajo: <https://bit.ly/3bE5cEX>, observa y colorea. Preguntas motivadoras: ¿Qué animales observas? ¿Qué instrumentos musicales te gustaron? Recorta cada dibujo, pega un palo de helado en cada recorte para formar tu propia orquesta y juega.

Conceptualización

Visita el museo virtual “Viajando sin salir del aula”. Comenta sobre la obra visitada, preguntas motivadoras: ¿Qué instrumento te gustaría tocar en esta banda? ¿Cuántos animales hay en el cuadro? ¿Qué animales forman la banda de músicos? ¿Qué otro animal puede integrar la banda y qué instrumento podría tocar?

Aplicación

Describe oralmente las imágenes que observaste en la obra “El Club Estrafalario”

Estrategia 6

Eje: Expresión y comunicación

Ámbito: Expresión artística

Destreza: Expresar su opinión al observar una obra artística relacionada a la plástica o a la escultura.

Descripción general de la experiencia: La experiencia consiste en visitar el museo virtual, realizar las actividades planteadas en la planificación diaria y usar el museo para complementar la propuesta pedagógica.

Elemento integrador: El museo virtual “Viajando sin salir del Aula” link de acceso: <https://bit.ly/3wzLyDH>. En la figura 46 se presenta la imagen de Puppy.

Figura 46

Puppy.



Nota. La figura 46 muestra la imagen presentada en el museo virtual “Viajando sin salir del aula” para esta experiencia de aprendizaje.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Investigación.

Nombre de la experiencia:**Aprendiendo con Puppy****Experiencia concreta**

¿Tienes mascotas en tu casa? ¿Qué animales te gustan? ¿Por qué te gustan los animales? ¿Conoces a Puppy? Observa el siguiente video y conoce a Puppy. <https://bit.ly/31bwXTn>. Escucha la narración de tu maestra: Puppy, es una escultura del artista norteamericano Jeff Koons (1955), Koons creó esta obra para atraer optimismo, confianza y seguridad, está cubierta por 37.000 plantas como: begonias, agératos, tagetes, petunias, lobelias, alegrías, combinando colores cálidos como el rojo, naranja, blanco o rosa, mide 12,4 mts., y pesa 16 toneladas.

Reflexión

Sal al parque, recolecta hojas, semillas, pétalos de flores y frutos secos. Dibuja y decora en una hoja de papel bond a Puppy y crea tu propia obra de arte.

Conceptualización

Reflexión sobre la escultura, expón tu obra de Arte, expresa tu opinión y dialoga con la docente, preguntas motivadoras: ¿Qué animal es Puppy? ¿De qué está hecho Puppy? ¿Qué plantas observas en la escultura? ¿Cuánto mide Puppy? ¿Cuánto pesa Puppy?

Aplicación

Visita el museo virtual “Viajando sin salir del aula”, observa a Puppy y expresa tu opinión.

Estrategia 7

Eje: Expresión y comunicación

Ámbito: Expresión corporal y motricidad

Destreza: Realiza ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie)

Descripción general de la experiencia: La experiencia consiste en visitar el museo virtual, realizar las actividades planteadas en la planificación diaria y usar el museo para complementar la propuesta pedagógica.

Elemento integrador: El museo virtual “Viajando sin salir del Aula” link de acceso: <https://bit.ly/3wzLyDH>. En la figura 47 se presenta la imagen del video presentado en el museo virtual sobre Vang Gogh Alive.

Figura 47

Vang Gogh Alive.



Nota. La figura 47 muestra la imagen presentada en el museo virtual “Viajando sin salir del aula” para esta experiencia de aprendizaje.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Investigación.

Nombre de la experiencia:

Movimientos con Vang Gogh

Experiencia concreta

Diálogo con la docente y preguntas de reflexión: ¿Qué te gusta bailar? ¿Qué deporte te gusta, y por qué? Observa el video y comenta ¿Qué partes de tu cuerpo se mueven cuando bailas? <https://bit.ly/3GFbRNm>. ¿Conoces a Vang Gogh? Observa, escucha el video y conozcamos de este gran artista neerlandés. <https://bit.ly/3jRzKI5>

Reflexión

Visita el museo virtual “Viajando sin salir del aula”, observa, escucha y mueve tu cuerpo a través de la exposición Van Gogh Alive desde España, nos divertiremos con la rítmica y el movimiento de nuestro cuerpo, <https://bit.ly/3mDPwI9>

Conceptualización

Realiza movimientos, así:

1. Circulares de tu cuello.
2. Arriba y abajo tus hombros.
3. Dentro, fuera y circulares de codo y muñecas.
4. Abro y cierro tus dedos.
5. Circulares de cadera.
6. Arriba, abajo y circulares de rodilla, tobillo y pie.

Aplicación

Ejecuta los movimientos de las partes de tu cuerpo, que menciona la educadora.

Evaluación de la Propuesta

La evaluación se realizó mediante la técnica de grupo focal, según Aigner (2006) es una entrevista grupal que se utiliza para recoger información sobre la experiencia e interacción de los participantes que comparten su opinión y conocimientos sobre el tema investigado. Se envió la invitación a padres y madres de familia, docentes, niños y niñas de nivel inicial 2 del Centro Educativo el Arca del Saber. En la figura 48 se presenta el diseño de la invitación enviada.

Figura 48

Invitación para el grupo focal.



Nota. La figura 48 muestra la imagen de la invitación al grupo focal del museo virtual “Viajando sin salir del aula”.

Elaborado por: La autora.

Fuente: Investigación.

Participantes y Actividades

Se contó con la participación de 30 niños y niñas de nivel inicial 2, 12 docentes y 30 padres de familia representantes de los niños, se realizaron las siete estrategias planteadas en el recorrido del museo virtual, resaltando que el desarrollo de actividades con niños de nivel inicial, los docentes junto con el representante se convierten en mediadores del conocimiento y son los que apoyan en las actividades sincrónicas y asincrónicas planteadas. A continuación, en la tabla 22 se presenta el resultado de la evaluación sobre la aplicación y uso del museo virtual “Viajando sin del aula”.

Tabla 22

Evaluación de la propuesta a través del grupo focal.

PREGUNTA	REFLEXIÓN DE LAS DOCENTES
¿Cómo le pareció la visita al museo virtual?	El criterio general las docentes fue: Es muy interesante este espacio virtual interactivo, les pareció innovador porque se articula con el currículo de educación inicial.
¿Cuál es su criterio sobre las actividades presentadas?	Describen como pertinente las actividades sincrónicas y asincrónicas seleccionadas pues todas se complementan para cumplir con el objetivo y destreza detallada en los ámbitos de desarrollo y aprendizaje.
¿Por qué consideraría al museo virtual como un espacio de enseñanza-aprendizaje?	Porque a través de este museo observaron y aprendieron cómo se pueden articular las experiencias de aprendizaje con actividades en museos.
¿Tuvo alguna dificultad al realizar las actividades con el museo virtual?	Los comentarios fueron: que la planificación presentada fue una guía para saber la ruta y la manera de realizar las actividades con los niños y niñas el comentario fue que no tuvieron ninguna dificultad.
¿Qué otras actividades se podrían incluir en el museo virtual?	Las reflexiones fueron: que los niños puedan crear murales digitales, que puedan visitar

¿Cómo podría mejorar la experiencia en el museo virtual?	monumentos representativos de la ciudad o del mundo.
	Los comentarios fueron: que se pueda incluir insignias digitales para la calificación cualitativa de las actividades, por ejemplo: Lo hiciste muy bien, felicitaciones por tu trabajo, etc.
¿Considera que se cumplieron los objetivos planteados en la planificación con el uso del museo virtual?	Si consideran que se cumplieron porque se presentó la planificación que está articulada con los ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje del currículo nacional.
¿Disfrutó de la experiencia en el museo virtual?	Consideran que fue una experiencia nueva y divertida que permitió que maestras, niños, niñas y padres de familia puedan interactuar con el museo y el conocimiento que albergan estos espacios.

Nota. La tabla 22 contiene las reflexiones que se obtuvieron en el grupo focal. Fuente: Investigación. Elaborado por: La autora.

CONCLUSIONES

- Esta investigación presenta datos muy interesantes que permitieron concluir que se puede potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje al articular los ejes y ámbitos del currículo de educación inicial con el uso de un museo virtual.
- Esta investigación presenta una propuesta pedagógica innovadora basada en las orientaciones metodológicas detalladas en el currículo nacional para el nivel inicial como son las experiencias de aprendizaje que permitieron dar respuesta al problema identificado que es el de: Ausencia de una metodología didáctica sobre los museos virtuales como espacios de enseñanza para potenciar el aprendizaje en los niños de nivel inicial 2 del Centro Educativo El Arca del Saber.
- Se logró cumplir con el objetivo general de esta investigación, que es: Analizar el efecto que tienen los museos virtuales en los tres ejes de desarrollo y aprendizaje planteados en el currículo nacional para educación inicial, a través de mediaciones y estrategias interactivas en la modalidad virtual para los niños del nivel inicial 2. Esto se logró a través del desarrollo de la planificación que tuvo al museo virtual como elemento integrador de las actividades planteadas.
- Esta investigación logró identificar los ejes de desarrollo y aprendizaje del currículo nacional de educación inicial, que se puedan articular con las actividades de un museo virtual, y está detallada en la planificación (ver anexo 2).
- Se caracterizó los recursos educativos digitales para el diseño de un espacio interactivo basado en recorridos virtuales a museos, las entrevistas a expertos nacionales e internacionales contribuyeron para que la autora identifique piezas, objetos y recursos pertinentes para ser presentados en el recorrido del museo virtual.
- Esta investigación logró seleccionar una herramienta para el diseño del museo virtual que permite integrar estrategias educativas interactivas en un prototipo de museo virtual para el nivel inicial 2.

- Finalmente, a través de técnica del grupo focal se logró evaluar el uso y aplicación del prototipo en el periodo lectivo 2021-2022, esta evaluación se realizó el 6 de noviembre del año 2021, arrojando datos interesantes para futuras investigaciones relacionadas a la temática.

RECOMENDACIONES:

- Integrar el uso del museo virtual en el proceso de enseñanza-aprendizaje para los niños y niñas del nivel inicial 2 del centro educativo El Arca del Saber.
- Socializar el uso y aplicación del museo virtual con la comunidad educativa del Arca del Saber.
- Capacitar a las docentes sobre el uso de los recursos interactivos del museo virtual a través de la socialización de la planificación y la guía de usuario.
- Socializar el uso del museo virtual con la red de aprendizaje No. 8 a la que pertenece el centro educativo El Arca del Saber para que más niños y niñas se beneficien de esta propuesta innovadora.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar, D. (2015). *Ser docente virtual: tiempo y presencia* [Tesis doctoral, Universidad de Málaga de España] Dialnet. <https://bit.ly/2UunNOV>
- Aignerren, J. (2005). El cuestionario: El instrumento de recolección de información de la técnica de la encuesta social. *La sociología en sus escenarios*. (11), 1-2. <https://bit.ly/3AEIzMO>
- Aignerren, M. (2006). La Técnica de recolección de información mediante grupos focales. *La sociología en sus escenarios*. (6), 1-2. <https://bit.ly/3BYHLRK>
- Andrade, V. y Colorado A. (2013). Artecnología. Buqui. <https://bit.ly/3Cs8xDd>
- Andre, L., Durksen, T. & Volman, ML. (2017). Los museos como vías de aprendizaje para los niños: una década de investigación. *Learning Environ, Res* **20**, 47–76. <https://doi.org/10.1007/s10984-016-9222-9>
- Avila, B. (2017). Experiencias pedagógicas significativas de educación rural en Colombia, Brasil y México. *Revista del Centro de Investigación de la Universidad La Salle*. *14*(48), 128-129. <https://bit.ly/39NhKsA>
- Bandura, A. y Walters, R. (1974). *Aprendizaje Social y Desarrollo de la Personalidad*. Alianza. <https://bit.ly/3jAlsKT>
- Barbieri, L., Fabio B. y Muzzapa M. (2017): Virtual museums y stem evaluation Through user studies. *Science Direct*, 26(1), 101-102. <https://bit.ly/3gihupy>
- Beals, N. y Bers, M. (2009). Una lente de desarrollo para diseñar mundos virtuales para niños y jóvenes. *Revista internacional de aprendizaje y medios*, 1(1). 51. <https://bit.ly/36ICGiW>
- Bueno, D. (2018, 24 de enero). *Cómo cambia nuestro cerebro al aprender* [video]. You Tube <https://bit.ly/2TPp7f0>
- Bustos, A. y Coll, C. (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Revista mexicana de investigación educativa*. *15*(44), 2-22. <https://bit.ly/3CT90hn>

- Cano, R. (2021). *Modelo de Aprendizaje infantil en Museos*. EVE Museos e innovación. <https://bit.ly/3vit48q>
- Castro, A. (2012). Museos de arte en la red. TELOS. 90. <https://bit.ly/3qYlGi6>
- Cob, Y. y Xacur, S. (2019). *Uso de las TIC en la práctica docente de la educación preescolar*. Conisen. <https://bit.ly/3AKTJhI>
- Código de la Niñez y Adolescencia [Cod.]. Artículo 37. []. Registro Oficial 737 de 03 de enero de 2003 (Ecuador). <https://bit.ly/36JTCpk>
- Comenio, J. (1998). *Didáctica Magna*. Porrúa. <https://bit.ly/3DgIIqW>
- Constitución de la República del Ecuador[Const.]. Artículo 21. [Cultura y Ciencia]. Registro Oficial 449 de 20 de octubre de 2008 (Ecuador). <https://bit.ly/3wNxGUO>
- De Pablos, J. (2003). La tecnología educativa de hoy no es como ayer: nuevos enfoques, nuevas miradas. *Tecnología y Comunicaciones Educativas (TyCE)*, (37), 8-9. <https://bit.ly/3xfd6gF>
- Díaz Barriga, F. y Hernández, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo una interpretación constructivista*. McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A. de C.V. <https://bit.ly/3xv5wP5>
- Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M. y Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en educación médica*. 2(7), 162-163. <https://bit.ly/39Ns5oN>
- Elisondo, R. y Melgar, M. (2015). Museos y la Internet: contextos para la innovación. *ALEPH Innovación educativa*. 15(68), 18-19. <https://bit.ly/3kJT62l>
- Expósito, C. y Marsollier, R. (2020). Virtualidad y educación en tiempos de COVID-19. Un estudio empírico en Argentina. *Educación y Humanismo*. 22(39), 1-22. <https://bit.ly/2XQQKpo>
- Frankle, E. (2017). *Maslow en los museos*. Frankleolinsky. <https://bit.ly/2Wpli17>
- Fritzsche, C. (2006). Educación inicial: juego, trabajo e inteligencia. *Anales de la Educación Común*, 2(5), 175-176. <https://bit.ly/2WSpPt3>
- Fundación, B. (2021). *Fundación Bancaja introduce la tecnología de los video juegos en sus talleres didácticos para escolares*. Fundación Bancaja. <https://bit.ly/3gwhrFA>
- Gangopadhyay, P. (2015) *Time for a Perfect Storm!* Ophelia. <https://bit.ly/3iASPOE>

- Grundy, S. (1998). *Producto o praxis del curriculum*. Ediciones Morata, S. L. <https://bit.ly/37nDfz1>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6.ª ed.). Mc Graw Hill Education. <https://bit.ly/2VhaBNH>
- Insuasti, A. (2020). Metodología Arca del Saber. ISSUU. <https://bit.ly/2Sw0SSm>
- Malraux, A. (1965). *Le Musée Imaginaire Paris*. Editorial. Gallimard. <https://bit.ly/32gIMZf>
- Manovich, L. (2006) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Paidós. <https://bit.ly/3yukohR>
- Marín, C. (2019). Educar para mirar. La importancia de preparar la visita a un museo. *Eikón/Imago*. 8(1), 217-218. <https://bit.ly/3CPZYBv>
- Mendoza, M. (2020). *Una Nueva Mirada Didáctica de los Museos*. Académica Española. <https://bit.ly/2VAv689>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *Currículo de Educación Inicial 2014*. <https://bit.ly/3hQQY7T>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2015). Manual de Orientación Vocacional y Profesional para los Departamentos de Consejería Estudiantil. <https://bit.ly/3z5MH67>
- Muñoz, A. (2013). Diversidad cultural en la primera infancia: Un reto educativo en contextos urbanos. *Dialnet*. (24), 125-126. <https://bit.ly/3g3Y5Z4>
- Palacios, D. y Jadán, J. (2021). Los Museos Interactivos como Mediadores Pedagógicos. Académica Española. <https://bit.ly/3xvfRdu>
- Páramo, P. y Burbano, A. (2021). *El tercer maestro: la dimensión espacial del ambiente educativo y su influencia sobre el aprendizaje*. Universidad Pedagógica Nacional. <https://bit.ly/3ABpgCx>
- Parry, R. (2021, 25 de marzo). *Nuestra madurez digital, por qué es el momento para la emoción, la equidad y la comunidad en la tecnología museística* [video]. You Tube <https://bit.ly/3BeNmUL>
- Pelletier, k., Brown, M., Brooks, D., McCormack, M., Reeves, J., Arbino, N., Bozkurt, A., Crawford, S., Czerniewicz, L., Gibson, R., Linder, K., Mason, J. y Mondeli, V. (2021). Informe Horizon: Edición enseñanza y aprendizaje. Educause. <https://bit.ly/3xxdQh7>

- Razo, A. y Cabrero, I. (2016). *El poder de las interacciones educativas en el aprendizaje de los jóvenes*. CIDE. <https://bit.ly/3ifwBB0>
- Robinson, K. (2009). *El Elemento*. Grijalbo. <https://bit.ly/3fAc7S7>
- Roblox, R. (2020). *Construyendo una comunidad inclusiva*. Roblox. <https://bit.ly/3itCXM7>
- Rojas, L. (2012). *Estrategias interactivas de enseñanza y comportamientos de apoyo en el desarrollo de competencias durante la interacción profesor–alumno* [Tesis de maestría, Tecnológico de Monterrey]. Repositorio.tec.mx. <https://bit.ly/3ueZGkz>
- Romero, R., Román, P. y Llorente, M. (2015). *Tecnologías en los Entornos de Infantil y Primaria*. Tecnología Educativa. <https://bit.ly/3xvfOhO>
- Siemens, G. (2004). *Connectivism: a theory for the digital age*. Skat.ihmc. <https://bit.ly/2TW8ZYF>
- Suárez, P. y Vélez, M. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental. *Psicoespacios*, 12(20), 154-155. <https://bit.ly/3y9pgJ4>
- Tabakman, s. y Augustowsky, G. (2011). *Cuando los objetos son obras de arte*. Academia. <https://bit.ly/37cKc5U>
- Tamayo y Tamayo, M. (2003). *El proceso de la investigación científica* (4.^a ed.). Limusa Noriega Editores. <https://bit.ly/3n9qqBy>
- Taranova, T. (2020). *Las tecnologías de los museos virtuales en el proceso educativo moderno*. Arpha Proceedings. <https://bit.ly/2TYNiHQ>
- Tellez, A. (2012). *Desarrollo personal y social del niño de preescolar a través de su inteligencia emocional* [Tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional UPN 096 D.F. Norte]. Digitalacademico. <https://bit.ly/3ytrXEx>
- Tribe, M. (2007). *Arte de los nuevos medios-Introducción*. Brown University Wiki. <https://bit.ly/2UPdh4A>
- Unesco (2019). *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC*. Unesco. <https://bit.ly/3nqZf5f>
- Unesco (2021) *A un año del comienzo de la pandemia: Continuidad educativa y evaluación en América Latina y el Caribe en 2021*. Unesco. <https://bit.ly/2Vo2uiB>

- Unicef (2017). *Estado mundial de la infancia 2017. Niños en un mundo digital*. Unicef.
<https://uni.cf/3Cm2yjo>
- Vargas, Z. (2009). La Investigación Aplicada: Una forma de conocer las realidades con evidencia científica. *Revista Educación* 33(1), 162-163. <https://bit.ly/3zLHzVj>
- Villarroel, G. (2020). *Aplicaciones De La Tecnología en La Educación Inicial*. Calaméo.
<https://bit.ly/2Tyir4C>
- Zapata, M. (2012). *Recursos educativos digitales: conceptos básicos*. Aprende en línea.
<https://bit.ly/3xNJQP5>

ANEXOS

Anexo 1. Acuerdo Ministerial Nro. MINEDUC-MINEDUC-2020-00014-A

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2020-00014-A

SRA. MARÍA MONSERRAT CREAMER GUILLÉN
MINISTRA DE EDUCACIÓN

CONSIDERANDO:

Que, los artículos 26 y 27 de la Constitución de la República del Ecuador prescriben que la educación es un derecho de las personas y un deber ineludible e inexcusable del Estado, que constituye un área prioritaria de la política pública, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el Buen Vivir. Las personas, la familia y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo;

Que, el artículo 44 de la Norma Constitucional prevé: “El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas (...)”;

Que, el artículo 45 de la Carta Magna dispone que las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica, a la salud integral, a la educación, entre otros;

Que, los artículos 11 y 50 del Código de la Niñez y Adolescencia establecen el interés superior del niño como un principio que está orientado a satisfacer el ejercicio efectivo del conjunto de los derechos de los niños, niñas y adolescentes; así como, dispone a todas las autoridades administrativas y judiciales y a las instituciones públicas y privadas, el deber de ajustar sus decisiones y acciones para su cumplimiento, respetando la integridad personal, física, psicológica, cultural, afectiva y sexual;

Que, el artículo 2 literal d) de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, establece como uno de los principios generales de la actividad educativa: “(...) d) **Interés superior de los niños, niñas y adolescentes.**- El interés superior de los niños, niñas y adolescentes, está orientado a garantizar el ejercicio efectivo del conjunto de sus derechos e impone a todas las instituciones y autoridades, públicas y privadas, el deber de ajustar sus decisiones y acciones para su atención. Nadie podrá invocarlo contra norma expresa y sin escuchar previamente la opinión del niño, niña o adolescente involucrado, que esté en condiciones de expresarla (...)”;

Que, el artículo 25 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural manda: “La Autoridad Educativa Nacional ejerce la rectoría del Sistema Nacional de Educación a nivel nacional y le corresponde garantizar y asegurar el cumplimiento cabal de las garantías y derechos constitucionales en materia educativa, ejecutando acciones directas y conducentes a la vigencia plena, permanente de la Constitución de la República”;

Que, mediante Decreto Ejecutivo No. 811 de 27 de junio de 2019, el señor Presidente Constitucional de la República del Ecuador, nombró a la señora Monserrat Creamer Guillén como Ministra de Educación;

Que, mediante Acuerdo Ministerial No. 126-2020 de 11 de marzo de 2020, el Ministerio de Salud Pública declaró el Estado de Emergencia Sanitaria y dispuso acciones preventivas para evitar la propagación del COVID-19 en todo el territorio nacional;

Que, mediante Acuerdo Ministerial No. MINEDUC-MINEDUC-2020-00013-A de 12 de marzo de 2020, la señora Ministra de Educación dispuso la suspensión de clases en todo el territorio nacional en virtud de la declaratoria de emergencia sanitaria en el país;

Que, mediante Acuerdo Ministerial No. MDT-2020-076 de 12 de marzo de 2020, el Ministerio del trabajo expidió las "DIRECTRICES PARA LA APLICACIÓN DE TELETRABAJO EMERGENTE DURANTE LA DECLARATORIA DE EMERGENCIA SANITARIA"; y,

En ejercicio de las atribuciones que le confiere el artículo 154 numeral 1 de la Constitución de la República del Ecuador; 22 literales t) y u) de la Ley Orgánica de Educación Intercultural; y, artículos 47, 65, 67 y 130 del Código Orgánico Administrativo.

ACUERDA:

Artículo 1.- Disponer la suspensión de clases en todo el territorio nacional. La disposición aplica para las instituciones educativas públicas, fiscomisionales y particulares, así como en los centros de desarrollo integral para la primera infancia regulados por esta Cartera de Estado, en todas sus jornadas y modalidades, hasta el 05 de abril de 2020.

Artículo 2.- Disponer al personal administrativo y docente del Sistema Nacional de Educación, continuar sus labores mediante la modalidad de teletrabajo de acuerdo con la normativa que el ente rector del trabajo expida para el efecto.

DISPOSICIONES GENERALES

PRIMERA.- Las Subsecretarías y Coordinaciones del nivel central, en el ámbito de sus competencias, deberán realizar las acciones y mecanismos idóneos para la implementación y ejecución del presente instrumento.

SEGUNDA.- La modalidad de teletrabajo en el sistema educativo fiscal, municipal, fiscomisional y particular, se la realizará de manera progresiva a través de las disposiciones y directrices que la Autoridad Educativa Nacional expida para el efecto.

TERCERA.- Encárguese a la Coordinación General de Secretaría General, el trámite de publicación del presente instrumento ante el Registro Oficial del Ecuador.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA.- Deróguese el Acuerdo Ministerial No. MINEDUC-MINEDUC-2020-00013-A de 12 de marzo de 2020.



DISPOSICIÓN FINAL.- El presente Acuerdo entrará en vigencia a partir de su expedición, sin perjuicio de su publicación en el Registro Oficial.

COMUNÍQUESE Y CÚMPLASE.-

Dado en Quito, D.M. , a los 15 día(s) del mes de Marzo de dos mil veinte.

Documento firmado electrónicamente

SRA. MARÍA MONSERRAT CREAMER GULLÉN
MINISTRA DE EDUCACIÓN




MARIA MONSERRAT
CREAMER GUILLEN



Anexo 2. Planificación para el docente

LINK DE ACCESO: <https://bit.ly/3wyVw8t>



 CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL "EL ARCA DEL SABER"				
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Viajando sin salir del aula				
GRUPO DE EDAD: Inicial II		N° DE NIÑOS/AS: 30		
TIEMPO ESTIMADO: Una semana		FECHA DE INICIO: 25 de octubre de 2021		
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: La experiencia consiste en visitar el museo virtual, realizar las actividades planteadas en la planificación diaria y usar el museo para complementar la propuesta pedagógica.				
ELEMENTO INTEGRADOR: El museo virtual "Viajando sin salir del Aula" link de acceso: https://bit.ly/3wzlyQH				
ÁMBITO	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN
Identidad y Autonomía	Identifica sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás	<p>LUNES</p> <p>Cómo soy yo y cómo son los demás</p> <p>Experiencia concreta ¿Te has preguntado qué es el arte? Mira el siguiente video y juntos aprendamos. https://bit.ly/3w3nZ1x ¿Conoces a Fernando Botero?, ingresa al siguiente link para saber quién es este magnífico artista colombiano https://bit.ly/3bptken ¿Te has preguntado cómo eres físicamente? ¿A qué miembro de tu familia te pareces?</p> <p>Reflexión Observa y dibuja la obra maestra "La familia Presidencial" de Fernando Botero, imprime la hoja de trabajo en el siguiente enlace: https://bit.ly/3BbUYg9 Diálogo con el docente, preguntas motivadoras: ¿Qué observas en la obra?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Computadora - Links de acceso a los videos - Link de acceso a la hoja para imprimir - Link del rompecabezas interactivo digital - Espejo 	Identifica sus características físicas y las de las personas de su entorno.

Anexo 3. Consentimiento del docente



UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

Quito, 16 de septiembre de 2021

Consentimiento para participar del proceso de investigación

Yo, Paéz Casa María Elena, docente titular del aula de inicial 2 del centro educativo El Arca del Saber, de manera libre y voluntaria he dado mi consentimiento para poder participar del proceso de investigación del tema titulado: "*LOS MUSEOS VITRUALES COMO ESPACIOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA EL NIVEL INICIAL*". Por medio de la presente certifico además que la información obtenida como parte del proceso de investigación puede ser utilizada de manera anónima y únicamente con fines de investigación del tema investigado. Para constancia firmo la presente a los dieciséis días del mes de septiembre de dos mil veinte y uno.

Atentamente,



Paéz Casa María Elena

CC 171670015-7



Anexo 4. Autorización investigación

Quito, 2 de septiembre de 2021.

Magister

Ana Insuasti

Directora del Centro Educativo El Arca del Saber

Presente,

Por medio de la presente solicito muy comedidamente se sirva autorizar mi trabajo de investigación previo a la obtención del título de magister en Educación, mención Innovación y Liderazgo Educativo.

El proyecto de investigación se titula "Museos Virtuales como espacios de enseñanza-aprendizaje para el nivel inicial" por tal motivo solicito la autorización para realizar este proceso investigativo y levantar información relevante y necesaria para cumplir con los objetivos planteado en mi investigación.

Atentamente,



Ing. Mónica Mendoza P.

CC. 171373901-7



Anexo 5. Solicitud de Validación del Cuestionario a Docentes

Quito, 15 de septiembre de 2021

Magister

Ana Insuasti

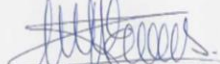
Directora del Centro Educativo El Arca del Saber

Presente,

Yo, Mónica Paulina Mendoza Proaño, con cédula 171373901-7, estudiante de la Maestría en Educación, mención Innovación y Liderazgo Educativo, MEILE 7, me dirijo a usted con la finalidad de solicitar su valiosa colaboración en la validación del instrumento "Cuestionario a docentes" que se utilizará para recabar información requerida en la investigación titulada "Museos Virtuales como espacios de enseñanza-aprendizaje para el nivel inicial".

Por su experiencia profesional y méritos académicos me permito seleccionarla para la validación de dicho instrumento, sus observaciones y recomendaciones contribuirán para mejorar la versión final de mi trabajo de titulación.

Atentamente,



Ing. Mónica Mendoza P.

CC 171373901-7



Anexo 6. Cuestionario a Docentes



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y
LIDERAZGO EDUCATIVO

TEMA:

**LOS MUSEOS VIRTUALES COMO ESPACIOS DE ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE PARA EL NIVEL INICIAL.**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación
Mención Innovación y Liderazgo Educativo – Validación del Instrumento

Autor(a)

Mendoza Proaño Mónica Paulina

QUITO – ECUADOR 2021

Hipótesis

Los Museos virtuales fortalecen el proceso de enseñanza-aprendizaje en los tres ejes de desarrollo de los niños de nivel inicial 2 del Centro Educativo El Arca del Saber.

Objetivo General

Analizar el efecto que tienen los museos virtuales en los tres ejes de desarrollo y aprendizaje planteados en el currículo nacional para educación inicial, a través de mediaciones y estrategias interactivas en la modalidad virtual para los niños del nivel inicial 2.

Variable Independiente

Museos Virtuales

Los museos virtuales son espacios en la internet que permiten interactuar con recursos educativos interactivos digitales y virtuales de forma sincrónica, asincrónica e inmersiva. En este proyecto de investigación los recursos digitales seleccionados se articulan con los ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje de nivel inicial para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Variable Dependiente

Espacios de enseñanza-aprendizaje

Los espacios de enseñanza-aprendizaje son lugares donde se desarrolla la didáctica para transmitir y crear conocimientos, con la llegada de la pandemia los espacios de aprendizaje se transformaron y ya no solamente el aula de clases física tiene esta característica sino también los espacios en la internet, museos, rutas o esquinas que permitan este desarrollo.

Objetivos Específicos

1. Identificar los ejes de desarrollo y aprendizaje del currículo nacional de educación inicial, que se puedan articular con las actividades de un museo virtual.

2. Caracterizar los recursos educativos digitales para el diseño de un espacio interactivo basado en recorridos virtuales a museos.
3. Integrar estrategias educativas interactivas en un prototipo de un museo virtual para el nivel inicial 2.
4. Evaluar el uso y aplicación del prototipo en el periodo lectivo 2021-2022.

DATOS GENERALES

Validado por:

Nombre: Ana Belén Insuasti.

Cargo: Directora del Centro Educativo el Arca del Saber

Título de Tercer Nivel: Licenciada en Educación Parvularia.

Título de Cuarto Nivel: Magister en Educación

Fecha de validación del instrumento: 16 de septiembre de 2021

Instrucciones:

- Lea detenidamente las preguntas del presente cuestionario y escoja la opción que considere. (No existen respuestas buenas o malas)
- Para responder cada una de las interrogantes de investigación se presenta una escala en la que deberá seleccionar la opción que considere adecuada según su criterio.
- Sírvase contestar todo el cuestionario con veracidad. Sus criterios serán utilizados únicamente con fines investigativos. De ante mano muchas gracias por su participación.

Ítems Generales:

1. Género

Femenino.....Masculino.....LGTBI.....

2. Formación Profesional

Practicante.....Tecnología.....Licenciatura.....Maestría

Encuesta a Docentes

3. ¿Utiliza tecnología en su práctica docente?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) Algunas veces
- d) Muy pocas veces
- e) Nunca

4. ¿Integra estrategias interactivas educativas en sus clases?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) Algunas veces
- d) Muy pocas veces
- e) Nunca

5. ¿Usa espacios virtuales interactivos en su práctica docente?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) Algunas veces
- d) Muy pocas veces
- e) Nunca

6. ¿Con qué frecuencia usa estos espacios virtuales interactivos para impartir su clase?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) Algunas veces
- d) Muy pocas veces
- e) Nunca

- 7. ¿Ha visitado algún museo de la ciudad con sus estudiantes?**
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Algunas veces
 - d) Muy pocas veces
 - e) Nunca
- 8. ¿Ha usado los recorridos virtuales a museos con sus estudiantes?**
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Algunas veces
 - d) Muy pocas veces
 - e) Nunca
- 9. ¿Considera a la interacción parte importante en las sesiones virtuales de aprendizaje?**
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Algunas veces
 - d) Muy pocas veces
 - e) Nunca
- 10. ¿Considera que puede crear experiencias significativas utilizando los museos virtuales?**
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Algunas veces
 - d) Muy pocas veces
 - e) Nunca

11. ¿Conoce los ejes de aprendizaje y ámbitos de desarrollo y aprendizaje que se pueden articular con las actividades en museos?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) Algunas veces
- d) Muy pocas veces
- e) Nunca

12. ¿Conoce cómo se puede articular los ámbitos de desarrollo y aprendizaje con los museos virtuales?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) Algunas veces
- d) Muy pocas veces
- e) Nunca

13. ¿Qué ejes de desarrollo y aprendizaje del currículo nacional de educación inicial, considera que se puedan articular con las actividades de un museo virtual?

- Desarrollo personal y social.
- Descubrimiento del medio natural y cultural.
- Expresión y comunicación.

Anexo 7. Validación del Cuestionario a Docentes

INDICADORES	OBSERVACIONES: Colocar SI o NO y el argumento de verificación que permita la mejora.
1. ¿El instrumento tiene encabezado?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
2. ¿El instrumento solicita datos informativos?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
3. ¿El instrumento tiene escrito el objetivo que persigue?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
4. ¿El instrumento determina la o las variables a las que responderá?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
5. ¿El instrumento tiene las instrucciones claras para su aplicación?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
6. ¿El formato de preguntas es correcto en su orden, numeración...?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
7. ¿Las preguntas están formuladas con lenguaje sencillo?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
8. ¿Las preguntas formuladas son?	Comprendibles <input checked="" type="checkbox"/> Medianamente comprensibles <input type="checkbox"/> Confusas <input type="checkbox"/> Incomprendibles <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
9. ¿El tipo de preguntas (cerradas, abiertas o mixtas) permitirán las respuestas a la variable determinada?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
10. ¿El número de preguntas planteadas son suficientes?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.

11. ¿Las preguntas planteadas se relacionan con los objetivos de la investigación?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Haga clic aquí para escribir texto.
12. La formulación del instrumento en qué medida se relaciona con la matriz de operacionalización de variables.	Totalmente <input checked="" type="checkbox"/> Medianamente <input type="checkbox"/> No se relacionan <input type="checkbox"/> Argumento:
13. ¿El instrumento está listo para ser aplicado?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Haga clic aquí para escribir texto.
14. Señale los aspectos positivos del instrumento	<i>Mostró una estructura adecuada que responde a los objetivos de su investigación</i> Haga clic aquí para escribir texto.
15. Emita las recomendaciones necesarias para mejorar el instrumento.	<i>- Completar la terminología de ámbito</i>

REVISOR



MSc. Ana Insuasti
 CC. 172184737-2
 Directora del Centro Educativo el Arca del Saber



Centro de Desarrollo
 Infantil Bilingüe

El Arca
 Del Saber

Dirección:
 Sta. Teresa N70-335
 y Pedro de Ibarra
 Telfs.: 2492 787
 099 835-3021

Anexo 8. Guión de entrevistas a expertos

Entrevista No. 1

Fecha: lunes 20 de septiembre de 2021

Nombre del entrevistado: Ana Insuasti P.

Información General del entrevistado: Directora del Centro Educativo el Arca del Saber, docente e investigadora especialista en Primera Infancia

Teléfono: 0984489387

Correo electrónico: ana.insuasti@hotmail.com

Lugar de la entrevista: Arca del Saber

Objetivo: Conocer la visión y opinión sobre el tema de esta investigación: Los museos virtuales como espacios de enseñanza-aprendizaje.

La presente entrevista es parte de un proceso de investigación realizado como parte de la titulación, para conocer e identificar cuál es su visión sobre las variables de esta investigación.



Cuestionario No. 1

1. ¿Conoce qué es y para qué sirven los museos virtuales?
2. ¿Conoce qué se puede enseñar y aprender en un museo virtual?
3. ¿Por qué es importante la tecnología en la educación preescolar?
4. ¿Qué tipo de espacios virtuales de aprendizaje conoce?
5. ¿Qué museos virtuales ha visitado con sus estudiantes?

6. ¿Por qué considera importante visitar museos virtuales con niños?
7. ¿Qué tipo de interactividad considera al desarrollar una sesión de aprendizaje?
8. ¿Qué actividades le gustaría realizar en un museo virtual?
9. ¿Qué tipo de herramientas interactivas usa en sus clases virtuales?
10. ¿Usted toma en cuenta la neuro diversidad para escoger sus herramientas digitales en su planificación?
11. ¿Según su experiencia que ejes y ámbitos se podrían articular con las actividades en los museos virtuales?

Entrevista No. 2

Fecha: lunes 20 de septiembre de 2021

Nombre del entrevistado: Diana María González.

Información General del entrevistado: Directora de formación de EVE Museos e Innovación, Espacio Visual Europa.

Teléfono: +52 844 348 2222

Correo electrónico: formación@evemuseos.com

Lugar de la entrevista: Vía plataforma Teams

Objetivo: Conocer la visión y opinión sobre el tema de esta investigación: Los museos virtuales como espacios de enseñanza-aprendizaje.

La presente entrevista es parte de un proceso de investigación realizado como parte de la titulación, para conocer e identificar cuál es su visión sobre las variables de esta investigación.



Cuestionario No. 2

1. ¿Cuál es la misión de un museo?
2. ¿Cuáles son los públicos en los que se enfocan los museos?
3. ¿Qué opinión tiene acerca de los museos para niños?
4. ¿Cómo han evolucionado los museos para convertirse en vinculadores y potenciadores entre el conocimiento y los niños de edad preescolar?
5. Algunos museos como el Field Museum se definen como institución educativa entre otras categorías, en este sentido, dentro de las misiones de las exposiciones ¿Considera que los museos nacionales, de historia, de ciencias, etc., deben desarrollar mediaciones para niños con las exposiciones, colecciones u objetos exhibidos? ¿Qué se debe considerar al desarrollar estas mediaciones?
6. ¿Considera que el uso de la tecnología facilita la explicación de lo que se expone de manera tradicional o verbal?
7. ¿Cuál es la importancia de un museo virtual?
8. ¿Qué ventajas poseen los museos virtuales sobre los museos cotidianos?
9. ¿Cómo un museo virtual puede potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de preescolar?
10. ¿Cómo visualiza usted un museo virtual para niños donde permita desarrollar la curiosidad y el interés por aprender de su ciudad y del mundo que lo rodea?
11. ¿Qué estrategias considera necesarias a tomar en cuenta al visitar un museo virtual con niños en edad preescolar?
12. ¿Qué tipo de herramientas TIC considera importantes para crear actividades en un museo virtual?
13. ¿Qué se debe tomar en cuenta al momento de usar las herramientas virtuales para transformar la forma de presentar los objetos o colecciones?
14. ¿Cuáles son las mejores estrategias de diseño interactivo que se pueden desarrollar en un museo virtual para niños de preescolar?
15. ¿Cuáles son los límites de la interactividad en los museos virtuales?
16. ¿Por qué los museos virtuales pueden ser espacios de enseñanza-aprendizaje?
17. ¿Cómo el museo virtual puede tomar en cuenta la neuro diversidad para crear

las actividades basadas en los objetos y colecciones?

Entrevista No. 3

Fecha: jueves 29 de septiembre de 2021

Nombre del entrevistado: Ricardo Cano Berrade.

Información General del entrevistado: Museólogo, museógrafo y consultor. Director General de EVE Museos e Innovación desde 2001, Espacio Visual Europa, es Consultor especialista en Innovación aplicada a Museos.

Teléfono: +52 331 893 9356

Correo electrónico: dirección@evemuseos.com

Lugar de la entrevista: Vía telefónica

Objetivo: Conocer la visión y opinión sobre el tema de esta investigación: Los museos virtuales como espacios de enseñanza-aprendizaje.

La presente entrevista es parte de un proceso de investigación realizado como parte de la titulación, para conocer e identificar cuál es su visión sobre las variables de esta investigación.



Cuestionario No. 3

1. ¿Cuál es la misión de un museo?
2. ¿Cuáles son los públicos en los que se enfocan los museos?
3. ¿Qué opinión tiene acerca de los museos para niños?
4. ¿Cómo han evolucionado los museos para convertirse en vinculadores y

potenciadores entre el conocimiento y los niños de edad preescolar?

5. Algunos museos como el Field Museum se definen como institución educativa entre otras categorías, en este sentido, dentro de las misiones de las exposiciones ¿Considera que los museos nacionales, de historia, de ciencias, etc., deben desarrollar mediaciones para niños con las exposiciones, colecciones u objetos exhibidos? ¿Qué se debe considerar al desarrollar estas mediaciones?
6. ¿Considera que el uso de la tecnología facilita la explicación de lo que se expone de manera tradicional o verbal?
7. ¿Cuál es la importancia de un museo virtual?
8. ¿Qué ventajas poseen los museos virtuales sobre los museos cotidianos?
9. ¿Cómo un museo virtual puede potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de preescolar?
10. ¿Cómo visualiza usted un museo virtual para niños donde permita desarrollar la curiosidad y el interés por aprender de su ciudad y del mundo que lo rodea?
11. ¿Qué estrategias considera necesarias a tomar en cuenta al visitar un museo virtual con niños en edad preescolar?
12. ¿Qué tipo de herramientas TIC considera importantes para crear actividades en un museo virtual?
13. ¿Qué se debe tomar en cuenta al momento de usar las herramientas virtuales para transformar la forma de presentar los objetos o colecciones?
14. ¿Cuáles son las mejores estrategias de diseño interactivo que se pueden desarrollar en un museo virtual para niños de preescolar?
15. ¿Cuáles son los límites de la interactividad en los museos virtuales?
16. ¿Por qué los museos virtuales pueden ser espacios de enseñanza-aprendizaje?
17. ¿Cómo el museo virtual puede tomar en cuenta la neuro diversidad para crear las actividades basadas en los objetos y colecciones?

**Anexo 9. Instrumento dirigido a docentes para medir la
satisfacción en la aplicación del Museo Virtual “Viajando
sin salir del aula”**

1. Objetivo:

Validar el nivel de satisfacción con el uso del museo virtual “Viajando sin salir del aula” con la participación de docentes, padres de familia y niños de nivel inicial 2 del centro educativo El Arca del Saber.

2. Instrucciones:

1. Estimada docente, lea detenidamente los aspectos del presente cuestionario.
 2. Responda cada una de las preguntas.
 3. Sírvase contestar todo el cuestionario con veracidad.
- Sus criterios serán utilizados con fines investigativos.

Ítems generales

Nombre de Docente

Cuestionario

1. ¿Cómo le pareció la visita al museo virtual?
2. ¿Cuál es su criterio sobre las actividades presentadas?
3. ¿Por qué consideraría al museo virtual como un espacio de enseñanza-aprendizaje?
4. ¿Tuvo alguna dificultad al realizar las actividades con el museo virtual?
5. ¿Qué otras actividades se podrían incluir en el museo virtual?
6. ¿Cómo podría mejorar la experiencia en el museo virtual?
7. ¿Considera que se cumplieron los objetivos planteados en la planificación con el uso del museo virtual?
8. ¿Disfrutó de la experiencia en el museo virtual?

Anexo 10. Validación de la propuesta por parte del Centro Educativo

CERTIFICADO

Quito, 8 de noviembre de 2021.

En mi calidad de directora del centro educativo El Arca del Saber, certifico tener conocimiento de la investigación con el Tema "Los Museos Virtuales como espacios de enseñanza-aprendizaje" propuesta elaborada por Mónica Paulina Mendoza Proaño, docente titular de nuestra Institución, luego de haber revisado y analizado la propuesta, concluyo lo siguiente:

Existe coherencia entre los objetivos planteados, las actividades y el prototipo desarrollado de un museo virtual para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial 2.

En cuanto a la redacción es clara y precisa, concreta y útil, su puesta en práctica podrá contribuir a la labor profesional de los docentes, y a la mejora de las experiencias de aprendizaje para los niños del centro educativo.

La planificación presentada donde se articulan los ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje del currículo nacional con actividades en el museo es una propuesta innovadora por lo que es importante usarla en la institución.

Finalmente concluyo que la propuesta es aceptada, viable y pertinente, se puede aplicar en todos los niveles de inicial 1 (aula de 3 años) e inicial 2 y preparatoria.

Al respecto hago los siguientes señalamientos:

- Que la autora del prototipo de museo virtual acompañe los procesos de socialización en los niveles mencionados.
- Se desarrolle capacitaciones con el grupo de docentes por niveles para el manejo adecuado de las actividades propuestas en la planificación.
- Que se distribuya la guía de usuario entre la comunidad educativa el Arca del Saber.

Atentamente,


MSc. Ana Insuasti.
Directora



Anexo 11. Guía de usuario del Museo virtual

Link de acceso: <https://bit.ly/3qFMIgf>




Anexo 12. Artículo publicado en la Revista CienciaAmérica

Link de acceso: <https://bit.ly/3kPwNIz>

Didáctica de los museos en tiempo DECOVID-19

Mónica Mendoza

Centro de desarrollo infantil Arca del Saber. Quito-Ecuador.

 <http://orcid.org/0000-0003-0006-6790>

##plugins.pubIds.doi.readerDisplayName##

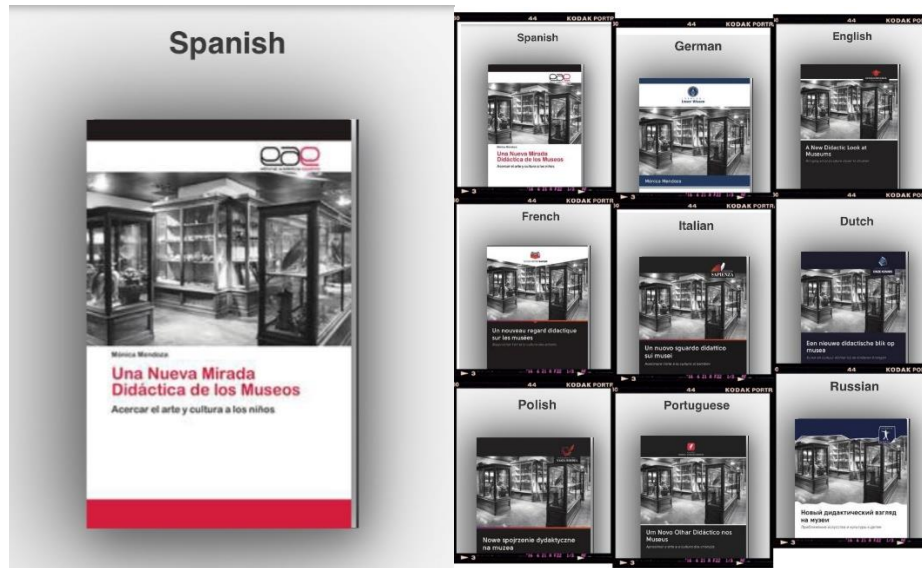
<http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i2.328>

Resumen

Con la pandemia se aceleró el mundo, la resistencia al entorno virtual quedó atrás y dentro de este mundo están los museos, casas patrimoniales, bustos, monumentos y rutas o esquinas, que son parte de nuestra historia y del desarrollo humano para algunos quizá pocos conocidos y visitados, para otros son nombres y estructuras físicas que pasan inadvertidas pero allí están en nuestra mente. La visita física que era la modalidad de interactuar con el público llevó a los museos a renovarse y acelerar el reto



Anexo 13. Libro: Una Nueva Mirada Didáctica de los Museos publicado por la editorial EAE de España y traducido a más de 6 idiomas



Anexo 14. Artículo publicado en el boletín mensual del Museo de la Universidad de Costa Rica, link de acceso: <https://bit.ly/3Fa3po4>



Inicio El Museo Actividades Educación Colección

El arte de emocionArte
Los museos como herramienta educativa en tiempos de Covid-19.

Mónica Paulina Mendoza Proaño
Maestría en Educación, mención Innovación y Liderazgo Educativo – MEILE7,
Universidad Tecnológica Indoamérica
monica76mendoza@gmail.com



Anexo 15. Capítulo de libro en edición, carta de recomendación de publicación

Señores

Urbanismo y Museología social

Universidad Pablo Olavide UPO

Universidad Tecnológica Indoamérica

Presente.-

Por medio de la presente, declaro que soy responsable de la evaluación del artículo intitulado **"LA TRANSFORMACIÓN DE LOS MUSEOS: De las vivencias presenciales a las experiencias digitales"**, que ha sido presentado para publicación en el libro Urbanismo y Museología Social.

Por lo expuesto en el formulario de evaluación, recomiendo que el artículo **debe ser publicado con cambios menores**, particular que pongo en su conocimiento.

Muy cordialmente,



SANDRA
PATRICIA
SANCHEZ
GORDON

Firmado
digitalmente por
SANDRA PATRICIA
SANCHEZ GORDON
Fecha: 2021.10.03
01:24:09 -05'00'

Sandra Patricia Sánchez Gordón, Ph.D.

1709873747

sandra.sanchez@epn.edu.ec

Anexo 16. Aceptación del Resumen del artículo titulado “Digital Learning Experiences in virtual Museums” para la participación en el 13th Congreso AHFE 2022

De: AHFE 2022 Conference <cms@ahfe.org>

Enviado: Sunday, November 7, 2021 3:16:16 PM

Para: cibarcadelsaber@hotmail.com <cibarcadelsaber@hotmail.com>

Asunto: AHFE 2022 Decision for Submission ID: 59

Dear Mónica Mendoza,

We are pleased to inform you that your abstract submission has been accepted for presentation or demonstration at the 13th International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics (AHFE 2022) and its affiliated conferences to be held at the Sheraton Times Square, Manhattan, New York, July 24-28, 2022.

Paper ID#: 59

Paper Title: Digital Learning Experiences in virtual Museums

The acceptance decision is based on peer-reviews conducted by three assigned independent reviewers and program chairs from the scientific committee.